

У Гарри Поттера могло быть ужасное лето. После первого года, который он провел вдали от своей "семьи", Дурслей, он сошел с Хогвартс-экспресса, чтобы вернуться в клонированный пригородный ад, которым был Литтл-Уингинг, Суррей, и все его магические инструменты и школьные учебники были оперативно спрятаны от него в шкафу, который он привык называть своей спальней. Дядя Вернон очень хотел забыть о том, что Гарри теперь проводит десять месяцев в году, обучаясь магии. Если бы он понял, что Гарри не разрешается практиковать её вне школы, всё могло бы быть ещё хуже.

Но хуже не стало только по одной причине: Коммодор 64 Дадли.

Двоюродный брат Гарри получил первоклассный игровой компьютер в 1990 году, не смог разобраться с операционной системой, работающей на клавиатуре, по сравнению с простотой Nintendo, и тут же засунул смехотворно дорогое устройство в дальний угол шкафа вместе с кучей игр, которые к нему прилагались. Честно говоря, это было в порядке вещей для избалованного мальчика. Шкаф, о котором шла речь, находился в комнате, в которой сейчас жил Гарри, а до этого служил игровой комнатой и мусорным баком Дадли.

В шкафу было столько сломанных игрушек, что дядя Вернон, вероятно, и не подозревал, что оставляет Гарри доступ к ценному средству обогащения личности. Было удивительно, что Дадли не разбил его от злости, а не просто убрал.

Из-за летней скуки и отсутствия других стимулов (его новые друзья не писали ему) Гарри попытался разобраться в системе. В конце концов, к ней прилагалось руководство, а изучение команд дисковой операционной системы не сильно отличалось от изучения заклинаний в школе. К тому же у него был стимул: некоторые диски с играми обещали "Волшебство". (То, что именно эта видеоигра каким-то образом проскользнула сквозь их фобическое неприятие всего магического, стало настоящим свидетельством того, насколько Дурсли были ненаблюдательны к своему сыну).

Оказалось, что компьютерные ролевые игры не так уж полезны для усвоения уроков, которые пригодятся ему для изучения настоящей магии в Хогвартсе, но они были довольно забавным поглотителем времени для почти двенадцатилетнего подростка, которому нечем было заняться два месяца лета. К тому же они разбивали страшный и сложный мир магических сражений на легко понятные и упорядоченные составляющие. Вечером последнего дня июля, двенадцатого дня рождения Гарри, он лёг спать, думая о том, каким удивительным был бы мир, если бы он обладал такой ясностью.

Благодаря тому, что он был избранным пророчеством, мариновался в недавно сработавшей жертвенной защите и порождённых ею кровных чарах, эльфийской магии, оставшейся от благонамеренного маньяка, пытавшегося тайно защитить его, и немного подростковой случайной магии, это невысказанное желание на день рождения стало реальностью.

Гарри не сразу заметил новое дополнение к своей жизни, когда на следующее утро увидел таблички с именами, висящие над головами его родственников:

ВЕРНОН ДЮРСЛИ

Продавец, уровень 10

[ГРУННИНГ]

ПЕТУНИЯ ДУРСЛИ

Домохозяйка, 9 уровень

ДУДЛИ ДУРСЛИ

Хулиган, уровень 2

Гарри тихонько почистил свои большие круглые очки, как будто это могло что-то изменить, и с лёгким удивлением заметил, что текст остаётся в воздухе, кристально чистый, даже когда весь остальной мир без его очков расплывается.

Дядя Вернон выбрал этот момент, чтобы прочистить горло и объявить: "Итак, как мы все знаем, сегодня очень важный день". Гарри нацепил очки обратно на лицо, гадая, заметил ли он странную способность, внезапно поразившую его. "Это может стать днем, когда я заключу самую крупную сделку в своей карьере!"

Ах да, какой-то богатый строитель и его жена собирались приехать на званый ужин, и дядя Вернон надеялся продать им целую кучу дрелей.

Но чего Гарри никак не ожидал, так это того, что в правом верхнем углу его поля зрения, как только Вернон закончит говорить, появится окно с текстом. Текст двигался, когда он поворачивал голову, и ему пришлось поднять глаза, чтобы прочитать его:

КУВШИНКА МАСОНА

Время выполнения квеста: 11:58:08

Помогите Вернону произвести впечатление на масонов.

О Держитесь подальше от посторонних глаз

О Не шумите

О НИКАКОЙ МАГИИ!

Предупреждение о провале: Вы будете заперты в

своей комнате до конца лета.

"Что?" недоверчиво пробормотал Гарри, наблюдая за тем, как таймер на квесте продолжает отсчитывать время до конца обеда. У него были галлюцинации? Он не удивился бы, если бы дядя запер его в доме, если бы он сорвал сделку, но увидеть это в таком виде... Он едва осознал, что Вернон спросил его, какова должна быть его роль в семейном ужине, и рассеянно ответил: "Я буду в своей спальне, не буду шуметь и сделаю вид, что меня там нет".

Он успел повторить эту фразу еще пару раз, пока размышлял над тем, что должно происходить, и сбежал с завтрака, как только Вернон ушел за куртками для ужина для себя и Дадли. Первым делом он зашёл в ванную комнату в холле и убедился, что на его голове есть табличка с именем, к счастью, не зеркальная, чтобы можно было легко её прочитать:

ГАРРИ ПОТТЕР

Маг, уровень 2

[ГРИФФИНДОР].

Ну, по крайней мере, он был одного уровня с Дадли, так что это уже что-то. Он поспешил на улицу, в задний сад, чтобы подумать. Случалось ли что-то подобное раньше? Мог ли кто-нибудь еще видеть эти плавающие слова? Может, он просто сходит с ума после месяца непрерывной игры в ролевые игры? У кого он может спросить об этом?

Под квестом с таймером появилось новое поле с текстом:

"ЧАСТИЦА РАЗУМА

Изучите игровую систему.

О Проверьте местную библиотеку

О Проверьте библиотеку Хогвартса

О (необязательно) Попросите помощи у Гермионы

"Ну, если ничего другого не остается, это облегчит отслеживание моих встреч", - пробормотал Гарри про себя. "Хотя если у меня будет куча дел одновременно...", - подумал он и спросил "Журнал? Журнал заданий?"

Одного этого намерения, казалось, было достаточно, чтобы его зрение стало частично полупрозрачным, как будто перед его лицом в паре футов держали исписанное стекло.

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПЕРВОКУРСНИКОВ

Для своей собственной змеи

Отправиться на почту (неудачно)

Ты волшебник!

Приобрести власть

Банда поезда

Школьный дух

Вундеркинд зелий (провал)

Дуэльные цели

Фонари придурка

Безупречное поведение

Ночные размышления (неудачно)

Сказочный мистер Фламель

Игра в яйцо (не удалось)

Секреты серебряной крови (провал)

Задачи директора школы

Философский камень (основной квест)

<http://tl.rulate.ru/book/115742/4556227>