

Проклятие #397

Династическое проклятие постоянной боли**

Популярное среди кочевников и враждующих семей, это проклятие вызывает боль средней степени в области головы. Боль напоминает постоянную ослепляющую головную боль.

Причина уникальности этого заклинания в том, что его легко можно передать будущему поколению цели. С помощью простого ритуала и зелья весь род будет заражен.

Это заклинание вышло из употребления из-за того, что постоянный поток магии в теле волшебника очень быстро устраняет последствия проклятия. Но, несмотря на устранение последствий, оно переходит к ребенку от родителей и заставляет его чувствовать боль в течение нескольких недель после рождения, прежде чем магия его собственного тела устранил последствия. И таким образом цикл продолжается.

Симптомы:

Ослепляющая боль (длится недолго, если только не наложена на животных без постоянного притока магии в тело, в этом случае боль становится постоянной).

Дети, рожденные с этим проклятием, часто имеют деформированную и ненормальную голову и могут иметь умственную отсталость, слабую двигательную функцию, плохую речь и некоторые ненормальные черты лица, если с проклятием не бороться.

**Инкантация и контрпроклятие неизвестны

Конечно! У домовых эльфов не было постоянного потока магии в теле, поэтому их боль никогда не проходила!

Это проклятие идеально подходило под все симптомы домовых эльфов. Все, от боли, до плохой речи и двигательных функций!

Все подходило!

И что еще более важно, он был уверен, что даже магглы нашли что-то похожее на это проклятие!

Он открыл инвентарь и достал одну из немногих имевшихся у него книг по биологии - энциклопедию человеческих болезней и недомоганий, которую он взял в библиотеке Суррея.

Перейдя к разделу "Генетические заболевания", он пролистал страницы, пока не нашел то, что искал.

Аутосомно-доминантная микроцефалия

Это медицинское состояние, при котором мозг не развивается должным образом, в результате чего голова становится меньше, чем обычно. Микроцефалия может проявиться при рождении или в первые несколько лет жизни. Часто люди с этим заболеванием страдают умственной отсталостью, плохой двигательной функцией, плохой речью, почти постоянной головной болью, аномальными чертами лица, судорогами и карликовостью.

Это было почти слово в слово! Как будто проклятие было создано как способ передать кому-то болезнь. Или, возможно, болезнь вдохновила проклятие. Они были слишком похожи, чтобы не быть родственниками.

Что вполне возможно, подумал Гарри.

Его прежняя гипотеза, которую он высказал всего через несколько мгновений после того, как вынырнул из этого ужасающего воспоминания, подтверждалась. Его способность к исцелению не могла исцелить последствия какого-то Древнего магического ритуала, но она определенно могла исцелить болезнь.

Пинг!

Успех задания!

Проникните в библиотеку Министерства и узнайте больше о проклятии домовых эльфов!

Награды,

10,000 Опыта

5 очков статистики

Гарри отмахнулся от окна, закрыл книгу и прислонился к стене, обдумывая свои дальнейшие действия.

Он мог бы просто собрать кучу домовых эльфов и исцелять их по одному, используя свои целительские способности, если бы он вообще мог их исцелять, но это как-то не казалось ему практичным или функциональным. Он знал достаточно генетики, чтобы понять, что если хотя бы один домовый эльф не пройдет лечение и продолжит размножаться, то через несколько поколений вся популяция эльфов снова окажется под проклятием.

Он должен был каким-то образом найти способ вылечить всю популяцию домовых эльфов одним ударом и без ведома их хозяев, которые почти наверняка не захотят, чтобы их эльфов вылечили, либо из жадности, либо из извращенного чувства традиции.

Не придумав ничего другого, Гарри быстро накрылся плащом и пробормотал "ID Побег".

Затем он быстро вернул книгу на прежнее место, растворил несколько других защитных покровов в качестве отвлекающего маневра на случай, если кто-то заметит растворенный покров на книге, которую он использовал, и вышел обратно на лестницу, с которой пришел.

Он засунул плащ в инвентарь и вернулся на поверхность, где услужливый шатен направил его к кнопке, вызывающей старую красную телефонную будку, спускающуюся с крыши. Забравшись в нее, Гарри по указанию мужчины нажал 688445533, поняв, что на клавишах телефона написано "МАГГЛ".

А затем он поднялся на поверхность, подобно лифту. Очень, очень медленный лифт.

Проверив и убедившись, что у него есть еще около часа до заката, когда нужно будет возвращаться в квартиру, Гарри зашел в ID, переделался в маггловскую одежду и направился в местный парк, чтобы подышать свежим воздухом. Погуляв немного, он нашел пустую скамейку, с которой открывался вид на небольшую детскую площадку в парке.

Наблюдая за тем, как шести- и семилетние дети радостно играют друг с другом, Гарри почувствовал странную ностальгическую тоску по детству, которого у него никогда не было. Его глаза следили за некоторыми из маленьких девочек, когда они передвигались по песочнице, строя замок из песка, и его мысли перенеслись в прошлое, в тот момент, когда он думал, что если будет работать больше и быть лучше, то это заставит его родственников полюбить его.

Конечно, тогда он не знал, что причина их ненависти заключалась в том, что он был волшебником.

Он праздно размышлял, как бы сложилась его жизнь, если бы он был сквибом. Родился бы без магии.

Заботилась бы о нем Петунья? Был бы Дадли его братом? Разве его настоящая кровная семья не ненавидела бы его само существование? Эти и многие другие странные меланхоличные мысли проносились в голове Гарри, пока он не заметил, что дети в песочнице расходятся по домам, когда солнце зашло за горизонт.

Гарри нахмурился, заметив, как маленькая девочка с каштановыми волосами заметно вздрогнула, когда мужчина, который, по его предположению, был ее отцом, положил руку ей на плечо.

Он огляделся. Казалось, никто больше ничего не заметил. Нахмурившись, он бросил взгляд на девочку.

Чедвик Харпер

Lv-27

ХП - 1500/1500

Раса - магл

Сил-26

Вын-15

Лов-12

Инт-12

Муд-10

Удч-8

Чедвик "Чед" Харпер - это хрестоматийное определение плохого человека. Он убил свою жену, когда узнал, что она ведьма, потому что считал ее дьяволопоклонницей. Теперь он любит проводить время, разглагольствуя о своей работе водопроводчика всем, кого встретит, и издеваясь над своей дочерью.

Он испытывает злость на дочь за то, что она заметно вздрогнула.

Он не знает Гарри.

Расширив глаза, Гарри быстро наблюдал за девочкой.

Энни Харпер

Lv-3

ХП-220/220

МП-100/100

Раса-ведьма

Сил-3

Вын-5

Ло-4

Инт-4

Муд-1

Удч-4

Энни Харпер - девушка, которая видела, как ее отец убил ее мать у нее на глазах. Она подавила эти воспоминания и старается вести себя нормально. Из-за своей случайной магии она постоянно подвергается насилию. Она любит сладкую вату и играть со своими друзьями в парке.

Она напугана.

Она не знает Гарри.

Эта девочка была ведьмой! И она жила с убийцей, который издевался над ней! Он должен был что-то сделать!

Пинг!

Квестовое предупреждение!

Спасите Энни от ее жестокого отца.

Награды,

8,000 Опыта

Новый титул

Неудача,

Энни продолжает подвергаться жестокому обращению.

Она умирает, не успев попасть в Хогвартс.

ДА/НЕТ?

<http://tl.rulate.ru/book/56004/1617207>