

Одну неделю спустя.

Грозный Глаз не забыл своего обещания погонять нас по боевой магии. Три дня назад он заявился в мэнор и объявил о начале наших тренировок. Пришлось опять «отпрашивать» Гермиону у её родителей, а тем в свою очередь звонить в школу. М-да, всё-таки мне как-то не по себе от того что приходится обманывать и поить зельями этих хороших людей. Но да скоро уже всё им расскажем, надеюсь нас поймут правильно. А пока вернемся к Грюму и его тренировкам. Когда три дня назад мы прошли в тренировочный зал особняка, он заставил нас показать ему всё что мы можем, используя для этого манекены. С Гермионой мы уже заранее всё обсудили и решили, что не будем пока показывать игровую магию и ограничимся только стандартными заклинаниями. Однако Аластор все равно был впечатлен и сказал, что по боевым заклинаниям мы оба спокойно тянем на третий-четвертый курс Хогвартса. Тогда я показал ему самое мощное заклинание, на которое был способен. А именно – сильно разочаровавшее меня заклинание АвадаКедавра. Нет, оно конечно убивает любое живое существо, в которое попадет. Но вот условия его применения сильно напрягают. Для создания этого заклинания нужно всем сердцем пожелать смерти того, в кого оно нацелено. И не просто пожелать, а полностью отдаться этому чувству и позволить эмоциям затмить свой разум. Да и маня требует очень прилично, сейчас у меня на его создание уходит почти весь мой магический резерв. Но, самым неприятным было то, что в барьере от него нет никакого толку! Монстров оно конечно убивает, да только опыта и кристаллов с них не выпадает, вообще! А вот у игровой магии с аналогичным эффектом таких проблем нет. Только вот количество зарядов магии «Смерть» не может быть больше ста штук и добываются они из очень сильных, и очень редких монстров у которых к тому же иммунитет к этой магии. Подобный иммунитет, кстати встречается у очень многих сильных монстров. Да и в реальном мире от стопроцентного шанса обнулить все о.з. цели, остается всего десять процентов. Всё-таки какой-то баланс в моей системе есть. Что в принципе ожидаемо, хоть и немного досадно. Да и фиг с ним! Есть еще куча других способов умерщвления себе подобных, ну и прочих форм жизни и существования, разумеется.

В общем после применения Авады, мой резерв почти опустел, и я присел возле стены тренировочного зала, чтобы отдохнуть. А Грюм тем временем очень удивленно меня разглядывал. Наверное, думал о том откуда я знаю, как создавать это заклинание и о том откуда у меня такой магический резерв в десять лет. Подождав немного и убедившись, что я пришёл в себя, он спросил.

- Очевидно бесполезно спрашивать где ты научился использовать непростительное заклинание?

- Угу.

- А ты тоже владеешь этим заклинанием? – Спросил он уже у Гермионы.

- Нет, Аластор. У меня не хватает магии на его произнесение. Да и с желанием убивать как-то не очень.

- Хорошо. А ты, Гарри, надеюсь не использовал его на людях? И осознаёшь, почему оно является непростительным?

- Нет, на людях не использовал и да понимаю. Помимо его убивающей силы, процесс его создания, а именно эмоции и желания, которые для этого нужно испытывать, через какое-то

время, и с очень большой вероятностью, превратят волшебника в безумного маньяка. И чем чаще волшебник его применяет, тем быстрее это произойдет. Так что применять его я не собираюсь, достаточно просто знать, что в тебя может отправить враг. Из подобной магии мне больше всего импонирует «Патронус», хотя определенные риски есть и с ним.

- Хорошо, что понимаешь. А про «Патронус», ты отчасти прав. Но для того чтобы частое его применение отразилось на твоей личности, его нужно применять по нескольку раз каждый день на протяжении нескольких лет. И он относится к белой магии, а не к черной. Знаете, чем черная и белая магия отличаются от всей остальной? Включая темную и светлую. - Спросил он нас, расхаживая из стороны в сторону.

- Эээ нет. - Почти хором ответили мы, а подруга добавила.

- В тех книгах, что мы читали, про это ничего не было.

- Ну ещё бы... Это очень узкоспециализированные книги и в школах по ним не преподают. Да и не у всех старинных родов есть хоть что-то на эту тему. Про черную и белую магию вам нужно знать только несколько вещей! Черная и белая магии очень сильны и используют эмоции волшебника как усилитель своего эффекта. Использование этих направлений магии - это всегда палка о двух концах и влияет как на внешний мир, так и на внутренний мир волшебника который их использует. Со временем влияние черной и белой магии на личность волшебника становится очень сильным и вызывает психологическую зависимость. В общем чем больше её применяешь, тем больше желание использовать её снова и снова. Авада Кедавра, Имперриус и Круциатус это заклинания черной магии. А Патронус, Вулнера Санентур и чары Губрайтова огня это - белая магия. Белая магия относительно безопасна, ведь со временем она превратит человека либо в законченного пацифиста, либо в добродушного чудака. Ну ещё были случаи, когда волшебники, которые переборщили с белой магией, становились фанатиками борьбы со злом. Отчасти из-за этого у Дамблдора так ловко получается играть роль великого светлого волшебника и не спешить при этом на поле боя. Всё ясно?

- Да, всё ясно. Спасибо что объяснили. - Опять одновременно ответили мы и посмотрев друг на друга рассмеялись.

- Смейтесь, смейтесь. Сейчас вам будет не до смеха. Восстановились немного?

- Да, восстановились. А светлая и темная магия чем отличаются от черной и белой?

- Как бы это попонятней объяснить? Темная магия - это больше искусство, а не наука, тогда как светлая наоборот. Хотя и там и там, есть схожие элементы. Блин, так всё равно нифига не понятно! Ну вот например зельеварение является больше темным искусством, а трансфигурация светлой магией. Но это не делает зелья абсолютной тьмой, а трансфигурацию - абсолютным светом. Анимация является темной частью трансфигурации, как и превращение живых объектов в неживые. А светлой частью зельеварения является точный расчет ингредиентов. Всё равно непонятно?

- Как-то не очень, но мне кажется что суть я уловил. А ты, Гермиона?

- Да вроде бы поняла. Аластор, вы хотите сказать, что темная и светлая магия отличаются друг от друга только разностью подхода к самой магии, но по своей сути являются двумя сторонами одной монеты и без одного не может быть другого?

- В точку! У тебя объяснить это получилось намного лучше. Да, темная магия опирается больше на интуицию и ощущения, чем на знание, поэтому темную магию, также называют

темными искусстваами. Светлая магия опирается больше на точные знания. Кстати, черная и белая магия относятся к темным искусстваам. Но большинство магов в своём невежестве, не стали разбираться в подробностях и просто провели параллели, темное – значит черное, а белое – значит светлое. Одно – плохо, другое – хорошо. И маглорожденные, воспитанные в христианских семьях, этому очень поспособствовали. Но помимо этого их разделяет ещё и сама магия. Можно сказать что для темной магии используется отрицательно заряженная энергия, а для светлой используется энергия, несущая положительный заряд. Ну как у маглов, в физике. Да и большинство заклинаний и чар вообще нейтральны. Теперь все понятно?

- Теперь, да.

- Выстави тогда защиту зала на максимум. Устроим спарринг. Вы вдвоем против меня.

Подойдя к находящемуся в дальнем углу артефакту управления залом, я полностью включил комплекс защитных и ограничивающих чар, что были наложены на тренировочный зал. После чего вернулся в центр помещения и встал в атакующую стойку напротив Грозного Глаза. Гермиона же подошла ко мне с левой стороны и сместившись немного взад встала в позицию защиты. Аластор ухмыльнулся и взмахом палочки создал иллюзорную цифру десять, которая через секунду сменилась на девятку. Когда обратный отсчет закончился, Гермиона трансфигурировала под протезом Грюма металлические шипы, используя для этого материал пола, а я тем временем создал энергетический экран между нами и мракоборцем. Аластор легко избежал шипов просто сделав шаг назад. После чего он обрушил связку из слабых заклинаний на мой экран и короткой аппарацией переместился к нам за спину. Гермиона тут же наколдвала под ним лёд и отскочила в сторону. Я тоже не растерялся и отступив немного назад, попытался достать Грюма, при помощи заклинания «Остолбеней». Однако ему всё было непочём! Он с легкостью отбил моё заклинание в потолок и оттолкнувшись протезом, заскользил по льду, в сторону Гермионы. Ну никто и не говорил, что будет легко и просто. И мы продолжили наши попытки достать знаменитого мракоборца. Но, примерно через минуту, у нас с Гермионой закончились все боевые комбинации из обычных заклинаний, и мы начали повторяться и импровизировать. Увидев это – Аластор просто закончил бой, оглушив нас за пару секунд. Даже не запыхался и ни разу не применил ничего серьезней заклинаний второго курса! Спокойно изучил нашу тактику и возможности, а потом выгадал момент и подловил.

- М-да, впечатляет. Как вы нас легко и просто разделали. – Сказал я, и с уважением посмотрел на своего вассала.

- Согласна, неплохо спустили с небес на землю! Хочу также уметь! – воскликнула лежащая рядом подруга. Компактно он нас уложил, ничего не скажешь. Интересно, когда Грозный Глаз работал в аврорате, преступников он так же рядком укладывал?

- Опыт, девочка, это опыт и ничего более. Вы молодцы! Неплохо работаете в связке, отлично чувствуете друг друга и у вас обоих неплохая реакция. Да и целую минуту довольно неплохо меня атаковали. Один раз даже серьезно удивили. Конечно, если не считать удивительным то, что вы уже в столь юном возрасте способны на такое. А теперь ответьте мне на вопрос. Какое заклинание является самым основным в магическом бою?

- Остолбеней. Я слышал, что это хлеб и соль любого боевого мага. – Ответил я, повторяя слова канонического Поттера.

- Тот, кто это сказал – Дурак! Не верь всему что слышишь. Большинство волшебников, те еще

сплетники и любители прихвастнуть, приукрасить или вообще выдумать. Хотя и среди маглов это сплошь и рядом. Так что таковы люди, и верить всему тому, о чем говорят окружающие не стоит. Всегда думайте своей головой. Ну вы вроде серьезные детишки. От кого хоть слышал-то?

- От одного волшебника в косом переулке.

- Понятно. В общем думай головой и всегда проверяй утверждения других волшебников, особенно относительно если это касается серьезных вещей. А самым главным заклинанием является простое заклинание Сёко или его аналоги. Главное оно должно быть коротким, быстрым, вредящим, не сильно заметным и не очень мощным. А таких очень много. Не надо овладевать всеми подобными заклинаниями. Достаточно и одного, но доведенного до невербального и автоматического исполнения. Если, победить с первого удара не получилось, оно позволит вам связать противника боем и, выбрав момент, атаковать его чем-нибудь посильнее. А теперь смотрите, жест довольно простой. Слово активатор – Сёко.

И показав нам жест заклинания, он отправил нас отрабатывать его на манекенах. А сам, наколдовал себе удобное кресло и усевшись в него, наблюдал за нами, периодически комментируя и поправляя ошибки. А с учителем заниматься намного интереснее и полезнее.

На следующий день мы опять отрабатывали «Сёко». Система очень облегчила этот процесс и уже к вечеру у меня получилось создать заклинание невербально. А сегодня это получилось у Гермионы. На что Грюм немного поворчал по поводу юных конспираторов и опять устроил нам спарринг. В этот раз, он закончил с нами намного быстрее. Всё из-за того, что мы старались использовать новое заклинания и встроить его в нашу тактику. Что в принципе иногда получалось, но всё равно выходило кривовато. После спарринга с ним он поставил нас друг против друга и наблюдал со стороны. В первом спарринге победила Гермиона. Серией Сёко она заставила меня сместиться в сторону наколдованного ранее льда. Где я благополучно поскользнулся и упал, получив напоследок Петрификус Тоталус. Расколдовав меня и похвалив Гермиону, Аластор отошёл в сторону и о чём-то задумался. Мы тем временем привели себя в порядок и начали обсуждать прошедший спарринг и удачные моменты в нем. Немного погодя мракоборец закончил свои размышления и прервал нас.

- Что ж хорошо, даже замечательно. Вы двое очень быстро учитесь. Но вы явно сговорились и не показываете мне всё на что способны. И это конечно понятно, но как мне вас учить, если я не знаю всех ваших возможностей? Значит так, я дам непреложный обет о том, что сохраню ваши возможности в секрете. А вы покажете мне на что способны в действительности. Я же по манере вашего боя вижу, что есть что-то ещё. Как вам такое?

Я посмотрел на подругу и дождавшись кивка с её стороны, дал свой ответ.

- Хорошо, мы согласны. Гермиона, засвидетельствуешь обет?

- Хорошо.

После того как с непреложным обетом было покончено, я попросил Грюма отойти в дальний угол и, воспользовавшись возможностями защиты тренировочного зала, отгородил его от нас мощным защитным полем. Он судя по всему тоже что-то на себя наложил, решив, что раз я перестраховываюсь, значит и ему не помешает. Ну правильно конечно, да и паранойя у него куда не делась. Правда он сам признался мне что после того как я снял с него всё плохое, его немного попустило, и он стал куда как спокойней и не таким нервным, хоть и не перестал подозревать всех и каждого. Ну, это нормально. Вернувшись к Гермионе, я бросил ей вызов на

учебную дуэль и вернул привязку стихии к атаке. Как, выяснилось ранее, система воспринимает Сёко, как простую атаку и добавляет к ней стихию, если таковая была привязана к атаке. Сейчас я привязал стихию льда, выбрав для этого магию «Лёд 3». Ну что ж начнем! Показав Грюму что готовы, мы встали напротив друг друга и, по его команде, сорвались с места, осыпая друг друга заклятиями и накладывая на себя бафы. На себя я наложил ускорение, раковину, охрану, реген и плавание. У Гермियोны было тоже самое. Ускорение повысило нашу скорость процентов на десять, охрана и раковина защищала от физических и магических атак, а плавание приподняло нас и позволило бегать по воздуху как по земле, но сантиметрах в тридцати от пола. Реген же ускорял восстановление очков здоровья. Продолжив посылать в подругу одно Сёко за другим, я попробовал наложить на нее магию боль, что вешает на врага сразу несколько негативных статусов, но, хоть у игровой магии и нет видимого трека полета к цели, подруга ожидала чего-то подобного от меня и силовым прыжком ушла ко мне за спину, покинув небольшую зону авто-наведения игровой магии. Оказавшись за моей спиной, она закончила каст умения Сирены и меня накрыл «Молчаливый голос», лишив возможности применять магию на двадцать секунд.

- Недурно! - Прокомментировал я её ход и побежал по кругу, уклоняясь от её заклинаний и магии. Не став дожидаться окончания действия эффекта, я сокращаю дистанцию и бросаю Гермियोны через бедро, прерывая тем самым каст очередного умения стража. Тут же пытаюсь наложить на неё магию слепоты, но она не проходит. Понятно, она привязала у себя эту магию на иммунитет к ней, а у меня стоит иммунитет к магии смерть и по двадцать процентов на то, что на мне не сработает магия с другими эффектами. Эх, нам бы ещё магию отражения достать, было бы вообще шикарно. В этот момент, подруга опять использовала силовой прыжок и не поднимаясь с пола, ушла в сторону стены. Послав ей в догонку Сёко, я применил к себе «Лечение» и восстановил немного просевшие очки здоровья. Гермियोны, не став уклоняться от моего заклинания, проделала то же самое. После чего она опять начала отправлять в меня различные заклинания и готовить что-то из арсенала стражей. Но, я успел раньше и отразив её атаки, закончил каст «Области тьмы». Умение Вергилия на данный момент лишало моего противника пятнадцати процентов здоровья, что в принципе уже неплохо, но на сотом уровне стража всё станет еще лучше и оно будет отнимать по пятьдесят процентов о.з. за удар. Пользуясь тем что на время удара видимость Гермियोны равна нулю, силовым прыжком перемещаюсь к ней за спину и «Ледяная Пыль», скастованная моей подругой, уходит в молоко. А я, тем временем обновляю на себе бафы и, как только «Область тьмы» исчезла, применяю на подруге магию «Зомби». Есть, прошло! Но, она не заметила слегка позеленевшей кожи и уходя от меня силовым прыжком применила на себя «Лечение 3», чем уронила свою жизнь в красную зону. Да, негативный статус что навешивает магия зомби, очень неприятный. Он превращает любой лечащий эффект в чистый урон. Не дав Гермियोны сообразить, что случилось, применяю на ней рассеивание и сразу за ним заклинание Инсендио. Все, у Гермियोны осталось одно очко здоровья, а система сообщила о моей победе в дуэли. После чего наши о.з. восстановились и у Гермियोны пропал статус «Зомби». Подойдя поближе, я помог ей встать и впустив бледного Грюма обратно, спросил.

- И как вам? Что скажете?

- Дааааа... не ожидал я такого, совсем не ожидал. Что скажу? Вы ребята монстры! Вы понимаете это?

- Мы прекрасно осознаём то, что наши возможности отличаются от возможностей простых волшебников. И поэтому не спешим распространяться об их наличии. - Ответила Гермियोны.

- И правильно делаете. Многие, очень многие захотят заполучить их себе, а если не получится,

то всеми силами постараются вас убить! Это же просто невероятно! Беспалочковая магия, причем очень сильная и непредсказуемая! М-да, а со мной можете провести такой спарринг? Вы же что-то использовали для того чтобы наверняка друг друга не убить, потому не сдерживались и спокойно били на поражение?

- С вами подобный спарринг к сожалению, мы провести не можем. Для этого вам нужно обладать такой же силой. Хотя, постойте, я кое-что проверю. - Сказал я и углубился меню системы. Изучив справку и пояснение к разделу группы, я нашел нужное мне улучшение системы. Хм, а это интересно. Значит я могу распространить свою систему на члена группы (точнее это будет сделано автоматически, в момент добавления в группу кого-либо без системы). Группа может состоять только из трех членов, но за очки дара можно докупить свободные места вне группы, как это было в игре. Первое свободное место стоит одно очко дара, второе - три. Ну тут всё, как и с другими расширениями - цена каждого следующего увеличивается на два очка дара. Так, максимальное количество свободных мест - шесть. Что же неплохо, а то не хотелось бы тратить на Грюма последнее свободное место в группе. Выйдя из меню, я посмотрел на ожидающего ответа Грюма, почесал затылок и выдал.

- Понимаете, такая дуэль доступна только для носителей моей силы. Но, я тут проверил и убедился, что могу на вас её распространить. Решать вам, конечно, хотите ли вы этого или нет.

- Хочу ли я? Мне бы сначала знать, что она из себя представляет, а уж потом принимать такое решение.

- Хорошо, Гермiona просвети пожалуйста Аластора по поводу системы, её плюсов и минусов, а я пока приму душ. После чего, буду в своем кабинете, мне еще к завтрашней встрече с лордом Малфоем нужно подготовиться. Да и к беседе с Люпином тоже, он точно придет, Аластор?

- Да, полнолуние уже закончилось. А он был очень заинтересован в вашей встрече. Ну и за антиликантропное зелье хочет лично тебя поблагодарить.

- Хорошо. Что по Мунго, министерству и прессе?

- С Гиппократом я уже обо всем договорился. В следующую среду всё будет готово, и ты выйдешь в свет. Журналисты будут, а министр прийти не сможет, даже если вовремя узнает. Он в это время будет присутствовать на заседании Визенгамота, как и Дамблдор.

- По какому поводу заседание?

- Один придурок завел себе взрывопотама и не уследил за ним. В результате чего, тот сбежал и оказавшись у маглов, подорвал банк, пару деревьев и бензозаправку. Погибло семь маглов и около тридцати получили серьезные ранения. Всё удалось списать на магловских террористов, но того идиота ждет Азкабан.

- Понятно. - Сказал я, и отправился в душ.

Грюм и Гермiona нашли меня где-то часа через два. Я уже успел хорошенько обдумать предстоящую встречу с Люциусом Малфоем. Да, именно с Люциусом! Так как лорд Абраксас Малфой передал своему наследнику место главы совета попечителей и с головой ушел в финансы и политику. Когда я составил приблизительный план беседы с Малфоем и перешел на обдумывание ситуации с Люпином, в мой кабинет вбежала Гермiona, а следом за ней вошел и Грюм.

- Ну что скажете? Вы согласны?

- Думаю да, но только если передашь мне способности метаморфа и дашь время в этом твоём барьере, для того чтобы их развить.

- Зачем вам?

- Мы с твоей подругой подумали, что мое тело скорее всего полностью восстановится, когда система распространится и на меня. Это в свою очередь привлечет внимание Дамблдора, да и другие волшебники тоже начнут задавать вопросы, а нам пока этого не надо. И да, вам пока ещё рано тягаться с Дамблдором. Вы конечно сильны и вполне способны удивить старика, но одолеть его вам пока не по силам. Он очень искусен и магический резерв у него гораздо больше чем у нас троих вместе взятых. Ну что, поделишься метаморфизмом? Или мне подождать?

- Поделюсь. У вас, надеюсь, сейчас нет срочных дел?

- Нет, до пятницы, я совершенно свободен.

- Хорошо. Установка системы займет какое-то время. У Гермионы на это ушла почти вся ночь, думаю у вас будет дольше. Гермиона возьми вон тот листок с моего стола. Я там наметил основные моменты моей завтрашней беседы с Малфоем. Проверь их пожалуйста, а потом скажешь мне свое мнение.

- Хорошо. - Ответила она и принялась разбираться в том ворохе предложений, что родил мой мозг. Мы же, прошли в гостевую комнату, и я объяснил Грюму что нужно сделать, для установки системы. Он кивнул, и сняв протез и глаз, лёг на кровать. Приняв отправленное мною приглашение в группу, сразу же провалился в беспробудный сон. Просканировав его, я убедился в том, что все в порядке и вернулся к Гермионе.

Остаток дня мы провели разбирая примерный план моей беседы с Люциусом и обсуждая предстоящую встречу с прессой. Затем, она вернулась домой, а я, проверив как дела у Грюма, остаток вечера я провел за чтением новой книги, моего любимого автора. Хорошо что список книг в магазине синхронизирован ещё и с моим старым миром и частенько обновляется, я даже потратил одно очко дара на покупку возможности подписаться на любимых авторов и получение оповещений о выходе их новинок. Хех неплохо, ещё бы инет нормальный был и было бы вообще шикарно. Хотя магия гораздо интереснее!