

Имя: Драко Люциус Малфой

Уровень реальности: 61,378 (Параметр, определяющий среднюю реальность всей души. Чем выше уровень реальности, тем сложнее на вас воздействовать и тем легче вам воздействовать на менее реальные объекты. Значительно зависит от Разума, Духовной силы и Магии)

Манна 10 100/10 100/2000 в час (Общее количество магической энергии, что производится седьмой оболочкой души. Зависит от Магии.)

Прана: 239,76 (Общее количество жизненной энергии, что производится второй оболочкой души. Позволяет усиливать все физические характеристики. Влияет на срок жизни. Значительно зависит от Выносливости и Силы, незначительно от ловкости.)

Духовная энергия: 1000 (Общее количество духовной энергии, что производится третьей оболочкой души. Зависит от Духовной силы)

Накопленная ба-хионь: 2000

Характеристики:

Сила: 10 (физическая характеристика, влияющая на вес, который вы можете поднять и на силу ударов)

Ловкость: 12 (физическая характеристика, влияющая на скорость перемещения, скорость реакции и гибкость тела)

Выносливость: 15 (Физическая характеристика, влияющая на физическую выносливость, объём производимой праны. Также незначительно влияет на сопротивляемость магическим воздействиям)

Разум: 40 (Характеристика, влияющая на скорость мышления, память, интуицию)

Магия: 101 (Характеристика, влияющая на объём производимой манны, скорость восполнения магического резерва)

Духовная сила: 10 (Энергия, производимая третьей оболочкой души. Позволяет воздействовать на реальность, эфир, астральные тела. С её помощью маг контролирует свою манну. Значительно влияет на уровень реальности. В перспективе позволяет обрести 8 оболочку души)

Навыки:

Временной барьер (Барьер, время в котором возможно ускорить или замедлить. Чем больше коэффициент, тем больше необходимо магической энергии для активации и поддержания)

Остановка регресса (Позволяет со временем не терять набранные характеристики. Потребляет 2 единицы ба-хионь в сутки)

Аккумулятор ба-хионь (Позволяет собирать ба-хионь, как с вашей души, так и пленённых душ. Также собирает ба-хионь в радиусе 100 метров)

Повышение характеристик (Позволяет с помощью собранной ба-хионь улучшать характеристики. Для физических характеристик коэффициент 1 к 1, для остальных 3 к 1)

Анализ (Позволяет оценивать характеристики существ и предметов)

Инвентарь (Пространственная складка. Её объём напрямую зависит от духовной и магической энергии)

Таковы сейчас мои характеристики. Не понятно только велики ли они для моего возраста. Только в Хогвартсе будет возможность в полной мере это узнать. Можно пригласить в гости Кребба и Гойла, но судить по ним уж точно не стоит. В идеале хочу прекратить с ними общение. Пользы от них никакой, как собеседники они тоже не вышли. Да и с такими друзьями врагов не нужно. Чего только стоит Адский огонь в Выручай-комнате. Естественно, не стоит судить обо всём по канону, отличий от него хватает. Поэтому ничему нельзя просто верить, нужно убеждаться самому.

Кстати, на счёт отличий от канона. Я задал вопрос Системе, почему столько отличий. Оказывается, этот мир совпадает с известным мне только на 80%. Из объяснений системы я понял, что у каждого мира существует множество параллельных миров. В каких-то известные мне события уже прошли, а в других ещё даже основатели не родились. Это был самый похожий на описанный в книгах.

Оказывается в пустоте Система просканировала инфосферы ближайших миров, и теперь на её "жёстком диске" хранится огромное количество информации из магических и технологических миров. В перспективе это позволит изучить заклинания разных миров, да и технические знания когда-нибудь пригодятся. Я не приверженец мнения, что если владеешь магией, то другие сферы не нужны. Многие всерьёз говорят о том, что магу нет нужды развиваться физически. Я так не считаю, общеизвестно ведь, главный навык мага – бег. Также не стоит недооценивать значимость скорости реакции физического тела в бою. Да, можно разогнать реакцию с помощью магии, но чем выше реакция первоначально, тем эффективней будет действие чар ускорения.

В любом случае собранной системой информации мне не видать. Для её извлечения и обработки необходим развитый разум. Иначе можно поехать крышей, да так, что мозгошмыги отдыхают. По примерному анализу Системы нужно около 1000 в разуме, для безопасной обработки мной информации

Когда я закончил разбираться в своём статусе было 9 часов вечера. Перед сном я решил потренироваться в телекинезе. Для этого я положил на тумбочку перо, выдернутое из подушки, направил на него руку и начал представлять как перо поднимается в воздух. Как бы я ни старался, ничего не получалось. Тогда я решил сменить подход и представил как от меня к перу направляется магическая энергия и обхватывает пёрышко. Перо дёрнулось. Тогда я представил, что моя магия выталкивает перо вверх. Да! Получилось. Это успех. Даже то, что перо поднялось лишь на пару миллиметров, а затем упало, не огорчило меня. Впервые сев за рояль “Лунную сонату” не сыграешь. Так и в магии с первого раза идеала не достичь.

Я проверил сколько потратил на сие великое магическое действие. Оказалось, две тысячи единицы манны. Это ого-го как много. А ведь даже двух секунд не продержал. Думаю, 95% манны было в молоко. Ничего со временем поднаторею.

В итоге я тренировал телекинез до 3 ночи. За это время я успел дважды опустошить резерв. Поначалу я боялся, что полностью израсходовав резерв, потеряю сознание. Но мои опасения оказались напрасны. Когда резерв показал ноль, я почувствовал лишь небольшую слабость, которая уже через 10 минут исчезла. Результатом моих ночных усилий стало десятисекундное удержание пера.

Из-за ночной тренировки встал я только к десяти. Умывшись и позавтракав в одиночестве (мама меня не добудилась, поэтому покушала сама), стал думать, чем бы мне заняться сегодня. Решил опробовать временной барьер. А чтоб зря время не тратить взял волшебную палочку, чтобы в барьере отрабатывать изученные за 2 курса заклинания. Да, заклинания простые, но даже вовремя применённая Левиоса, может решить исход поединка. Что-то я слишком заиклился на боевом применении заклинаний. Возможно, я просто привык по прошлой жизни, что маги обязательно должны пускать разноцветные лучи во всё, что плохо лежит. И сейчас я как ребёнок, который получил новую игрушку, хочу что-нибудь замагичить.

Что ж начнём тестирование барьера...

Окончательно вышел из барьера я только к 6 вечера. Благо я выбрал для использования барьера один из подвальных тренировочных залов. Конкретно этим уже лет 20 не пользовались. Мой выбор пал на него потому, что он чуть меньше других. Чем больше площадь барьера, тем больше энергии он потребляет. С целью экономии манны, я применил барьер только к этому залу. Я делал барьеры с разными коэффициентами ускорения времени, чтобы выяснить сколько необходимо манны для их поддержания. И вот каковы результаты моих наблюдений: 2 к 1 – 800 манны в час, 3 к 1 – 2000 в час, 4 к 1 – 5000 в час. Так же я попробовал барьер с коэффициентом 5 к 1, он требует аж 15000 манны в час. Естественно, час я его не продержал, всего лишь 4 минуты, а после посчитал сколько выйдет в час.

Для тренировок оказался эффективен только барьер 2 к 1, то есть за 2 часа проведённые в таком барьере в реальном времени пройдёт лишь час.

Неприятной новостью оказалось, что регенерация манны в барьере падает до 1900 в час. Это происходит потому, что манорезерв восполняется не только манной, что производит душа, но и находящейся в окружающем мире. Барьер же отсекает выбранную область от остального мира.

Это не значит, что манна из окружающего мира не попадает в барьер, вовсе нет. Просто это происходит чуть медленней. Где-то в 1,2 раза. Эта проблема решаема, если открывать барьер в месте насыщенном манной. Одним из таких мест является Хогвартс. Там по моим прикидкам, проблем с манной не должно возникнуть как минимум до шестикратного ускорения времени.

Место расположения нашего Манора тоже одно из тех, что насыщенно манной. Однако оно не идёт ни в какое сравнение с местом, на котором стоит Хогвартс. Он располагается на одном из пересечений Лей-линий или как их часто называют драконьих жил. Ничего мистического на самом деле в них нет, и линий с жилами нет. А вот соединение тектонических плит есть. Из небольшого разлома в плитах в воздух выбрасывается большое количество магической энергии, идущей из ядра планеты. Вследствие такого явления в Хогвартсе плотность манны в десять раз больше, чем по миру. В Малфой Маноре же плотность лишь в двое превышает норму.

Так вот, я не только анализировал какой барьер сколько энергии затрачивает, но и потренироваться успел. 9 часов тренировался. Прошёлся по пройденным в школе заклинаниям и тем, что изучил дома. Особенно много уделил времени Акцио, Левитационным чарам, Бомбарде, Протего, Конфринго (Взрывное проклятье), Депульсо(отбрасывает), Редукто (взрывающее заклятие) и экспеллиармусу(разоружение). Я пытался довести эти 8 заклинаний до невербальных. Пока что подвижки есть только Леветационных чарах. Видимо сказывается ночная практика телекинеза. Раз уж Левиоса выходит лучше всего то именно её буду пытаться довести до невербального исполнения первой.

В остальное время в барьере я занимался физическими упражнениями. Сначала я расстроился тому, что нет спортивного инвентаря. Поэтому обходился упражнениями с собственным весом. Позже я вспомнил, что я маг, и вполне могу трансфигурировать себе нужный инвентарь. Есть у меня подозрения, что моя анимагическая форма – жираф, слишком уж долго до меня доходит. Видимо разум придётся прокачивать первым.

После выхода из барьера я был больше похож на зомби: хотел есть, спать и мозги. Только мозги я бы предпочёл себе прокачать, а не в качестве закуски. Возможно, не стоит экономить бахионь и нужно вложить уже в разум? Сложный вопрос подумаю об этом завтра.

С трудом перебирая ноги, я пошёл в свою комнату. Надеюсь, мама меня не увидит. Подумает ещё, что кто-то инфернала поднял.

<http://tl.rulate.ru/book/26290/548848>