Это не могло быть совпадением. Она думала о подземельях и тут же запнулась обо что-то, явно намекающее на него.

Гермионе очень, очень хотелось согласиться на заманчивое предложение. До чего же она устала, тратя десятки часов, пытаясь раскачать, расшевелить в себе Магию. До чего же ей хотелось найти более лёгкий путь.

И вот он перед ней. Зайди внутрь, срази парочку монстров, и получишь уровень.

Волшебница с огромным трудом оторвала себя от асфальта, и побрела домой, чувствуя себя опустошённо.

***

Разговор с родителями дался девочке тяжело. Они, естественно, согласились, что соваться неизвестно куда – очень опасно, и были рады, что она не оставила их в неведении.

Но саму Гермиону это не успокоило. Она заперлась в своей комнате, и принялась ворочаться на кровати, пытаясь уснуть.

- Почему же мне так тяжело, и хочется что-нибудь ударить? - бормотала она в подушку. - Почему мне хочется плюнуть и сделать всё поперёк того, что я сама считаю правильным?

«Жаль, рядом нет Кары» пронеслась в голове шальная мысль. Ей так хотелось ощутить то же тепло, что она чувствовала тогда, сидя на лавочке. Та будто интуитивно понимала волшебницу, даже не зная её секрета.

Внезапно ей вспомнилось сказанное наставницей где-то в начале весны. Это было после того, как одним прекрасным утром мисс Уоллес была обнаружена Гермионой спящей прямо на полу, с отчётливым душком спиртного. Судя по всему, у той была довольно бурная ночь, поскольку она довольно улыбалась.

- Знаешь, - сказала тогда Кара. - Многие говорят о том, что для достижения успеха нужно работать, работать, и снова работать? Я считаю, что те, кто так говорят, забывают о том, что люди умеют не только работать, но и уставать. Сколько раз я видела, как неплохие спортсмены перегорали, проиграв важные соревнования, получив травму, просто сдавшись от стресса? Поэтому я считаю, что иногда необходимо выпустить пар, сделать какую-нибудь дурость – что угодно, лишь бы не сломаться, когда случится что-то плохое.

- А что случилось у вас? – не преминула спросить Гермиона.

- Да у меня был заключен долгосрочный контракт, и заказчики решили всё отменить в последний момент, - поморщилась наставница. – Ничего, что касалось бы тебя, и о чём вообще стоило бы грустить, если подумать на трезвую голову. Но ты всё равно запомни: люди – не машины. Иногда мы делаем глупые поступки, чтобы не зачерстветь, чтобы ум оставался таким же гибким, как тело. Тьфу ты! Ну не умею я объяснять такие вещи!

Тогда девочка ещё валилась от нагрузок, разрываясь на тренировки и учёбу, и у неё не было сил обдумывать сказанное. А теперь вот всплыло из памяти, причём не случайно.

Она хотела пройти через эту так называемую брешь, что бы там ни твердил разум. Она

человек, а не машина. Почти год тренировок, а она всё ещё боится драки? Нет, её терпение кончилось!

Накачав саму себя такими бестолковыми, но действенными аргументами, Грейнджер вскочила с кровати, и принялась собираться. У неё было чуть больше часа до закрытия бреши.

***

Вмятина находилась на прежнем месте, и Гермиона без труда сумела найти её.

Выскользнуть из дома было не сложно. Сложнее было незаметно умыкнуть нужные вещи, но Инвентарь сильно помог ей. Гермиона мимоходом подумала, что благодаря одному лишь Инвентарю ей точно никогда не придётся голодать, потому что из неё вышел бы идеальный вор.

В кармане её лежал нож, в руках располагалась спортивная шпага. Глаза были прикрыты откуда-то взявшимися у отца защитными очками, а на шее болталась кислородная маска из распотрошённой аптечки.

В общем, выглядела девушка просто по-дурацки, и это если не думать о дополнительной экипировке, что хранилась в Инвентаре.

Войти на Изнанку?

Да/Нет

Гермиона решительно нажала на «Да», и мир мигнул.

***

Волшебница вдохнула тяжёлый, горячий воздух и осмотрелась.

Она стояла… на асфальте? Только асфальт был какой-то очень бугристый. Вообще, всё вокруг было покрыто асфальтом.

Гермиона находилась на небольшом асфальтовом пригорке, откуда открывался неплохой обзор на окрестности. Местность была на удивление хорошо освещена (несмотря на отсутствие солнца на небе), и выглядела как кусок парка, выполненный, естественно, вновь из асфальта. В паре километров от девочки он резко поднимался вверх, превращая местность в замкнутую долину.

- Неплохие тут дизайнеры, - усмехнулась младшая Грейнджер, копируя тон мамы.

Она ещё немного постояла, привыкая к цветовой палитре, и принялась спускаться. Наверняка враги находятся внизу.

Первую атаку она почти пропустила, подумав, что это просто странное движение теней. Однако именно тень была её противником.

Гермиона рефлекторно насадила «нечто» на шпагу, почти не чувствуя сопротивления, и навалившееся на неё тело рассыпалось прахом.

Получено опыта: 1.

Теперь она видела, что к ней приближается ещё три подобных тени, и кинула в одну из них Опознанием.

Имя: Тень ненависти

Класс: Низшая тень

Уровень: 1

Титул: нет.

HP: 150/150

MP: 110/110

Эффекты: Хрупкость.

Описание: Тень, рождённая из остаточной магии и негативных эмоций. В данной тени преобладает ненависть, что делает её более живучей.

Она быстро пробежала глазами по описанию, и оглянулась, проверяя, не наступают ли на неё сзади. Никого.

Тени налетали на неё поодиночке, не мешая ей просто нанизывать их на дурацкую учебную шпагу.

Получено опыта: 3.

Это было удивительно, насколько просто ей далась первая схватка. Гермиона даже не запыхалась, но, правда, чувствовала себя немного сюрреалистично. Сражение с тенями, ну надо же.

А теперь повторить это ещё девятьсот девяносто шесть раз, и уровень у неё в кармане!

***

Грейнджер ещё дважды столкнулась с тупыми тенями, прежде чем ей попался более достойный противник.

Немного отдающая красным тень подкралась к ней, и сумела нанести удар со спины. Гермиона проехалась по асфальту, обдирая одежду и колени, после чего попыталась проколоть налетевшую на неё тень. Та проскользнула мимо выпада, но не сумела уклониться от ножа.

Получено опыта: 10.

В этот раз тень не распалась бесследно, а оставила за собой маленький кристаллик.

Малый кристалл маны.

Тип: магический.

Описание: кристаллизованная мана. При разрушении даёт пользователю 100 единиц маны. При соединении сотни подобных, кристаллы преобразуются в средний.

- Трофей? – задумчиво спросила саму себя Гермиона, рассматривая маленький кристаллик. – В любом случае, пригодится.

Следующую подобную тень Гермиона сумела заметить первой.

Имя: Тень конфликта

Класс: Низшая тень

Уровень: 3

Титул: нет.

HP: 200/200

MP: 230/230

Эффекты: Хрупкость.

Описание: Тень, рождённая из остаточной магии и негативных эмоций. Данная тень является порождением конфликта, что делает её быстрее и умнее.

Гермиона атаковала, но внезапно её противник просто прошёл сквозь её клинок, и напоролся лишь на инстинктивно выставленный нож. Этого оказалось недостаточно, и Гермиона вновь полетела в сторону, больно ударившись об асфальтовое дерево.

«Половины здоровья как не бывало», подумала она, и сплюнула кровью.

Тень быстро приближалась, но Гермиона была готова. Из Инвентаря была извлечена странная конструкция, напоминающая арбалет, но без тетивы и курка.

Гермиона направила имеющуюся конструкцию в сторону противника, и нажала на определённую точку на ручке. Руны на конструкции сработали, как надо, и вышвырнутый ими короткий болт прошил оппонента насквозь.

Этот «арбалет» был проектом её отца. Разобравшись в нюансах работы рун, он загорелся идеей создать магический аналог стрелковому оружию. Гермиона была лишь исполнителем, нанося руны и запитывая их в нужном порядке.

Как показали испытания, опытный прототип работал исправно, но… Его каждый раз приходилось вновь заряжать магией, так что стрелял он не намного быстрее обычного. Да, к тому же, каждая зарядка отнимала две сотни маны – половину запаса!

Тем не менее, сейчас Гермиона была рада тому, что он у неё был. А зарядку можно и потерпеть – всё равно ману она пока использовать никак больше не может.

***

Владение шпагой +1. Текущий уровень: 4

Девочка стряхнула с себя последнюю тень, и отмахнулась от сообщения. С таким бонусом к скорости и урону даже тени третьего уровня теперь не представляют для неё опасности.

Она кружила по полю уже почти четыре часа, и истребила около сотни теней, однако они пока и не думали заканчиваться. Присев на тёплую асфальтную лавочку, Гермиона решила перекусить.

Неспешно поглощая мамину готовку, сидя на припасённом покрывале, Гермиона рассматривала окружающую местность.

Её мысли уже уходили в этом направлении, но всё же… Она очень сильно изменилась. Сражение с тенями было для неё приятной работой, позволяющей использовать свои навыки, а не просто схваткой насмерть. Да, в её крови играл адреналин, но, кроме страха, она испытывала и предвкушение, как тогда, на ринге против Мелли.

Кто же она, Гермиона Грейнджер?

Ответ на этот вопрос был прост и сложен одновременно. Она – Геймер. Та, что испытывает удовольствие, развивая свои навыки, и используя их в битве.

Лучше поняв собственную суть, вы повысили Мудрость на 1.

Странно. Но ведь было время до того, как она стала Геймером. Кем была та Гермиона Грейнджер, и почему она изменилась? Повлияло ли на её сознание изменение класса? Это всё было очень сложно… и подумать об этом придётся позже, потому что одна из бродячих теней заметила её, и в паре сотен метров от неё начала собираться тёмная толпа. Это может стать проблемой.

Гермиона быстро убрала всё в Инвентарь, и заняла удобную позицию.

***

Новый противник оказался намного сложнее – и умнее.

Большая тень, отливающая синевой, не спешила лезть в бой, а посылала контролируемых ею теней, стараясь измотать Гермиону.

Нанизать две тени на шпагу, полоснуть третью ножом, почти лечь на землю, уклоняясь от четвёртой и пятой. Принять на блок удар шестой. Минус тридцать здоровья и немного саднящий зад. Повторить. Тени не стали умнее, но были всё так же настойчивы.

В конце концов Гермиона осталась один на один со своим противником, лишившись почти половины здоровья.

Имя: Тень зависти

Класс: Средняя тень

Уровень: 7

Титул: Промежуточный босс

HP: 850/850

MP: 340/340

Эффекты: Хрупкость.

Описание: Тень, на протяжении долгого времени питаемая схожими эмоциями зависти. В отличие от низших теней, может использовать оружие.

Ну, оружие в руке тени Гермиона и сама видела. Ярко-синяя когтистая перчатка сильно контрастировала с окружением, притягивая её внимание.

От первого удара волшебница просто отскочила, и попыталась контратаковать. Однако босс оказался готов к этому, и она еле успела блокировать удар ножом. С трудом всадив шпагу в оппонента, ей пришлось отскочить, спасаясь от целой серии ударов.

«Минус триста», - подумала Гермиона, и достала украденный на кухне нож. Он, конечно, был не чета тому что ей выдал мистер Купер, но её противник вряд ли добровольно вернёт ей шпагу. Похоже, что она даже не доставляет ему проблем, хотя и пронзила его насквозь.

Приняв очередной удар на блок, девочка оказалась неготовой к тому, что противник ударит её снизу своим шипастым коленом.

«Похоже, стоит использовать весь арсенал», - подумала Гермиона. Первым в ход пошёл арбалет, сравняв здоровье противников. Потом в ход пошёл баллончик от грабителей. Судя по всему, противник не дышал, поскольку не обратил на него малейшего внимания. В конце

концов Гермиона начала кидать в него всякую всячину из Инвентаря, лишь бы задержать.

«Что же делать?» - встревоженно думала она. У неё нет времени, чтобы заправить арбалет, а ещё один неудачный удар может стать для неё последним.

К сожалению для Гермионы, монстр не дал ей додуматься до чего-нибудь полезного, и резко сблизился с ней.

Грейнджер попыталась заблокировать удар, но перчатка противника вновь прошла прямо сквозь её руку. Всё, что успела сделать Гермиона – это всадить дурацкий кухонный нож в гротескную руку тени.

Она почувствовала, как её плоть рвётся под руками существа, но не отпустила ножа. Удар, нанесённый ей, был так силён, что она могла бы отлететь в сторону, как это уже бывало при драке с другими тенями. Однако девочка, сама того не замечая, сумела принять позу, позволяющую ей использовать силу удара против монстра. Перенеся вес тела вниз, Гермиона потянула на себя, добавляя к силе монстра свою собственную. Кухонный нож начал разрывать его тело, издавая странный, неестественный звук.

Однако этого было недостаточно, и Гермиона чувствовала, как приближается ещё один удар. И тогда она призвала электричество.

И электричество ответило, впервые за прошедший год. Магия единым потоком исторглась из истерзанного тела Гермионы, и протянулась от её рук к капелькам крови, осевшим на монстре. Девочка успела увидеть, как на секунду мелькнула электрическая дуга, и монстр издал стон, заставивший её вздрогнуть, после чего рассыпался, растворился.

Ей очень хотелось лечь на землю и заснуть, однако одна из мигающих перед глазами табличек намекала, что делать этого не стоит.

Получен эффект «Среднее кровотечение».

Описание: вы теряете 1 HP в секунду на протяжении 10 минут.

Грейнджер экономным движением распахнула Инвентарь и достала бинты, бросая остальную аптечку на землю. Убрав одежду в Инвентарь, она осмотрела себя, и её затошнило.

Следы когтей уродовали её левый бок, и кровь, собираясь в ручеёк, медленно капала на землю. Сцепив зубы, она начала бинтовать себя так, как делала мама лет пять назад, помогая очень неудачно упавшему велосипедисту. Тогда маленькая девочка во все глаза наблюдала, как мама помогает пострадавшему до приезда врача и вот, это пригодилось.

Наложив давящую повязку и залив всё йодом, Гермиона зашипела. Однако её меры помогли, и среднее кровотечение сменилось слабым.

Девочка вытащила из Инвентаря отцовский спальник, и, не обращая внимания на то, что тот начал пропитываться кровью, плотно закуталась в него.

«Даже если вокруг остались монстры, я сейчас не поднимусь. Пусть жрут», - подумала Гермиона, и, подрагивая от кровопотери, провалилась в сон.

Однако никто не тревожил её посреди асфальтовой пустыни.

***

Проснувшись часов через шесть, судя по наручным часам, Гермиона выползла из безнадёжно испорченного спальника.

После этого она наконец-то обратила внимание на окошки, накопившиеся ещё со вчерашнего боя.

Владение ножом +1. Текущий уровень: 2

Рукопашный бой +1. Текущий уровень: 3

Магия Потока +1. Текущий уровень: 3

Родство с Электричеством +2. Текущий уровень: 5

Получено опыта: 150

Используя имеющиеся у вас теоретические знания, вы сумели ослабить кровотечение и получить навык «Первая помощь»!

Описание: Первая помощь – сумма знаний и умений пользователя о способах исцеления. Увеличивает эффективность всех способов лечения на 1% за уровень навыка.

Вы плохо выспались не в своей постели.

50% HP/MP восстановлено. Все отрицательные эффекты ослаблены.

Волшебница проверила свой бок и с удивлением поняла, что плоть под повязками полностью восстановилась, и лишь лёгкое покраснение напоминает о том, что вчера она чуть не погибла.

А сегодня она в полном порядке, обзавелась новыми навыками, на полпути к третьему уровню, и усилила свой контроль над электричеством.

К слову, об электричестве. Гермиона накинула на себя запасной комплект одежды, и принялась экспериментировать.

Теперь электричество охотно отзывалось на её команды, пока она фокусировалась на нём. Более того, оказалось, что она может даже накапливать разряд. Те самые пять единиц заряда в минуту оказались маленькой искрой, которая, тем не менее, могла больно ущипнуть. А если к этому добавить маны…

Гермиона попробовала зачерпнуть около трети своего резерва, и, когда ей это удалось, попробовала превратить его в электричество. Весь её контроль сразу же испарился, и неуправляемая молния разорвала асфальт перед ней.

Тем не менее, Гермиона ликовала. У неё на руках было магическое оружие! И, наверняка, если она продолжит истощать свой резерв, то сумеет поднять Магию до долгожданной пятёрки!

К сожалению, яркая вспышка молнии привлекла внимание к её импровизированному лагерю.

Из-за асфальтового холма показалась огромная, почти шестиметровая тень. Гермиона сглотнула и принялась перезаряжать забытый «арбалет».

На сцену вышел настоящий босс.

***

Имя: Тень слепого подражания

Класс: Средняя тень

Уровень: 10

Титул: Босс теней

HP: 1200/1200

MP: 800/800

Эффекты: Хрупкость, Скопированный Интеллект.

Описание: Первая тень, образовавшаяся в этой бреши пространства. Благодаря своей сути, может повысить одну из своих характеристик до значения, равного характеристике противника.

К несчастью для Гермионы, у неё не было пяти минут, чтобы выполнить разминку. Это дало бы ей бонус к Силе, Ловкости, и Выносливости.

Зато у неё был арбалет и электричество. Она хладнокровно разрядила арбалет в тушу монстра, и принялась убегать.

Минут через пять стало понятно, что девочка бегает быстрее огромного монстра. Ей хотелось захихикать, но нельзя было сбивать дыхание. Нет, монстр не был медлительным, но его огромное деформированное тело явно не было предназначено для марафона. Да, босс был намного живучее и сильнее своих младших «коллег». Но, потеряв своё главное преимущество, он оказался бессилен.

Гермиона раз за разом разряжала в него свой арбалет, пока у неё не кончились болты и мана. С сожалением использовав внезапно оказавшиеся очень полезными кристаллы с маной, она трижды разрядила в босса полный запас маны, обращённый в электричество (правда, дважды при этом промазав). Да, тень пыталась ускориться, кинуть в неё попавшимся на пути псевдо-

деревом, пропустить снаряды сквозь себя, но, в конце концов, рухнула на землю и осыпалась кусками асфальта и пылью.

Получено опыта: 500.

Поздравляем, вы получили 3 уровень!

Вот так незамысловато, и как-то даже буднично закончилась для неё первая битва с боссом. Оказалось, что высокий рост и уровень не всегда опаснее.

***

Босс, как и полагается, оставил за собой лут, пусть и довольно скудный.

Немного отдышавшись, Гермиона подобрала с асфальта шпагу. Это явно была её шпага, но теперь она явственно отдавала синевой, будто перчатка промежуточного босса. И теперь она не выглядела, как простой тренировочный инструмент.

Шпага малого поглощения.

Тип: магический, артефакт.

Описание: перекованная в потусторонней энергии, эта шпага теперь способна поглощать несильные заклинания.

Несомненно, полезное приобретение.

После этого девочка подобрала две книги. Это были… книги о готовке и вождении! Гермиона бросила ненужные пустышки в Инвентарь. За ними же отправилась горстка фунтов и одинокий сикль.

«И что же теперь? Где искать выход?»

Отвечая на невербальный вопрос волшебницы, перед ней появилось несколько новых табличек.

Поздравляем, вам удалось зачистить малую брешь.

Осталось до принудительного закрытия: 2 часа.

Желаете выйти сейчас?

Да/Нет

Поздравляем, вам удалось зачистить свою первую брешь.

Подсветка брешей доступна в опциях.

Найденные бреши теперь будут отмечаться на карте.

- Опции? – вслух проговорила Гермиона. Про карту она уже знала, хотя и не видела от той особой пользы.

Перед ней разверзлась новая табличка, почти с её рост, с кучей заблокированных пунктов, и небольшой кучкой доступных.

- Откладывать оповещения во время боя, подсвечивать бреши, отмечать известные особые зоны… Да где же всё это раньше-то было! – притопнула девочка ногой.

Но, дуться тут можно было только на себя.

А пока что – домой. Судя по наручным часам, в реальности уже почти девять утра. Как там родители, заметили ли её исчезновение?

http://tl.rulate.ru/book/25932/541354