

На следующее утро я пригласил Грозного Глаза на завтрак, намереваясь поподробнее расспросить его о Дамблдоре и политической обстановке в магическом мире.

– Так вы говорите, что Люпин вам ответил? – спросил я у мракоборца, продолжая намазывать клубничным джем на тост.

– Да, договорился я о встрече с ним. Вот же блин прицепилось! Да парень, с домовиком ты слегка перегнул. Хотя и вправду забавно получилось, но вернемся к Люпину. Он пишет, что сейчас находится недалеко от Лондона и может встретиться со мной, в любое удобное для меня время. Так что думаю тянуть с этим не стоит. Назначил ему встречу в Гринготтсе после обеда и попросил его появиться там как можно незаметнее.

– Хорошо, присмотритесь к нему и сообщите мне о каких-либо изменениях с вашей последней встречи. Ну не мне вас учить. А что длиннобород? Писал?

– Длиннобород? А, ты про Дамблдора? Нет он не писал, но зато ко мне прилетела сова от его старого друга – Эльфиаса Дожа.

– Что ему надо?

– Ну, он пишет о том, что прекращает попытки тебя найти, так как Дамблдор зачем-то отправляет его в Европу. Он вообще половину письма ворчит и стенает о своей нелегкой доле. Видите-ли дела ему больше нет, как бегать за всякими мальчишками и прыгать по всему свету, непонятно зачем. Ну и в конце письма он вкратце описывает всё то, что ему удалось на тебя нарыть. На удивление мало информации! А он между прочим неплохой ритуалист и мастер крови! Возможно последний в Британии.

– То есть один из соратников ДДД – является мастером в одной из сложнейших тёмных дисциплин? Насколько мне известно, проклятия магии крови самые поганые... Да и вообще, это очень неприятный тип магии, хоть и полезный.

– Не соратник, а верный и преданный раб, который к тому же, несмотря на все жалобы и стенания, обожает своего господина. Но в целом – ты прав. Хм вот только кто его этому научил? Как думаешь?

– Дамблдор?

– Именно! «Наш светоч» далеко не такой светлый каким кажется.

– Я конечно понимал, что он ни разу не светлый маг. Но вот магии крови я от него не ожидал как-то. Нет против нее я ничего не имею. Это ведь только инструмент и от волшебника зависит, то как он будет применён. Но вот иметь во врагах сильного мага крови... От этого мне как-то не по себе. Хоть мы с Гермионой и защищены от прямого влияния на нас через кровь.

– Да Дож писал про то что на тебе какая-то странная защита и ни один из видов кровного поиска не дал результата. Опять этот урод маглов под нож пустил. И ладно бы маньяков каких-нибудь. Нет, ему подавай первосортный материал. Эстет, мать его.

– Кого?! Вы помогали ему?

- В ритуалах нет, а замечать следы приходилось. В основном это были молодые сироты и одиночки из тех, кого не хватятся. Эх, чего уж там. Хотя всё равно тошно, хоть деваться и некуда было. А этот все втирает об общем благе и про великие жертвы, на которые ради него нужно пойти. Надо тебе предоставить всю имеющуюся у меня информацию на сторонников Дамблдора. Ну про которых я знаю, само собой.

- Было бы неплохо.

- Через неделю будет готово. А подруга твоя где?

- Да она раньше встала. Ей одно зелье доварить надо.

- Ну тогда я пошел. До завтра меня точно не будет.

- Пойдемте я вас провожу. Кстати по поводу защиты, не думаете, что её можно слегка ослабить? Ну чтобы совы пролетать могли. - Задал я вопрос, когда мы вышли из особняка и направились к границе парка.

- Это можно. Дож писать больше не будет, а мне может понадобится чиркнуть тебе пару строк. Да и всё равно ты из тени скоро выйдешь.

- Ну тогда так и сделаю. А что Дож написал по поводу моих поисков?

- Да ничего конкретного. Ему удалось узнать, что ты определенно жив и находишься на территории Англии, и больше ничего.

- Это радует.

Остаток пути мы прошли молча. И как только Грозный Глаз аппарировал в Лондон, я вернулся в особняк и при помощи кольца лорда настроил защиту в полупараноидальный режим. После чего, захватив с собой Гермиону и Сиара, создал временной барьер. Там мы продолжили совершенствовать заклинания, варку зелий и артефакторику (последним занимался в основном я). После того как в барьере прошли условные сутки мы перешли на массовый забой монстров. На этот раз мы отправились в один из барьеров зоны Центра. А именно в Центрийскую пустыню. В ней нас интересовало всего два типа монстров - это монстро-кактуар и химера. С кактусов падает просто дикое количество очков изучения. Из других монстров обычно падает от одного до двух очков изучения, совсем редко их бывает три или четыре. А тут по пятнадцать очков с каждого кактуса!!! В общем кактусы это - Вещь! Хотя и колючие, заразы! У нас привязанные стражи уже по восемь способностей изучили, а ведь охотимся мы на них всего около недели! Правда эти сволочи очень шустрые и постоянно норовят свалить куда подальше, да и атака у них весьма неприятная. Тысяча иголок которые плотным потоком летят в направлении цели и снимают ровно тысячу очков здоровья. Конечно, если ему удалось атаковать кого-нибудь из нас в упор. Поэтому, когда мы охотимся на кактуаров, постоянно поддерживаем на себе магию «Охрана». Сиар кстати, поглотив около двадцати кактуаров, изучил «Тысячу игл»! Если применять его с умом, то оно весьма эффективно и полезно. Правда мы с Гермионой долго не могли понять откуда у моего змея иголки. И его объяснения нам ничем не помогли, так как он сам не особо понимает, как у него это выходит. Пояснения что иглы вылетают из его чешуи - это все, чего смогла добиться Гермиона за два часа тщательного расспроса моего фамильяра. И да, после знакомства с Сиаром, она всё-таки уговорила меня обучить её парселтангу. Я правда не особо то и сопротивлялся.

Химера же интересовала в основном Гермиону. Она в одиночку хочет одолеть этого сильного монстра, чтобы проверить свои возможности. Так что, побегав часа три по пустыне и

прихлопнув семнадцать кактуаров и шестерку песчаных червей, (а-ля Дюна, только голова больше) мы наконец-то натолкнулись на химеру. Согласно заранее утвержденному плану, я встал на глайдер и взлетел. Мне предстояло подстраховать подругу если дела её станут совсем плохи. Ну или воскресить игровой магией «Полная-жизнь», если она умрет. Да мы читеры! Мы знаем! Когда мы наконец-то нашли эту магию в одном из монстров, радости моей не было предела! Даже временное ограничение в один час с момента смерти – меня не особо расстроило. Ведь это же воскрешение! Эй Волдеморт, завидуй молча! Ахахахахаха... Так, о чем это я? А, да, точно – химера! В общем, пока я отвлекся на мысли о том, что теперь могу воскрешать недавно умерших людей, Гермियोны успела вступить в бой и уверенно теснила химеру заставляя ту часто менять ведущую голову. Именно в этом и заключается основная сложность этого монстра. Дело в том, что, когда он меняет свою голову, изменяется и его параметры магической защиты. Если ведет голова льва, то её лечит огонь, а у атак льдом наоборот повышенный урон. С головой козла все точно так же только огонь и лед меняются на землю и воздух. С головами птицы и амфибии всё точно так же, только в соответствии с их стихиями. А головы этот монстр менять может довольно быстро! Да и с защитой от физических атак и остальной магии всё в порядке. Разве что святая магия и магия тьмы посильнее бьют. Короче монстр весьма сложный и в охоте на него нужна очень грамотная тактика и хорошая реакция. Впрочем похоже подруга справляется и без моей помощи. Вот в химеру прилетает струя пламени и она меняет голову с рыбьей на козлиную и создает локальное землетрясение под Гермией, в ответ на это она просто взлетела и применила на химере «гром 3», окончательно обнулив той очки здоровья. Ну, думаю пора спускаться. Приземлившись рядом с Гермией, я уменьшил глайдер и похлопав её по плечу, сказал.

– Ты молодец! Моего вмешательства даже не потребовалось.

– Угу. Это было сложно, но у меня получилось! Давай всё на сегодня? Что-то я вымоталась если честно...

– Давай. Да и домой тебя скоро отправлять.

Покинув временной барьер и приняв душ, мы попили чаю и подвели итоги нашей прокачки. Статус:

Имя – Гарри Джеймс Поттер

Ур 39

Опыт – 5600/54650

Возраст – 10 лет.

Титул – Лорд Поттер. Мальчик, который выжил.

Статус крови – полукровка.

Очки здоровья – 1010/1010

Мана – 1440/1440

Тонус – 525/525

Основные характеристики:

Жизнь - 56 -Жиз-К + 45 (Лечение 3)

Сила - 20 - Сил-К + 45 (Торнадо)

Ловкость - 20 - Лов-К + 45 (Разряд 3)

Интеллект - 55

Воля - 21

Магия - 99 - Маг-к + 45 (Землетрясение)

Дополнительные характеристики:

Регенерация - 24 (2 о.з./1мин. 5.8 о.т./мин.)

Восполнение - 23 (72 е.м./мин) - Вос-К +45 (Рассеивание)

Восприятие - 4

Меткость - 8

Скорость - 6

Контроль - 4 - Контр-К +45 (Утроение)

_____Свободных очков характеристик - 0

Свободных очков способностей - 10

Свободных очков дара - 8

Кристаллы - 25745

_____Эффекты:

Тело игрока

Разум игрока

Лорд Поттер:

Магия +0,5 за уровень

Зельеварение - скорость изучения + 10%

Артефакторика - скорость изучения + 10%

Связь с источником рода:

В алтарном зале +10 е.м./сек.

На территории мэнора +8 е.м./сек.

В 100 км. от мэнора +6 е.м./сек.

От 100 до 1000 км. от мэнора +3 е.м./сек.

От 1000 до 3000 км. от мэнора +1 е.м/сек

Идеальное зрение

Имя - Сиар.

Вид - хрустальная Эфа.

Особенность - Фамильяр Гарри Поттера.

Уровень - 30

Опыт - 6876/25000

О.з. - 370/370

Е.м. - 260/260

Тонус - 265/265

Жизнь - 37

Сила - 5

Ловкость - 30

Интеллект - 19

Воля - 5

Магия - 26

Дополнительные характеристики:

Регенерация - 10

Восполнение - 5

Скорость - 5

Удача - 1

Свободно

Свободно

Свободных очков характеристик - 0

Свободных очков способностей - 0

Эффекты:

Тело игрока.

Связь фамильяра.

Имя - Гермiona Джин Грейнджер.

Ур 26

Опыт - 4500/15600

Возраст - 11 лет.

Титул - Нет

Статус крови - новая кровь.

Очки жизни - 750/750

Манна - 900/900

Тонус - 460/460

Основные характеристики:

Жизнь - 30 - Жизнь-К +45 (Боль)

Сила - 11 - Сил-К +45 (Лёд 3)

Ловкость - 11 - Лов-К +45 (Разряд 3)

Интеллект - 61 - Инт-К +45 (Аура)

Воля - 29

Магия - 45 - Маг-К +45 (Торнадо)

Дополнительные характеристики:

Регенерация - 11(1 о.з./5 мин. Зо.т./мин)

Восполнение - 11 (15 е.м./мин)

Аналитика - 5

Восприятие - 2

Скорость - 1 - Скор-К +30 (Био)

Свободно

Свободных очков характеристик - 0

Эффекты:

Формирование ядра (до 17 лет, +10 к характеристике магия раз в год.)

Разум игрока

Тело игрока.

Вассал рода Поттер.

Способности:

Тело игрока пассив.

– Да неплохо мы прокачались!

– Это да. Ладно, пойду домой телепортируюсь.

– Аппарирую Гермиона, правильно говорить Аппарирую.

– Пф... Да какая разница? От изменения слова, суть не поменяется. Тем более, мы именно телепортируемся! Как и домовики! А другие волшебники пусть аппарируют. Если верить книгам процесс этот крайне неприятен, да и опасен к тому же. Проводишь меня до границы парка?

– К границе идти необязательно. Я немного ослабил защиту и теперь можно перемещаться с аппарационной поляны. Кстати обратно можешь тоже на неё телепортироваться, давно вписал тебя в список допущенных лиц.

– О, хорошо. Сову покупать будешь?

– Да думаю завтра после обеда в косой переулок заглянуть.

– Возьмешь меня с собой?

– Если хочешь, то да. За тобой зайти?

– Нет, сюда телепортируюсь.

– Ага.

Дойдя до поляны, Гермиона помахала мне рукой и телепортировалась домой. Ну а я вернулся в особняк и весь остаток дня и вечера дорабатывал схему полетного артефакта.