

По негласной договорённости, эту тему они больше не поднимали. Гермиона закончила сборы, и отправилась к бреши.

Следуя подсказкам внутреннего голоса, девочка зашла в ничем не примечательное жилое здание через чёрный вход, вскрыв дверь Алохоморой.

Серая дверь с резной рамой, покрытой черепами и костями, притулилась прямо около пожарного выхода. Судя по всему, никто другой этой двери не замечал.

Теперь арсенал изучения волшебницы не состоял лишь из одного Оpoznания. Материаловедение, диагностические заклинания, своеобразное магического зрение – Грейнджер использовала всё, чтобы изучить находящееся перед ней. И это дало определённый результат.

Дверь-портал в трехуровневый некротический домен.

Тип: артефакт, иллюзорный, магический

Требования к использованию: ???.

Описание: данная дверь является естественным проходом на Изнанку. Иллюзорный металл зачарован таким образом, чтобы высасывать энергию из окружающего мира и передавать её на Изнанку.

Иллюзорный металл? Она перевела взгляд на косяк, и заметила, что кости и черепа действительно выполнены из какого-то металла. Она попыталась сосредоточиться именно на нём, а не предмете, частью которого он была, и вновь кинула Оpoznание.

Иллюзорный зачарованный металл.

Тип: материал, иллюзорный, магический

Описание: иллюзорный металл – один из особых материалов, существующих благодаря искажению фундаментальных законов на стыке Изнанки и обычного мира. При потере целостности предмета иллюзорный материал начинает исчезать, что делает его тяжёлым для переплавки. Данный металл зачарован на передачу некротических энергий.

Оpoznание +1. Текущий уровень: 12

Материаловедение +1. Текущий уровень: 5

Культурные знания +1. Текущий уровень: 25

Получено опыта: 250.

Ничего себе! Сразу три навыка повысилось, и за двадцать пятый уровень одного из них дали опыт! И всё благодаря маленькому трюку с Оpoznанием, придуманном её старшей версией.

«Не благодари, сестрица,» - раздался голос в её голове. - «Если будет возможность, то надо будет набить Инвентарь кучей иллюзорных материалов. Сдаётся мне, они имеют определённую ценность.»

Гермиона не спеша сделала разминку, убедилась, что всё в порядке, и дотронулась двери, не способная дальше оттягивать этот момент.

Постоянная брешь «Трехуровневый некротический домен».

Рекомендуемый уровень: 5-15.

Описание: постоянный проход на Изнанку, подпитываемый смертями людей в округе. Нахождение рядом с брешью уменьшает скорость восстановления на 25%.

Войти на Изнанку?

Да/Нет

Волшебница нажала «Да», и дверь распахнулась. Она бесстрашно вошла в тягучую черноту.

Девочка кинула в воздух шарик Люмоса, а потом и обогревающее заклинание на себя. Непроглядная темень сменилась видом каменных стен, пыли, и паутины. Она стояла в начале длинного коридора с множеством ответвлений. Дверь портала находилась за её спиной, но теперь была надёжно закрыта.

Взяв в руки подзабытую уже магическую шпагу, она чиркнула ею по стене. Из пустого проёма справа тут же раздалось шарканье, и перед нею предстал... естественно, скелет. А кого ещё она ожидала увидеть?

Имя: Простой скелет

Класс: Низшая нежить

Уровень: 3

Титул: нет.

НР: 350/350

МР: 150/150

Эффекты: нет.

Описание: обычная нежить, произвольно поднятая большим скоплением некроэнергий.

Вслед за первым последовал второй, третий скелет. Однако Гермиона не боялась.

Хотя профессор Квиррелл и был никудышным учителем, он дал ей повод зарыться в библиотеку с целью изучения разных тёмных существ. И, естественно, некроманты стояли в самой вершине её списка на изучение, будучи широко освещёнными в популярной культуре.

Как ни странно, тёмная магия могла приносить пользу, например, под присмотром Тёмных Целителей. Но некроманты, похоже, были помешанными в девяноста случаях из ста, сосредотачивая свои силы на разрушении. Впрочем, в прошлом это никого особо не волновало, и на поле боя с ними приходилось считаться.

Но бояться простых скелетов опытному волшебнику не стоило. Главное было не давать им подойти слишком близко, и целиться в уязвимый череп. Именно в его глубине светился маленький белый огонёк-марионеточник, управлявший костяшками.

Конечно, Гермиона могла бы попробовать пронзить скелета шпагой, рассеивающей заклинания. Но какой смысл рисковать умереть от челюстей и костлявых лап, если можно просто достать пару булыжников из Инвентаря, и опустить их на пустые головы? Правильно – никакого.

Получено опыта: 30.

Лишившись черепа, скелеты рассыпались обычными костями. Не найдя в останках ценного лута, она двинулась вперёд.

Судя по всему, она находилась в подземной тюрьме. Во всяком случае, именно такой вывод она сделала, найдя несколько закрытых клеток со скелетами внутри. Уничтожив нежить, она обзавелась кандалами из иллюзорного металла. Ближе всего металл походил на сталь, но было в нём и нечто неуловимо другое.

Открыв одну из дверей слева, она чуть ли не лицом к лицу столкнулась с парой скелетов, один из которых махнул в её сторону ржавым клинком.

Она машинально отмахнулась шпагой, и, отпрыгнув, проговорила:

- Депульсо Дуо!

Оба удара пришлись в противника с мечом, и тот снёс своего собрата. Пока скелеты пытались разобраться в мешанине костей, она без проблем обезглавила их.

Получено опыта: 35.

Ржавый металл отправился в Инвентарь, а Гермиона задумалась. Глаза одного из скелетов сияли синим, а не белым. Это значило, что либо в нём начал зарождаться разум, либо где-то рядом может находиться некромант.

Внезапно где-то раздался рвущий, режущий звук, и Гермиона ощутила, что её окутала какая-то неприятная магия.

Получен эффект «Приманка для нежити».

Описание: в течение 15 минут любая нежить в радиусе 500 метров видит вас сквозь любую преграду.

«Похоже, что наш противник плевать хотел на то, что для наложения заклинаний нужен зрительный контакт», - с напускным спокойствием заметила девушка внутри.

- Думаю, пришло время баррикадироваться, - вслух проговорила Гермиона, не видя смысла скрываться.

За считанную минуту она извлекла из Инвентаря пару больших деревянных ящичков, поставила их в проём, собрала всё лежащее в округе (какие-то щепки, кости, кирпичи), и залила всё водой с помощью Агуаменти для веса. В конце она добавила трансфигурации, связав ящички между собой и придав им дополнительной прочности. Конечно, после окончания эффекта трансфигурации эти ящички просто развалятся в труху, но они не представляли никакой ценности, поскольку были украдены с помойки ещё летом, как раз на подобный случай.

Первые два скелета лишились своих черепушек, стоило им лишь показаться в проёме. Следующая пара попробовала свалить ящички, но им, это, естественно, не удалось.

Новоприбывшие были поумнее своих собратьев, и прижались к стене, рубя ящички своими клинками, при этом не показываясь девочке на глаза. Это, однако, не спасло их от пары левитирующих булыжников.

Экономя ману, Гермиона пыталась пронзать скелетов оружием, но на десятой минуте её левый бок всё-таки чиркнула стрела, и она зашипела от боли.

Получен эффект «Слабое кровотечение».

Описание: вы теряете 1 НР каждые пять секунд на протяжении 10 минут.

Она быстро добила ближнего скелета и отступила. Как жаль, что нет кровеостанавливающего зелья! Пришлось быстренько обработать рану перекисью, залепить бинтом, и вернуться в бой. Рана неприятная, но не смертельная. Спасибо тяжёлой зимней одежде, ослабившей удар. Если бы наконечник застрял в теле, она могла бы и подохнуть.

Лучники из скелетов были всё-таки никудышными, и волшебница без проблем расправилась с ними, обзаведясь парой палок из иллюзорного дерева, как раз к окончанию пятнадцати минут.

Получено опыта: 425.

Действие трансфигурации закончилось, и на месте ящичков образовалась вонючая лужа из костей, песка, и дерева. Тем не менее, цель свою баррикада выполнила прекрасно.

Гермиона не позволила себе расслабиться, но была довольна. Четверть уровня за пятнадцать

минут – неплохой результат. Да ещё и вполне себе приличный меч, пара железок поплоче, и три малых кристалла маны.

Немного поколебавшись, взяла она и кое-какие остатки скелетов. Брать в руки людские кости было неприятно, но описание гласило, что в некоторых из них хранится немного некротической энергии. Кто знает, вдруг пригодится?

Безуспешно прошерстив опустевшие помещения в поисках лута, она поднялась по кривой каменной лестнице.

Перед ней открылся освещённый мертвенным светом круглый зал с четырьмя колоннами по углам и странным рисунком на полу. В центре его спокойно стояла необычная нежить. Существо было лишь чуть выше Гермियोны, и сложением напоминало обычного подростка. Вместо обычного черепа существо имело костяную голову, с вполне человеческим лицом, и сине-жёлтым огнём в глазницах.

В одной руке существо держало рунический посох с острым концом, упирающимся в каменный пол. Одетая же нежить была в крайне знакомую девочке мантию – мантию ученика Хогвартса, с синими полосами Когтеврана.

- Здравствуй, Охотница, – раздался гулкий голос. - Надеюсь, что ты не сильно жаждешь моей крови, поскольку, увы, крови во мне давно уже не осталось, - казалось, что костяная маска улыбается.

- Кто ты? – осторожно спросила Гермियोна, держа существо на прицеле своей палочки.

- Прошу прощения. Моя старое имя не так важно, но ты можешь звать меня Картодон. Вижу, что разговаривающий монстр удивляет тебя. Это простиительно для Охотницы твоего возраста, ведь я и сам был таким же когда-то. Думаю, я могу поведать тебе немало интересного, прежде чем мы сразимся. И притуши своё заклинание – в бою тебе пригодятся все твои силы, пусть даже это тело и очень слабо.

Гермиона, немного сомневаясь, всё же отменила заклинание, и бросила Оpozнание.

Имя: Картодон

Класс: Мёртвый некромант

Уровень: 10

Титул: Босс казематов

НР: 600/600

МР: 800/800

Эффекты: Безумие Изнанки (забл.), Чистый Разум.

Описание: юный некромант, павший от рук невеж, и невольно ставший стражем Изнанки после смерти.

- Начнём, думаю, с моей биографии. Родился я в Соединённых Штатах Америки в середине

девятнадцатого века, и там же рос до своего тринадцатилетия. Уже в те времена некромантия была запрещённой наукой, однако это был тот дар, с которым я родился. Мне повезло, и меня нашла особая женщина с даром к шаманизму. Она обучила меня ментальным техникам, позволяющим мне не погружаться в пучины безумия, как это иногда происходит с другими некромантами. Именно благодаря этим техникам я сейчас говорю с тобой, а не сжигаю своё тело, пытаюсь убить тебя.

Некромант сделал пару шагов, и указал на рисунок пола, стукнув по нему посохом. Взглянув на него, Гермiona поняла, что видит перед собой человеческую фигуру, стоящую перед открытой дверью, ведущей во тьму.

- Она нашла меня не просто так, а потому, что кроме некромантии, я обладал ещё и крайне редким даром Охотника. Я был способен находить бреши в теле нашего мира, приводить туда других, и очищать эти места от скверны. Как ты, наверное, догадалась, обладаешь этим даром и ты, - указал он в сторону девочки взмахом посоха.

- Однако, к сожалению, нас нашли. Зачастую люди бывают слепы, и не видят дальше собственного носа. Я был некромантом, и никого не волновало, что я приношу пользу, очищая землю от проклятья. Моя наставница была сожжена на костре, а я бежал в Англию. Хогвартс стал моим новым домом, но ненадолго. На седьмом курсе один ученик обманом проник вместе со мной в брешь. Мы выжили, но он рассказал о моих дарах определённым людям. Я был слишком мягкосердечен, и не убил его, когда следовало. Через пару месяцев последовала моя собственная смерть. Я уснул, и не проснулся.

Глаза мёртвого юноши на секунду блеснули жёлтым, и он перешёл к другому рисунку. Перед девочкой предстала водная гладь, к поверхности которой стремятся сотни маленьких пузырьков.

- Изнанка - это отходы нашего мира. Неразделённые эмоции, растроченная впустую магия. Отходы, которые становятся опасными, перемешиваясь в смертельный коктейль. Стал частью этого коктейля и я. Видимо, меня убили вдали от магических источников, способных переработать большую часть энергии смерти, исторгнутой моим телом. Могу лишь надеяться, что не стал причиной спонтанного поднятия кладбища. В конце концов, Изнанка вытолкнула остатки меня ближе к поверхности, засунув в эту брешь. Охотник, ставший цепным псом. Какая ирония. Впрочем, мой случай не оригинален.

- Что ты имеешь в виду? - удивлённо спросила волшебница.

- Некоторые из нас, которым удалось прожить в этих местах не одно столетие, со временем обретают власть. Если отрезать брешь от Изнанки, то она превращается в закрытое пространство, и перестаёт высасывать энергию из мира. Попробуй как-нибудь посетить Стоунхендж в день ровно между двумя праздниками. Если тебе повезёт, то один из порталов откроется, и тебе удастся пообщаться с тамошними жителями. Незабываемые впечатления, и ценный опыт. Только пробуй, когда будешь чуть постарше. Парочка доменов несколько... своеобразна. Впрочем, мы немного отвлеклись от темы.

- Так почему ты не отрежешь пространство от Изнанки? - немного невежливо перебила Грейнджер собеседника.

- Да потому, что я здесь - мелкая сошка! - вновь сверкнул он желтеющими глазами. - Чтобы взять под контроль весь комплекс, мне нужно много, очень много маны, и быть самым сильным в домене. Если с первым особых проблем нет - начерти заклинательный круг, да копи ману, то

вот со вторым... Ты не знаешь, какие монстры находятся наверху, в общих залах и в башне!

- Но ты-то знаешь! – вырвалось вдруг у Гермियोны. Она немного повертела в голове безумную мысль, и продолжила. – Если мы объединимся, то у нас есть шанс победить!

Полускелет смотрел на неё, кажется, изумлённо. Вдруг жёлтый цвет почти полностью исчез из его глаз, сменившись синевой.

- Я планировал помочь тебе, передав свои знания, и раскрыв свои слабые стороны перед тем, как Изнанка заставит меня сражаться с тобой. Но, вижу, был слишком самонадеян, потому что на самом деле я, оказывается, сам нуждаюсь в твоей помощи!

Картодон расхохотался почти живым, человеческим смехом, контрастирующим с его обликом.

- Ты понимаешь, что тебе придётся зачистить хотя бы надземный этаж в случае, если я погибну? – спросил он, отсмеявшись. – Сейчас ты можешь убить меня, и покинуть это место. Но, стоит тебе выйти наружу, как правила изменятся. Скажу честно – я видел, как ты сражалась, глазами своих скелетов. Ты не готова к бою с более серьёзной нежитью, Охотница.

- Так научи меня. И «Охотница» звучит слишком безлико. Зови меня Гермией.

Получено скрытое уникальное задание: Домен Картодона.

Задание: Помогите Картодону отрезать некротический домен от Изнанки.

Награда: +1 ко всем характеристикам.

Стоило Картодону понять, что драться им не придётся, как он превратился во вполне компанейского парня... компанейскую нежить? Гермие это было не так важно. Она уже перешла некий порог безумия, за которым перестаёшь удивляться невозможному. В общем, он стал напоминать нормального секикурника из Хогвартса.

- К моему большому сожалению, тело скелета имеет множество ограничений. Я не имею нормальной ауры, и могу хранить ману лишь в своём ментальном теле и некоторых костях. Не слишком сложно? – спросил некрот, продолжая чертить что-то на полу.

Гермиона помотала головой.

- Ну хорошо. А о пятёрке основных дисциплин знаешь? Ещё лучше. Так вот, все эти ограничения не так важны, как то, что я не могу использовать Поток и Ритуалы напрямую. Это тело просто не способно создавать нормальные заклинания. Я, естественно, нашёл обходной путь. Рунический посох и ритуальные круги могут сработать даже у сквиба, а то и особо сильного маггла. Однако это всё очень медленные способы. На запитывание рун естественным способом у меня может уйти не одна неделя, в то время как у тебя уйдут считанные минуты. Но для начала нам нужно узнать, на какое количество маны мы можем рассчитывать. Клади палочку в центр. Обещаю, что с ней ничего не случится.

Гермиона осторожно положила палочку на каменный пол, и начала наблюдать за происходящим, поглядывая через свой внутренний мир на магический рисунок.

Картодон медленно выпустил поток некротической энергии на специальную табличку, полную рун. Копия Гермионы привлекла её внимание, показывая, что на четвёртом этапе цвет магии меняется, и некротическая энергия превращается в обычную магическую.

«Конвертер энергий», благоговейно сказала её копия, и принялась тщательно зарисовывать все символы. Они встречали лишь частные случаи конвертеров, вроде памятной цепочки, использованной в арбалетах. Но обратный процесс на основе таких неполных данных построить было нельзя. Тут же перед ними лежала вся готовая схема некро-насоса, причём после некоторых поправок руны наверняка можно поменять местами. Или заменить на кинетику. Или огонь. Можно ли запитать заклинание левитации от огня?

Тем временем, конвертированный магический поток влился в ритуальный круг. Когда количество энергии превысило определённый предел, энергия устремилась в треугольник, что был вписан в круг, и руны на его углах. Внешне работа круга отражалась лишь тем, что в специально подготовленном кувшине начала появляться вода. Если же смотреть магически, то небольшой магический сигнал метался по сторонам треугольника, создавая каплю воды с каждым прохождением первой из вершин. При прохождении второй он едва заметно замедлялся. Третья тоже что-то делала, кажется, стравливала магию между треугольником и кругом...

- Количество итераций определяется разницей магических потенциалов, - как само собой разумеющееся, пояснил создатель ритуала.

Гермиона могла лишь кивнуть, пытаясь не слишком громко скрипеть мозгами.

В конце концов, вода прекратила появляться. Некромант взял кувшин в руки, и сравнил уровень воды с заранее оставленными внутри отметками.

- Думаю, не ошибусь, если скажу, что в твоей палочке находится не менее девятисот тысяч эргов. Ну или единиц маны. Ты что, вообще из палочки энергию не... Стоп, - прервал он сам себя. - Гермиона, на каком курсе ты учишься?

- На первом, - ответила сбитая с толку девочка.

Некромант со всей силы хлопнул себя по бронированному лбу.

- Вот я идиот! Ты выглядишь, как третьекурсница, так что я подумал... У тебя даже палочка не закончила привязываться к ауре. Неудивительно, что ты так экономно сражалась с моими скелетами, а не раскидала их заклинаниями! Круг уже разрядился, так что бери палочку, закрывай глаза, и представь первый момент, когда ты взяла её в руки.

Гермиона попробовала. Сделать это было довольно тяжело - вокруг был холодный камень, а тогда было тёплое дерево. Тогда она была одета в лёгкую одежду, а сейчас закутана в куртку, кофту, и обогревалась заклинанием. Сейчас с ней был встреченный лишь час назад некромант, которому она едва доверяла, а тогда - любимые родители.

Но она справилась. Особое тепло дерева под пальцами, струящееся сквозь неё волшебство... и многое другое, чего она не понимала тогда, но вдруг стало абсолютно ясным сейчас. Особое гудение палочки, резонирующей с её аурой, тонкая музыка, шепчущая ей её собственную мелодию. Искры всех цветов, водящие хоровод, обозначая склонность ко всем видам

волшебства.

Гермиона потянулась – и кончики её пальцев соприкоснулись с гигантской энергией, сохранённой в палочке.

«И как только такое количество энергии уместается в ней? Как эта энергия укрылась от моего взора?» вопрошала сама себя Гермиона, но уже знала ответ. Энергия эта видна лишь тому, кому она принадлежит.

Палочка-концентратор из чёрного ореха с сутью дракона.

Тип: масштабируемый, уникальный (реформируется)

MP: 1000000/1000000

Привязка: Гермиона Грейнджер (100%)

Требования к использованию: 5 Магии.

Описание: данный магический концентратор привязан к Гермионе Грейнджер, и излучает ауру, подобную ей. Несмотря на то, что палочка уже использовала свою уникальную особенность, она продолжает развиваться вместе с владелицей.

- Похоже, что ты сумела достигнуть единения, Гермиона, - усмехнулся Картодон, глядя, как девочка любовно гладит палочку, будто чеша ей за ушком. - Обычно на это уходит как минимум пара часов во время Йоля или Имболка, но ты и без того справилась.

«Думаю, что у волшебников просто Мудрости так много, что мана восполняется быстрее, чем тратится», - спародировала Гермиону альтер-эго. Получилось, естественно, очень похоже.

Волшебница лишь вздохнула. Да, мудрости ей точно не хватало. Может, у Картодона занять?

<http://tl.rulate.ru/book/25932/541398>