

На следующий день позавтракав и ещё раз выслушав тетушку, я поспешил на улицу, надо было поскорее определиться с местом тренировок. Минут сорок побродив по городу и не найдя ничего подходящего, я на все плюнул и зашёл в проход между домами. Там, постояв пару минут, активировал иллюзорный барьер и вслушался в окружающее пространство. Вокруг стояла полная тишина. Похоже сработало, решил я и, мгновение поколебавшись, вышел на Тисовую улицу. Походив и немного осмотревшись убедился, что вокруг никого нет, а сам барьер занимает где — то треть города (далее я упирался в незримую стену и все терялось в серой мути).

— Так с местом определились. Пора приступать к тренировкам.

Сказал я и побежал что есть сил к противоположному концу улицы. Бежал я недолго минут 6 после чего мой тонус закончился, и я без сил упал на дорогу. Полежав пару минут, я уселся и достав монетку начал практиковаться в телекинезе. Поначалу получалось так себе, монетка ни в какую не желала взлетать, а просто слегка шевелилась на моей ладони. Но где-то на третьей минуте она все же взлетела на сантиметр, после чего упала обратно. Это у меня мана закончилась.

— Ну это только начало.

Сказал я и потопал к детской площадке неподалёку. Там я, дождавшись, когда восстановится тонус, продолжил бегать, а по восстановлению маны практиковаться в телекинезе. Когда время начало близится к обеду, я зашел в тот же проход и разрушив барьер, поспешил на обед. После обеда Петунья задержала меня и сказала, чтоб я прополол и полил цветы и только потом шел гулять. Система отреагировала на это появившимся сообщением. Вам доступно задание «Юный флорист»

Прополите и полейте цветы на клумбах возле дома.

Награда:

5 опыта

1 кристалл

Ну что ж опыт — это хорошо! Чувствую, что Дурсли будут удивлены тем что я буду спокойно соглашаться на работу по дому. Ну, а что опыт лишним не бывает, а клумбу прополоть не так уж и сложно. На выполнение задания ушло минут 40 после чего я, убедившись, что никто не видит создал иллюзорный барьер и продолжил свои тренировки.

В общем-то примерно по такому графику и прошли две недели, я тренировался, прокачивая характеристики и способности, периодически выполняя задания от «тетушки». И вот сегодня наконец свершилось, я в очередной раз полив цветы, взял-таки 2 уровень. За две недели я уже примерно составил план развития характеристик и не найдя причин не следовать ему распределил 3 в жизнь доведя о.з. и о.т. до 100 и 2 в восполнение увеличив скорость восстановления е.м. Очко способностей вложил в аппарацию домовиков, уж больно сложно ее качать самостоятельно. Очки дара решил пока не трогать, а подкопить и определиться что нужно апгрейдить. Закончив с распределением, я еще раз оглядел окно статуса и способностей. Имя — Гарри Джеймс Поттер

Ур 2

Опыт — 0/150

Возраст — 10 лет.

Титул — Наследник рода Поттер. Мальчик, который выжил.

Статус крови — полукровка.

Очки здоровья — 100/100

Мана — 300/300

Тонус — 100/100

_____ Основные характеристики:

Жизнь — 10

Сила — 10

Ловкость — 10

Интеллект — 25

Воля — 10

Магия — 30

Дополнительные характеристики:

Регенерация — 3 (1 о.з./9 мин. 1,2 о.т./мин.)

Восполнение — 3 (7 е.м./мин)

Свободно

Свободно

Свободно

Свободно

_____ Свободных очков характеристик — 0

Свободных очков способностей - 0

Свободных очков дара - 1

Кристаллы — 30

_____ Эффекты:

Тело игрока

Разум игрока

Родовой дар зельеварения

Родовой дар артефакторики

Идеальное зрение

Способности:

Змееуст актив. ур. макс.

Легилименция актив. ур 2. Затраты — 10 е. м./сек.

Окклюменция пассив — ур. макс. Актив. — ур. 1.затраты 2 е. м. /10 сек.

Редактор ложных воспоминаний.

Метаморфизм актив. ур. 2

Телекинез актив. Ур. 2 затраты 1 ем/10 гр. / 3 сёк. / 1,2 м.

Редактор образов метаморфа

Тело игрока пассив. ур. макс.

Разум игрока пассив. ур. макс.

Идеальное зрение пассив. (вы обладаете 100% зрением, и оно не может ухудшиться)

Магическое зрение актив. ур 2. Затраты 14 ем. /сек.

Создать/уничтожить иллюзорный барьер актив. ур. 2 цена создания 5 е. м.

Аппарация домовиков ур. 3 затраты 7 ем. / 10 км.

Ну что ж почин положен! Размочил-таки я первый уровень. Эх обмыть бы, да нечем. Ну и вроде мелкий я еще. Легилименцию я все же прокачал на Дадли. До чего вредный мальчишка скажу я вам. Мое внушение, как и просьба родителей длится день-два от силы. Поэтому за неимением кошек качаюсь на нем, хотя с каждым разом все легче. Еще последние четыре дня характеристики не повышались от тренировок что бы я не делал. А вчера вечером, когда я в очередной раз упал без сил на пробежке выскочило сообщение.Вы достигли вашего возрастного лимита повышения характеристик сила и ловкость тренировками, но все равно продолжали в течении нескольких дней изнурять себя. Вы выполнили скрытое достижение «Беги Форест, беги.»

Награда 10 опыта.

Да это были самые трудные 10 опыта которые я заработал, ну зато выяснил что путем тренировки нельзя поднять характеристики выше числа твоего возраста. А дальше только левелапом. Значит плотнее сосредоточимся на способностях, благо они у меня есть. Особенно радует создание иллюзорного барьера. На 2 уровне открылась возможность открывать два

новых типа барьера, первый — временной барьер с замедлением времени в два раза и второй — барьер с монстрами типа слизь от 1 до 3 уровня. Из справки я узнал, что новые типы монстров появятся с повышением моего уровня и уровня способности.

Осталось только раздобыть оружие и какую-нибудь защиту, а то как-то ссыкотно лезть к монстрам с голой попой. Поломав какое-то время голову, решил посмотреть, что-нибудь в гараже у Вернона, авось что-нибудь придумаю. Петунья как раз ушла к подружкам, так что можно что-нибудь незаметно экспроприировать.

Пошарив немного в гараже, нашел в дальнем углу давно не используемый набор клюшек для гольфа. Прикинув так и этак решил, что лучше мне не найти и подобрал максимально удобную, убрав все остальные назад.

Создав иллюзорный барьер, я поспешил на детскую площадку и полчаса размахивал там клюшкой привыкая к новому оружию. После чего я решил повнимательнее рассмотреть свое оружие чтоб наверняка знать, что от него ожидать. Так, что мы имеем рукоять из дерева с тканевой оплеткой, металлический прут довольно прочен и головка из прочного сплава, кажется на основе титана. Что могу сказать видимых дефектов нет и кажется, что ей не пользовались. Ну как дубинка вполне сойдет. Тут мои размышления прервало появившееся сообщение. В результате длительного рассматривания предмета и анализа его характеристик вы пришли к верным выводам. Вами открыта дополнительная характеристика восприятие.

Восприятие — характеристика, позволяющая видеть сокровенное и подмечать мелкие детали. Открывает возможность видеть описание предметов, объектов, людей.

Ого, круто! Давно пора! А то я уже рукой махнул устав таращиться на людей и окружающие предметы. А оно вон оказывается, как открывается, надо было не просто таращиться, а более глубоко анализировать увиденное. Я-то уж думал, что такой плюшки не будет. Но пронесло, теперь-то все будет намного интересней. И я опять принялся за разглядывание клюшки, но на этот раз где-то на второй секунде рядом с ней появилась рамка с описанием. Клюшка для гольфа Вуд №1

Качественное

Спортивный

Урон 10 — 20 дробящий

Прочность 1000/1000

Ну до ужина еще время есть значит можно и на слизь поохотиться. Дойдя до небольшого тупичка через две улицы от дома Дурслей, я убрал тренировочный барьер и создал барьер со слизью, имевший вид большого поля.

-Так что тут у нас?

Сказал я, оглядываясь вокруг. По полю тут и там медленно перемещались небольшие овальные студни разных цветов. Ну что ж начнем. Выбрав слизь, которая находилась дальше от всех остальных, я начал аккуратно к ней приближаться, внимательно ее разглядывая. Слизь — уровень 1

О.З. — 75/75

Е.М. — 10/10

Подойдя поближе, я хорошенько размахнувшись нанёс быстрый удар, снеся монстру треть здоровья. Слизь, противно завизжав, попробовала от меня сбежать. Ага это со скоростью улитки то? Дальше я просто добил ее двумя ударами и получил целых 2 единицы опыта. Похоже без гринда не обойтись подумал я, жадно разглядывая ползающие вокруг мешки с опытом. 1 час спустя

Эх закончились! Вообще их тут была всего сотня от первого до третьего уровня. Последних было меньше всего и именно они-то и заставили меня немного напрячься, постоянно норовя в меня плюнуть какой-то едкой гадостью. Впрочем, так и ни разу не попал. Зато я взял третий уровень! Ну оно и понятно, что в начале качаться легко. Еще порадовало то, что периодически с них сыпались кристаллы! Всего насобирал 27 штук, но да лиха беда начало. А теперь пора заняться характеристиками! Так 2 очка, я отправил в жизнь, отметив что тонус теперь стал прибавляться по 5 единиц за один пункт. Еще два распределил в силу и последнее в регенерацию. Также поднял магическое зрение до второго уровня. Посидев какое-то время на поляне, я решил повторить и вышел из барьера, собираясь его обновить. Но тут меня ждало разочарование, барьер с монстрами встал на откат и в следующий раз будет доступен только через 12 часов. Ну значит завтра, а пока, создав временной барьер, я отправился в небольшой сквер неподалёку.

Пока я сражался со слизью у меня возникла одна идея, ее то я и захотел опробовать. Идея довольно простая, я захотел попробовать усилить удар клюшкой при помощи телекинеза. Дойдя до сквера, я начал колотить по дереву, одновременно пробуя ускорить клюшку в направлении удара. Что-то получаться начало где-то через час, а спустя еще полчаса появилось сообщение. Способность «кинетический удар» создана действием.

Зайдя в меню способности прочитал его описание. Кинетический удар ур. 1 затраты 10 ем. (Усиливает удар оружием на 2 * ур. телекинеза ед. урона.)

Ура мой первый боевой навык! Что ж думаю теперь прокачка будет немного интересней! Правда пока я создавал эту способность посадил всю ману. Ну что ж тогда завтра продолжим. Побродив еще немного по Литл-Уингину, я покинул барьер и отправился наблюдать за домом миссис Фигг.

Я сидел и делал вид что чем-то занимаюсь уже около двух часов одновременно краем глаза наблюдая за домом старой сквибки. В общем-то она вела обычный образ жизни старой женщины кошатницы, но мне все же удалось узнать кое-что интересное. Ее кошки вовсе не кошки, а полукнизлы и являются чем-то вроде недофамильяров. Ага недоволшебница с кучей недофамильяров, что сказать, они подходят друг другу. Я еще раз вчитался в описание полукнизла что нежился на солнце неподалеку. Имя — мр. Лапка.

Вид — полукнизл

Эффект — незавершенная связь фамильяра.

Уровень — 11

О.з. — 90/90

Е.м.— 100/100

Хм понятно типа шпион, наверное. А вот сейчас мы это и проверим. Я подошел к

развалившемся кошаку и посмотрев ему в глаза, применил легилименцию. Хе-хе вот я и добрался до кошек, хоть это и полукнизл. Так что тут у нас. Так окрестные дворы и интересные запахи мне не интересны. Ага к мисс Фигг иногда заходит маг с длинными седыми волосами и бородой. На его длинном кривом носу очки половинки и от него пахнет травами и сладким. Ну вот ты какой Альбус Персиваль Брайан Вульффрик Дамблдор. Вот он дает немного денег и какие-то флаконы миссис Фигг и уходит. Ага вот я в гостях смотрю телевизор, и она пока я не вижу добавляет содержимое флакона в чай и подает мне. На этом связь обрывается, и я вылетаю и сознания полукнизла в реальность.

— Меня терзают смутные сомнения...

Протянул я, поглаживая проходящего в себя полукнизла. Не думаю, что это был банальный сироп от кашля. М-да, а Дамби то скорее всего гад, а иначе зачем ему подливать Гарри зелья? А это значит, что? Правильно. ПОСТОЯННАЯ БДИТЕЛЬНОСТЬ! Хе-хе, ну что ж разведку можно заканчивать, да и время уже к ужину.

<http://tl.rulate.ru/book/52010/1306646>