

11 ноября 1990 г. Лондон. Частная практика Грейнджеров.

Эксперимент с книгами был назначен на следующий день, воскресенье.

- Я сказал ребятам из скорой, что у нас тут особый клиент, и что есть кое-какие подозрения, так что они будут дежурить неподалёку. У нас есть два часа.

- Дорогой, ты мне это уже дважды рассказывал, - закатила глаза Алекса. - И про то, что мы должны будем сделать потом коронку водителю бесплатно, и про то, что у нас все лекарства на любой случай под рукой. Хватит уже мельтешить. Мы оба врачи, хоть и пошли по стезе дантистов, так что не надо строить из себя кисейную барышню.

Тут в кабинет, наконец, зашла Гермиона, и вытащила из ниоткуда несколько книг. Это была наконец-таки изученная ей способность Геймера использовать Инвентарь.

Гермиона могла хранить в нём любое количество предметов. Согласно справке в углу окна, ограничением являлся только вес: максимальная вместимость Инвентаря составляла $\text{Сила} \times 2 + \text{Выносливость} \times 2$ кг, то есть девочка могла легко унести целых двадцать килограмм - около половины своего веса! Причём вес этот ею совершенно не чувствовался. Девочка, естественно, сразу же набила Инвентарь едой, книгами, и запасной одеждой.

Кроме того, он позволял ей мгновенно сменить одежду на заготовленный наряд из инвентаря. Гермиона никогда не видела, чтобы в глазах её мамы бушевали такие эмоции. Было там и восхищение, и возмущение, и даже жажда обладать такой же способностью. В общем, маленькая ведьма зареклась использовать эту способность на глазах у мамы без крайней необходимости. Ну ещё бы - кому наряжаться пять минут, а кому - менее секунды.

Гермиона легла на заранее заготовленную кушетку, вокруг которой были разложены подушки. Родители отошли в другой конец комнаты, просто на всякий случай.

Волшебница взяла в руки «Пособие по трансфигурации для начинающих», и нажала «Да» в возникнувшем окошке.

Помещение озарил неяркий свет, исходящий от книги. Нежно-зелёное свечение пару секунд усиливалось, и вдруг перекинулось на руки Гермионы, и, через мгновение, потухло. В помещении вдруг стало немного пыльно, и Гермиона чихнула.

- Дорогая, с тобой всё в порядке? - осторожно спросила Алекса.

- Да, - немного заторможенно ответила Гермиона. - Кажется... я знаю, как работает трансфигурация. И... у меня открылось два навыка!

- Два? - переспросил Джеймс. Гермиона, как обычно, зачитала увиденное ею.

Поглотив книжные знания, вы открыли навык «Трансфигурация»!

Описание: Трансфигурация - магическая дисциплина, позволяющая магу менять форму предметов. Сочетает в себе элементы Ритуальной магии и Нумерологии. Каждый уровень Трансфигурации увеличивает скорость сотворения заклинаний данной дисциплины на 5%.

Пытаясь понять суть Трансфигурации, вы открыли навык «Ритуальная магия»!

Описание: Ритуальная магия – одна из основных магических дисциплин, позволяющая магу подменять умственные конструкции жестами и предметами. Каждый уровень Ритуальной магии увеличивает мощность заклинания данной школы и всех дочерних школ на 1%.

Познав неизвестные вам грани волшебства, вы подняли Интеллект на 1.

- Голова не болит? – допытывалась до волшебницы мама.

- Да нет, мам, всё нормально. Просто... некоторые вещи вдруг стали интуитивно понятны. Хочется взять их и записать, чтобы они получше уложились в голове. Пап, не одолжишь блокнот?

- Конечно, милая, - отец достал новый блокнот и ручку для дочери.

- Только вот надо сначала остальные книги по магии освоить. А то так толку не будет, - сказала девочка, и, прежде чем родители успели возразить, активировала ещё одну книгу.

Поглотив книжные знания, вы открыли навык «Чары»!

Описание: Чары – магическая дисциплина, позволяющая магу использовать свои внутренние силы для выполнения мгновенных простейших ритуалов, называемых заклинаниями. Сочетает в себе элементы Магии Потока и Ритуальной Магии. Каждый уровень Чар увеличивает скорость сотворения заклинаний данной дисциплины на 5%.

- Хм, а Магию Потока не дали, - задумчиво пробормотала Гермиона, глядя на возникшее на месте книги облако пыли.

- Кажется, всё в порядке, любимая, - облегчённо выдохнул Грейнджер.

- Да, пап, мам, всё нормально. Голова совсем не болит. Это... - Гермиона на секунду задумалась. – Это как будто выученное давно стихотворение вдруг всплывает в голове, хотя оно вроде бы давно забыто. Помнишь, как мы в детском саду разучивали песни, а потом во втором классе я целый день не могла от них избавиться, внезапно вспомнив? Вот и тут так же. Они как будто всегда тут были, - девочка постучала пальцем по голове.

- Ну и ладно, - расслабилась, наконец, мать семейства. – Джеймс, можешь отзывать своих реаниматологов. Похоже, Гермиона прочла столько книжек, что разом проглотить две для неё – уже не результат.

Прибыв домой, Гермиона начала поглощать накопленные книги. Некоторые из них, к большому сожалению Гермионы, требовали каких-то заоблачных характеристик или навыков

для освоения, плюс среди них оказалось много книг, открывающих одно и то же. Но, тем не менее, она всё равно обзавелась неплохим набором навыков.

Поглотив книжные знания, вы открыли навык «Мягкий шаг»!

Описание: Мягкий шаг - способность, позволяющая пользователю двигаться быстрее и эффективнее, не поднимая лишнего шума. Каждый уровень навыка увеличивает базовую скорость движения на 2%.

Поглотив книжные знания, вы открыли навык «Гибкость»!

Описание: Гибкость - способность, позволяющая пользователю лучше управлять своим телом. Увеличивает базовое значение Ловкости на 1% за каждый уровень навыка.

Поглотив книжные знания, вы открыли навык «Травология»!

Описание: Травология - магическая дисциплина, позволяющая магу управлять ростом растений. Содержит в себе элементы Магии Потока. Каждый уровень Травологии увеличивает возможности по управлению растениями.

Лучше познав собственное тело, вы подняли Мудрость на 1.

Мягкий шаг, как ни странно, пришёл из книги о фехтовании, а Гибкость - из медицинского справочника. Кроме этого, Гермiona получила несколько менее полезных, немагических навыков.

Поглотив книжные знания, вы открыли навык «Вожделение»!

Описание: Вожделение - способность, позволяющая пользователю управлять любым транспортом. На высоких уровнях пользователь способен использовать любое транспортное средство с полной отдачей, интуитивно понимая его особенности.

Поглотив книжные знания, вы открыли навык «Материаловедение»!

Описание: Материаловедение - способность, позволяющая пользователю лучше определять свойства предметов. Влияет на большинство ремесленных навыков.

Сначала девочке показалось, что Материаловедение будет для неё полностью бесполезно, но отец отметил, что Кулинария - скорее всего тоже ремесленный навык.

- И вообще, Герми, знаешь что? Все набранные тобой навыки напоминают мне кое о чём.

Джеймс достал откуда-то старую, пыльную коробку.

- Вот. Это было ещё во времена учёбы. Мы с ребятами играли в одну настолку с самописным сеттингом, - он разложил по столу листы персонажей. - Где же он... а, вот. Ирандиил Щитоносец. Самый несбалансированный персонаж, которого я когда-либо видел. Человек, игравший его, нашёл лазейку в системе игры. Набрав целую кучу навыков, дающих ему бонусы друг к другу, он сумел создать настоящего монстра. Поскольку все положительные эффекты складывались поочерёдно, он сумел поднять эффективность обычного удара до божественного уровня.

- И какое отношение это имеет ко мне? - спросила волшебница, хотя уже догадывалась об ответе.

- Это довольно просто. Если ты сумеешь найти несколько навыков, эффекты которых будут складываться поочерёдно, то, поднимая один навык, ты будешь автоматически увеличивать эффективность другого. Подняла Ритуальную Магию? Трансфигурация и Чары улучшилась. Подняла Гибкость? Скорость движения с Мягким шагом тоже выросла. Кстати, ты ничего не заметила за последние пять минут?

- Нет, а что? - удивила Гермiona.

- У тебя изменилась походка, и ты как-то сумела подойти к столу, сделав один шаг, хотя ещё вчера тебе было нужно как минимум два. Обойдя скрипящую половицу при этом.

- Правда?

Девочка была глубоко удивлена. Как она этого не заметила? Встав перед зеркалом, она попробовала сделать пару шагов, и не узнала себя. Она двигалась иначе, будто у неё были ножны с незримой шпагой, которую она была готова выхватить в любой момент. Что, в принципе, было объяснимо, учитывая, откуда этот навык взялся. Интересно, а для работы с палочкой этот шаг удобен?

- Кстати, пока ты не ушла глубоко в свои мысли, дорогая. Первое. Пока ты носилась со своим Инвентарём, я всё-таки поиграл в остальные игры, и составил для тебя список слов, которые могут вызвать какое-нибудь окошко. Второе. Я видел, как ты облизывалась на книгу по зельеварению. Как я понимаю, она тоже даёт навык. Мы с Алексой не против, если ты выучишь навык и из неё. Для школы уж, так и быть, купим новую.

Гермiona использовала всю свою приобретённую скорость, чтобы повиснуть у папы на шее.

16 ноября 1990 г. Лондон. Дом Грейнджеров.

Более-менее разобраться со всем у Гермiony вышло только к вечеру пятницы. Она собрала все свои записки и представила их перед отцом.

- Вот, здесь информация по всем моим навыкам, и что я думаю о магии, прочитав по-диагонали некоторые из книг, имевшихся в шкафу. Поможешь придумать, что делать дальше?

Джеймс с интересом зарылся в бумаги, пока Алекса не вернулась домой. Записки были стройными и складывались в цельный документ, объясняющий то, что было известно маленькой волшебнице, получившей способность Игрока. Причём по стилю даже нельзя было сказать, у кого она так научилась писать - у папы или у мамы.

Однако начал Джеймс не с начала, а с навыков, о которых Гермiona узнала, лишь открыв меню навыков.

Полный список выглядел так:

Тело геймера (внеуровневый)

Опознание (ур. 3)

Магия потока (ур. 1): +1% к мощности заклинаний.

Магия ритуальная (ур. 1): +1% к мощности заклинаний, использующих Ритуальную Магию.

Нумерология (ур. 10): +10% к мощности заклинаний, использующих Нумерологию.

Трансфигурация (ур. 1): +5% к скорости Трансфигурации.

Чары (ур. 1): +5% к скорости сотворения Чар.

Зельеварение (ур. 1): 2% шанс сварить зелье выше классом.

Травология (ур. 1)

Родство с Электричеством (ур. 2): генерация до 2 ед. заряда в минуту. +2% к урону Электричеством.

Гибкость (ур. 1): +1% к Ловкости.

Атлетика (ур. 4): +4% к Выносливости.

Мягкий шаг (ур. 1): +2% к скорости движения.

Ремесло (ур. 2): 2% шанс создать предмет повышенного качества.

Материаловедение (ур. 1)

Каллиграфия (ур. 9): 9% шанс идеально повторить символ.

Кулинария (ур. 3): 6% шанс приготовить блюдо с одним бонусом.

Вожделение (ур. 1)

Культурные знания (ур. 14): +14% шанс понять назначение неизвестного предмета.

Казалось бы – довольно внушительный список, однако Грейнджер отметил, что больше половины навыков пришло к Гермионе из книг, и находится на низком уровне. Если судить по меркам ролевых игр, то заявленный второй уровень очень точно отражает её умения. Перелистнув пару страниц, он перешёл к более детальному описанию навыков.

Тело геймера: тело пользователя подобно телу компьютерного персонажа. Все ваши раны заживают, когда НР достигает максимального значения. Исключение из этого правила составляют калечащие раны, а также долговременные проклятья.

Магия Потока: одна из основных магических дисциплин, позволяющая магу управлять своей силой напрямую. Каждый уровень Магии Потока увеличивает мощность магии данной школы и дочерних школ на 1%.

Зельеварение: магическая дисциплина, позволяющая магу использовать свои силы и заёмные силы, преобразуя их. Сочетает в себе элементы Магии Потока и Нумерологии. Каждый уровень Зельеварения повышает шанс сварить зелье выше классом на 2%.

Родство с Электричеством: способность, дающая пользователю черпать энергию из электричества. Каждый уровень увеличивает урон, наносимый Электричеством на 1%. Пользователь может дополнительно генерировать 1 единицу электричества в минуту за уровень навыка.

Атлетика: способность, позволяющая пользователю переносить большие нагрузки. Каждый уровень Атлетики увеличивает базовое значение Выносливости на 1%.

Ремесло: умение изготавливать любые предметы обычного типа.

Каллиграфия: умение правильно записывать известные пользователю символы. Каждый уровень навыка повышает шанс идеальной записи на 1%.

Кулинария: умение изготавливать предметы типа «еда». Каждый уровень Кулинарии повышает шанс приготовить блюдо с бонусом на 2%. Может содержать элементы Зельеварения и Ремесла.

Культурные знания: общий уровень знаний пользователя об окружающем мире. Каждый уровень навыка повышает вероятность понять назначение неизвестного предмета на 1%.

Джеймса особо заинтересовал навык «Тело геймера», однако он решил попридержать вопросы о нём при себе. Не будет же он дочь просить поранить себя, на самом деле?

Архив Грейнджеров. Из записок Гермионы Грейнджер (дополненных Джеймсом и Алексой

Грейнджер):

«Основа любого заклинания – это сила волшебника. Как правило, эта сила вытягивается из него волшебной палочкой. Это позволяет волшебнику не заботиться о Магии Потока, или, иначе говоря, контроле над силой, выходящей из тела. Эта информация косвенно подтверждается школьным учебником «Теория магии», хотя там это всё описано слишком заумно, и явно не для первокурсников. Я так точно дважды запуталась.

После этого волшебник либо осуществляет ритуал, либо просто напитывает силой руны. В любом случае, в процессе этих действий волшебная сила изменяется, и изменяет реальность вокруг себя.

Всего существует, как минимум, пять основных дисциплин, которые используются при творении магии. Возможно, есть и другие, но это те, о существовании которых мне прямо или косвенно известно.

Первая – Поток. По сути, это процесс контролируемой отдачи внутренней магии волшебника. Откуда исходит эта энергия? Пока неясно, однако в «Зловредных практических рунах» как минимум дважды упоминается некий Источник.

Заметка: постараться найти исследования магов на эту тему, и поднять Каллиграфию до десяти, чтобы иметь возможность поглотить учебник.

Заметка к заметке: перед этим сделать полную копию книги, поскольку при поглощении книги усваиваются лишь абстрактные знания, а не вся информация. Иметь возможность использовать руны, но не знать самих рун – дурацкая ситуация, в которую лучше не попадать.

Вторая – Ритуалы. Они могут представлять собой что угодно, начиная от пентаграмм с магическими элементами на узлах, и заканчивая особым словом или жестом. В общем, это всё, что позволяет волшебнику не думать о том, что он делает. Судя по учебнику Чар, именно на жестах и словах построена большая часть волшебства.

Заметка от Алексы: пентаграмма – не единственная магическая фигура. Линия и треугольник тоже имеют свой символизм, так что не стоит думать, что штампованная пентаграмма – всему голова. См. иностранную секцию домашней библиотеки.

Третья – Руны. Поскольку я не владею пока навыком Рунной магии, вся информация о рунах пока что чисто спекулятивная. В теории, руны представляют собой метод, альтернативный ритуалам. Они позволяют создать специальный код, который может выполнять заданную функцию, если напитать его магией волшебника. Судя по «Теории магии», руны сейчас нигде не используют из-за сложности и архаичности, хотя в то же время существует книга по практическому их использованию.

Заметка Алексы: проверить, кто заинтересован в исчезновении данного направления магии.

Заметка Джеймса: по мне, так очень интересное направление, напоминающее программирование и радиоэлектронику одновременно. Возможно ли создание механизмов, работающих на рунах? Обязательно нужно поискать больше книг на эту тематику. Мне самому интересно.

Четвёртая дисциплина – Ментальная Магия. Опять же, информация чисто спекулятивная. Точное назначение её неизвестно, однако её существование можно косвенно вывести по

упоминаниям в артефакторике по наличию заклинаний, действующих на память. Большого пока сказать не могу. Я до сих пор не уверена, отдельная ли это дисциплина, или просто часть другой.

Заметка Алексы: маги умеют стирать память. Умеют ли они её читать, создавать ложные воспоминания?

И, наконец, пятая – Нумерология. В учебниках Хогвартса под Нумерологией понимается наиобычайшая алгебра и геометрия, однако благодаря имеющемуся у меня навыку я теперь понимаю, что это не совсем так. Нумерология – это скорее использование знания мироздания для склонения магии в нужную сторону. Лучше объяснить я это пока не могу, у меня есть лишь неясные ощущения и предчувствия.

Остальные дисциплины являются сочетанием упомянутых выше.

Трансфигурация использует поток, расчёты и ритуальные жесты, чтобы временно придать предметам другую форму. Чары направляют поток волшебника с помощью ритуалов. Зельеварение преобразует ингредиенты в зелье с помощью силы волшебника. Количество других дисциплин трудноопределимо, поскольку грани между ними не такие чёткие.

Собственно, это всё, что я могу сказать о магии в данный момент. Г. Грейнджер - 1990

Заключительная заметка Джеймса: поскольку волшебная палочка недоступна Гермионе, у неё есть три пути. Первый: найти предмет, повышающий Магию. Очень маловероятно. Второй: повысить уровень, и вложить очки в Магию. Маловероятно, и непонятно, как это делать. Резать живых животных, что ли? Третья: найти способ творить магию без палочки. Самый лучший на данный момент, хотя лишь Гермиона знает, как к этому подступиться.

Заключительная заметка Алексы: у меня до сих пор голова кругом от событий последних двух месяцев. Ещё недавно моим самым большим стрессом были три недели работы без выходных, а теперь... Я стараюсь успевать за вами, но, честно говоря, это слишком для меня. Поэтому я лишь стараюсь откусить небольшой кусочек этого пирога, и наблюдаю за тем, как вы вгрызаетесь в него, будто рыба, дорвавшаяся до воды. Это всё, что я хотела сказать.

Тем временем, пока его хозяин наслаждался чтением в тёплом кресле, Кир рвался сквозь холодные шотландские ветра, чтобы доставить письмо Гермионы профессору МакГонагалл. Грейнджеры окончательно решили, что её учебе в Хогвартсе – быть.

<http://tl.rulate.ru/book/25932/539799>