5 ноября 1990 г. Лондон. Дом Грейнджеров.

Гермиона проснулась на удивление легко. Обычно, засидевшись за хорошей книгой, она вставала с большим трудом, пытаясь подольше понежиться в кровати. Но сейчас её разум будто разом включился на полную мощность.

Однако не это помешало ей начать свой день так, как она это делала обычно.

Перед её глазами висела полупрозрачная голубоватая табличка. Она не была подвержена гравитации, и следовала за взглядом Гермионы. Помахав руками вокруг таблички, она решила всё-таки прочитать, что на ней написано.

Вы хорошо выспались.

HP/MP восстановлены. Все отрицательные эффекты сняты.

Гермиона нерешительно коснулась таблички, и та сразу же испарилась.

- Я, конечно, долго сидела вчера за книгами, но что-то я никогда не слышала, чтобы кто-то начитывался до голубых табличек, - пробормотала она, и начала собираться в школу, мысленно прокручивая в голове, что могло вызвать такой сбой сознания. Может быть, какая-то магия? Она всё-таки волшебница.

Однако странности продолжились. Подумав о волшебстве, Гермиона схватила палочку, и была встречена новой табличкой.

Внимание, невозможно использовать концентратор.

Требуемый уровень Магии: 5

Гермиона внимательно прочитала табличку и отмахнулась от неё, заставив исчезнуть. Однако палочка в её руках почему-то не чувствовалась так, как вчера. Она всё ещё чувствовала особое родство с нею, но почти не ощущала тепла. Что же случилось? О, том, что у неё почему-то нет Магии, как было написано в табличке, Гермионе думать не хотелось.

Она внимательно посмотрела на палочку. Может быть, она повредила её?

И вновь перед ней открылась табличка, точнее две, разного размера и оттенка. День только начался, однако они уже начали её раздражать.

Пытаясь познать суть предмета, вы открыли навык «Опознание»!

Описание: Опознание позволяет пользователю получить информацию об объекте, сведённую в удобную информационную панель. Количество информации зависит от уровня характеристик, Опознания, других навыков, а также других параметров.

Палочка-концентратор из чёрного ореха с сутью дракона.

Тип: масштабируемый, уникальный (использовано)

Привязка: Гермиона Грейнджер (15%)

Требования к использованию: 5 Магии

Описание: данный магический концентратор привязан к Гермионе Грейнджер, однако в данный момент она потеряла большую часть своих магических сил вследствие исполнения желания – уникального механизма, заложенного в данную палочку. Если владелец не сможет напитать её магической силой, то палочка разрушится.

«Что? Моя палочка может разрушиться из-за того, что она исполнила моё желание? Это вот этих окон я пожелала?» с ужасом подумала Гермиона.

Хотя нет, именно этого она и пожелала, вспомнила она вчерашнюю мысль. Ей хотелось, чтобы магия была более понятной, как в играх отца. А ведь во всех играх во главе всего стоят числа, и именно в них выражается всё, начиная с навыков и заканчивая отношением других!

- Гермиона, ты там проснулась? – раздался голос матери снизу. – Завтрак готов. Спускайся, а то опоздаешь.

***

За завтраком девочка была необычайно рассеянна. Родители, конечно, заметили это, но не стали комментировать, решив подождать хотя бы до вечера. Алекса лишь напомнила ей, чтобы та ничего не говорила о магии сверстникам.

Гермиона же думала совсем не об этом.

Что ещё может делать дарованная ей способность? Она уже оценила пользу Опознания. Может быть, с её помощью можно открыть путь к увеличению Магии? Это решило бы проблему с палочкой.

И ещё. Стоит ли рассказывать родителям? Гермиона редко скрывала что-либо от них, да что там, она не колеблясь рассказала им о её паранормальных способностях, и о том, как другая девочка чуть не утопила её.

Но это может быть слишком даже для них. Что, если Опознание расскажет о них что-нибудь неприятное? Она даже не хотела думать об этом. Но сомнения не покидали её.

Из-за возникшего душевного раздрая Грейнджер пропустила мимо ушей всё, о чём учителя говорили за день, и уныло поплелась домой.

Весь ужин девочка была как на иголках. Мысли метеорами метались в голове, и Гермиона совершенно запуталась. В конце концов, она не выдержала.

- Папа, мама, мне нужно вам кое-что рассказать, - выдавила она из себя. Родители удивлённо обменялись взглядами. Похоже, что это было что-то серьёзное.

- Думаю, за этот год мы слышали достаточно невероятных новостей, дорогая, вытерпим и ещё одну, - сказала, наконец, Алекса.

- Папа, палочка выполнила моё желание, - начала Гермиона. Алекса лишь подняла бровь. Она ещё не слышала эту историю. – Теперь я вижу особые окна, которые говорят мне о разных вещах, будто в играх. Я могу посмотреть на человека или предмет, сказать слово, и узнать о нём кучу всего. Насколько человек умный, что он любит, и иногда его секреты. Например, – Гермиона покраснела, но продолжила. – У нашей миссис Гибсон, кроме мужа, есть ещё и любовница!

Джеймс закашлялся от такого заявления.

- Именно любовница? – уточнил он. Гермиона кивнула. Алекса лишь покачала головой на это.

- Я случайно использовала свою способность, и узнала об этом. И, в общем, я решила рассказать вам. Потому что я наверняка не удержусь и попробую узнать что-нибудь о вас. А вдруг там написано что-то плохое? И я перестану вас любить, хотя вы и не виноваты? Мне страшно, и неприятно, будто я жульничаю, - сумбурно пожаловалась Гермиона, не зная как ещё передать обуревающие её эмоции.

- Эх ты, чудо моё, - прижала девочку мама, поглаживая по голове. – Думаешь о всяких пустяках. Даже если ты вдруг и узнаешь о нас что-нибудь неприятное, мы всё равно не перестанем любить тебя. Ты – наша гордость. Так что переставай думать о плохом и начинай думать о хорошем. Вот представить – станешь ты доктором, и сможешь взглядом определять, кто чем болен. Сколько жизней можно спасти!

***

- Значит, ты теперь не можешь пользоваться палочкой. Это большая проблема.

- Почему, пап? – Гермиона устроилась у отца в коленях.

- Вот представь. Приедешь ты в Хогвартс, и окажется, что ты не можешь магичить. Как думаешь, что произойдёт?

- Меня отчислят?

- Именно. А потом сотрут память, потому что по Статуту ты будешь считаться магглой. Хотя я тут что-то краем глаза видел про сквибов, но пока не понял, кто это такие. В любом случае, мне и Алексе память сотрут точно, - подвёл итог Джеймс.

С такой стороны Гермиона ситуацию не рассматривала.

- Пап, я не хочу, чтобы тебе и маме стёрли память, - серьёзно сказала она. – Я постараюсь найти способ вернуть себе магию.

На этот раз окошко было другого, зелёного цвета.

Получено задание: Вернуть Магию.

Задание: Повысьте Магию до 5 к 31 августа 1991 года.

Награда: +15% к родству с концентратором, +1 к Интеллекту.

Провал: потеря памяти, потеря концентратора.

Поскольку Гермионе теперь не нужно было скрываться, она пересказала заинтересованному отцу содержимое окошка.

- Похоже, что тут есть какая-то система, - почесал он свой подбородок. – Знаешь, мне это немного напоминает одну японскую игру на приставке. Я завтра позвоню своему знакомому и одолжу её. Электричество как, не вернулось?

- Немного. Но оно раз в пять слабее, - спокойно ответила Гермиона. После того, как она узнала о том, на что способны волшебники, свои трюки с электричеством были скорее помехой, чем поводом для гордости. Хотя всего месяц назад она воображала себя Грозой из Людей Икс, или джедаем с молниями из рук.

- Значит принесу, поиграем вместе. Может быть, будут какие-то полезные мысли по поводу этих окошек, - оптимистично закончил отец.

Гермиона всё ещё переживала, особенно прочитав о штрафе за провал, но старалась не показывать этого. Нечего волновать родителей – она и так уже слишком много на них взвалила.

***

6 ноября 1990 г. Лондон. Дом Грейнджеров.

Следующее утро началось с такой же таблички, и такого же ясного сознания. Настроение Гермионы поползло вверх. Каждое утро просыпаться бодрой – это дорогого стоит, особенно если послушать маму, обещавшую, что через пару лет Гермиона проклянёт утренний подъём. Теперь этому не бывать.

Утром Гермиона описывала отцу заинтересовавшие его предметы. Споткнулась она, только Опознав хрустальный фужер.

Хрустальный фужер с простой гравировкой.

Тип: обычный, магически-устойчивый

Описание: обычный хрустальный фужер. Благодаря материалу, более устойчив к магическим манипуляциям.

Опознание +1. Текущий уровень: 2

«Значит, навыки действительно растут, если их используешь?» Информацию про магическую устойчивость Гермиона отложила на потом – пока от неё не было никакого толка.

Следующим открытием стали новые свойства еды, о которых она не знала. Попробовав опознать яичницу, она увидела следующее сообщение.

Отлично приготовленная горячая яичница с беконом.

Тип: обычный, еда

Требования к эффекту еды: 2 Кулинария

Описание: яичница, дающая +1 к Силе в течение двух часов. Эффект срабатывает только пока яичница горячая.

Попробовав яичницу, Гермиона получила вполне ожидаемое окошко.

Получен эффект «Сытость».

Описание: +1 к Силе на два часа.

«Значит, у меня есть как минимум две единицы Кулинарии? Видимо, умение готовить тосты и варить вермишель тоже считается», - подумала девочка.

Теперь, когда на неё не так давили личные проблемы, Гермиона вновь смогла погрузиться в учёбу. Хотя, честно говоря, в последнее время в школе было немного скучно. Она почти всегда была в числе лучших в классе, и даже пропуск из-за попадания в больницу на этом не сказался. К тому же, в школе у неё не было особо много подружек. Учителя уже пару раз намекали, что ей стоит подумать о переводе в продвинутый класс. Не получится.

Поэтому она надеялась, что скоро сможет вернуться к танцам, ведь там всегда есть что-нибудь интересное, и куча подруг.

По итогам школы Гермиона открыла, что у неё есть ещё два навыка: «Культурные знания» и «Нумерология».

Культурные знания всплыли на уроке истории, а вот Нумерология… Что-то Гермиона слышала про неё раньше.

Дома никого не было, и она первым делом отправилась в библиотеку. И осталась там до самого прихода отца домой.

- Герми, ты где? – спросил он, заглядывая в библиотеку, - И чем ты тут занимаешься?

Гермиона сосредоточенно сортировала целую кучу книг на столе, определяя их в разные стопки.

- Пап… Когда я беру в руки некоторые из книг, мне высвечивается окошко.

Она взяла одну из книг в руки. Джеймс узнал её – это была книга о фехтовании, изданная

малым тиражом. Ему её отдал знакомый, который делал свой модуль по Подземельям и Драконам пару лет назад. Книга была немного суховатой, но Джеймс не раз обращался к ней.

- Перед вами книга «Фехтование и естественный шаг». Желаете изучить? – процитировала Грейнджер.

- И все эти книги дают подобные таблички? – спросил Джеймс, заинтересованно читая названия. Гермиона кивнула.

- Молодец, что не попыталась изучить всё в одиночку, - похвалил её отец. – Я знаю, что ты ещё не добралась до большей части научной фантастики. Во многих произведениях описывается, что резкое получение большого объёма знаний, - он потряс одной из более толстых книг, – может окончиться плачевно, и я склонен согласиться. Давай дождёмся мамы. А пока у нас есть приставка и игра, которую следует изучить.

***

Приставка была извлечена из коробки, вставлена в питание, и с большим трудом, приспособлена к телевизору.

Гермиона посмотрела на картридж.

- Последняя… Фантазия? – прочитала она.

- Да. Новая игра, только-только вышла на прилавки, - ответил отец, что-то настраивая в телевизоре.

Только-только оказавшись в игре, Гермиона почти сразу же сказала:

- Окошки в меню прямо как у меня. Ну-ка. Вещи! Магия! Броня! Статус! Сработало!

Перед Гермионой возникло окошко уже привычного голубоватого цвета.

Имя: Гермиона Грейнджер

Класс: Геймер

Уровень: 2 (0/1000)

Титул: нет.

HP: 400/400

MP: 250/250

Сила: 4

Ловкость: 7

Выносливость: 6

Интеллект: 10

Мудрость: 7

Магия: 1

Удача: 5

Очков: 0

Эффекты: нет.

Отец записал пересказанные Гермионой цифры в блокнот.

- Это интересно, но, как я понял, упоминания о твоих навыках в табличке нет. Может быть, есть другие ключевые слова? Давай попробуем другие игры.

Гермиона попыталась закрыть окно, но вместо этого перед ней возникло новое.

- Ой, оказывается, тут есть подсказки, причём для каждой строчки. Так много!

Джеймс достал только что убранный блокнот, и перелистнул на новую страницу.

- Диктуй.

Подсказок и правда было немало.

Имя: Текущее имя персонажа.

Класс: определяет, в каком направлении навыки персонажа растут наиболее легко. Смена класса возможна, однако, как правило, требует специальных условий.

Текущий класс – Геймер. Геймер способен измерять всё сущее в числах. Обладает скрытыми способностями. Требования для перехода на этот класс: -5 к Магии.

Уровень: определяет приблизительную силу персонажа.

Для персонажей, не обладающих классом Геймер, уровень является средним арифметическим их характеристик, с поправкой на скрытые факторы, такие как кровное наследие.

Титул: даёт персонажу определённые бонусы. В отличие от класса, может быть сменён в любой момент.

HP: здоровье персонажа. Вычисляется по формуле HP=Уровень*50+Выносливость*50

Скорость восстановления вычисляется по формуле Выносливость+Сила единиц в минуту.

При падении до нуля персонаж впадает в кому и абсолютно беззащитен. Персонаж умирает, если его HP=-HP*0,5.

MP: уровень маны персонажа. Вычисляется по формуле MP=Уровень*50+Интеллект*10+Магия*50

Скорость восстановления вычисляется по формуле Мудрость*5 единиц в минуту.

При падении до нуля персонаж может испытывать магическое истощение, ведущее к разным негативным эффектам.

Сила: определяет силу удара персонажа и вес, который он может нести. Влияет на размер Инвентаря.

Ловкость: определяет скорость персонажа. Также влияет на скорость мышления и скорость использования навыков.

Выносливость: определяет живучесть персонажа и вес, который он может нести на себе. Влияет на размер Инвентаря.

Интеллект: влияет на скорость мышления и количество маны персонажа.

Мудрость: влияет на качество мышления и скорость восстановления маны персонажа.

Магия: влияет на способность творить магию и количество маны персонажа.

Удача: влияет на удачливость персонажа.

Очки: количество очков, доступных для распределения. Каждый уровень Геймер получает пять новых очков. Для других классов распределение происходит автоматически.

Эффекты: текущие положительные и отрицательные эффекты, влияющие на персонажа.

- Мда, пожалуй, тут есть над чем помозговать, и до других игр мы сегодня не доберёмся. Прежде всего, интересен некий Инвентарь, - сказал отец Гермионы, дважды сверив записи, но его прервал звон ключей в двери. – Хотя это подождёт. Мы с тобой опять совсем забыли про ужин.

***

К счастью для Джеймса, Алекса уже догадалась, что в этом году она от мужа готовки не дождётся, и захватила с собой рыбу с картошкой фри из ближайшего фастфуда.

Задумчиво просмотрев сделанные записи, она сделала неожиданный вывод:

- Мне кажется, что нам нужно попробовать использовать эти книги. Только вот книги нужны не обычные, а магические. На выходных едем в Косой Переулок. Найдём какой-нибудь книжный развал, и затаримся.

- А как же насчёт опасности? – спросил Джеймс.

- Организуем анонимную бригаду, чтобы могли помочь, если что, - поморщилась Алекса. – Мне самой не нравится эта затея, но что мы можем поделать? Да и Гермиона наверняка не удержится и использует эту способность.

- Может быть, поговорить с МакГонагалл? Вдруг есть другие такие маги, как я? – спросила

Гермиона.

- И что мы ей скажем? «Ой, простите, у нас дочка на самом деле не волшебница, да ещё и видит странные окошки перед глазами»? Да она нас живо сдаст этому своему Министерству! – ударила по столу Алекса. – Я тут полистала кое-что на работе, взяла с собой. Вы знаете, что у них тут считается законами? Вот, выпало из учебника, – она положила на стол тонкую брошюрку.

- «Законы Магической Британии», издано Министерством Магии, - прочитал Джеймс. – А что так мало?

- Потому что это выжимка, но выжимка особенная. Что в ней есть? Что есть Три Непростительных заклинания, причём указаны их названия, видимо, чтобы все знали, как именно их использовать. Это раз. Что нельзя учить телепортацию до семнадцати. Это два. Что ученикам нельзя колдовать на каникулах. Это три. Остальное – это каша. Вот что там делает информация о магической маршрутке Ночной Рыцарь? Где данные о правах и свободах граждан, где хотя бы данные, как вызвать магический вариант полиции? Зато везде помянут Визенгамот, хотя нет даже нормальных ссылок на то, где можно почитать о его заседаниях. Если они издают такой шлак, то я сомневаюсь, что нас послушают, - закончила Алекса и встала налить себе чаю, чтобы немного остыть и промочить горло.

- В общем, магия это прекрасно, но магам при этом доверять нельзя, - продолжила она уже спокойнее через несколько минут. – А вы торопитесь броситься под колёса поезда, хотя у нас есть ещё полгода. А пока давайте набросаем список, что нам нужно купить, и сколько на это нужно денег.

***

10 ноября 1990 г. Лондон. Косой Переулок.

Арка входа закрылась за ними, и Грейнджеры облегчённо вздохнули. Попасть на Косой Переулок оказалось неожиданно сложно. Им пришлось дважды пройти мимо бара, прежде чем они его заметили. Видимо, магии Гермионы теперь было недостаточно на троих.

Сама же Гермиона, тем временем, изучала мир вокруг через призму игры, правда не имея возможности поделиться с родителями. Вот, например, выскочило новое сообщение.

Вы попали в особую зону «Косой Переулок».

Доступ: общий.

Описание: увеличивает силу творимых заклинаний на 25%, уменьшает затраты маны на 10%. На краю зоны действуют чары отвлечения для персонажей с показателем Магии меньше 1.

«Ну да, на меня и родителей одной единицы Магии явно недостаточно», - досадливо подумала она. Однако перед ней было множество интересных объектов, которые можно было Опознать, так что она не стала долго рефлексировать.

В первую очередь они приобрели по паре простеньких мантий в безымянном ателье, примостившемся в закутке около «Магического зверинца». Закуток был явно во много раз увеличен магией, но портниху это явно не пугало. Впрочем, и работала она быстро, так что Грейнджеры покинули её, выглядя как настоящие маги. Гермиона даже приобрела наручную кобуру для палочки, и могла выхватывать её будто ковбой.

После этого они немного походили по книжным магазинам, в конце концов найдя нужный немного в стороне от шумной улицы, почти что уйдя в спальные районы, идущие до самого Министерства. Он назывался «Мятая закладка». Правда, судя по увиденному Грейнджерами, подобные бестолковые названия были вполне в духе магов, и данный бизнес выделялся, пожалуй, разве что читаемой вывеской над витриной.

На входе их встретил парень в учебной мантии, явно несовершеннолетний. Тем не менее, это не помешало ему хорошо звучащим голосом проинформировать их.

- Книги в секции слева – по галлеону штука. Стоящие в стопках позади меня – по семь сиклей, доставать из кучи я их не буду, и палочкой этого делать не советую. Книги в дальнем зале – от двух до шести галлеонов. Дороже шести – на втором этаже. Хотя вам – вряд ли по карману, - сказал он, окинув Грейнджеров быстрым взглядом.

Ну да, они приобрели мантии подешевле. Нечего сверкать своим достатком. Вдруг приложат заклинанием?

- А сколько будет стоить уменьшение? – спросила Алекса?

- Ещё и сквибы на мою голову? Галлеон за всё.

Хотя его слова и выражали негатив, тон паренька был совершенно ровным, будто ему не было дела ни до чего. Он даже не поднял взгляд от книги, которую листал всё это время. Грейнджерам, это, впрочем, было даже на руку.

Чего только не было на полках! Как ни странно, в секции «от двух до шести» оказалось меньше всего полезных книг. В основном это была литература развлекательного типа, при прикосновении к которой Гермиона не получала никаких оповещений. Нашлась и целая полка с истёртыми «Историями Хогвартса». Все книги, изданные до Батильды Бэгшот давали какой-то навык. Книги авторства Батильды – нет. Это ещё больше укрепило подозрительность семьи.

В секции «за галлеон» нашлись сильно устаревшие варианты «учебников-методичек», как их метко называл Джеймс. Откуда брались цены – было непонятно. Ну, разве что учебники по Чарам оказались нечитаемы для родителей. Зачем? Непонятно. Тем более остальные учебники оказались доступны, даже зельеварение.

Ещё в этой же секции нашлись и «альманахи» Пророка. По сути, это были сшитые целиком трёхмесячные подписки этой газеты, и укреплённые твёрдой обложкой. В принципе, для тех, кто имеет место для хранения архива – самое то.

В любом случае, набрав по экземпляру методичек для Трансфигурации и Чар, они зарылись в тонны всякой всячины. Какой только дряни не выпускали волшебники, оказывается!

«Тридцать дешёвых приворотов», «Как обмануть защиту Хогвартса, или маленькие секретики большого Дика», «Как женить на себе вейлу». И это наименее отвратные из найденных книг. Кстати, последняя давала какой-то навык, но брать её они не стали.

В конце концов, они остановились на «Большой таблице совместимости ингредиентов» Андре Марчесини, и «Зловредных практических рунах» Медеи Артеники, а также приобрели сильно потрёпанную раннюю копию «Фантастических зверей» и прожённую по краю «Тысячу магических растений и грибов». Учебников по зельеварению в дешёвых секциях не нашлось ни одного.

Взгляд паренька зажёгся, когда он увидел книгу о рунах.

- Для сквибов у вас отличный нюх. Настоящая цена этой книги – галлеонов семь-восемь. Однако у нас честное заведение, так что с вас всего двенадцать галлеонов за всё.

Он шустро проверил деньги на зуб, после чего уменьшил их покупки.

- Приходите за пергаментами в середине июня – первая партия намного дешевле, - вполне тепло попрощался с ними он.

- Всего-то и надо было человеку, чтобы кто-то разделил с ним его страсть к книгам, - подвели итог Грейнджеры.

***

Последней остановкой в их планах была совятня. Грейнджеры решили приобрести свою сову, и узнать, как правильно написать ответное письмо профессору МакГонагалл. Пусть у Гермионы и были проблемы с магией, но согласиться на поступление сейчас легче.

В магазине продавец лишь махнул им в сторону второй витрины, где сидели в клетках совы самых разных цветов и оттенков.

Большинство сов воротили свои клювики от Гермионы и её родителей.

Но одна, маленькая серая сова, заинтересованно посмотрела на Джеймса. Именно Джеймса, а не Гермиону.

Грейнджеры не стали пытать судьбу и взяли ту, что давали. Да и Джеймс уже вовсю гладил ту, и скармливал ей совиную вафлю. Ну, ему же предстояло расчищать место на чердаке, так что никто не возмущался.

Сову, оказавшуюся совёнком, назвали Киром. В честь царя Кира, «который имел воот такеенный шнобель».

http://tl.rulate.ru/book/25932/539797