

Трёхголовую собаку на первом уровне можно спокойно передать Фэйцзюй. Хотя она пока и не способна обернуться человеком, но уже умеет сражаться с помощью демонической силы. С противниками уровня огненного дракона ей, конечно, не совладать. Но для победы над трёхголовым псом этого более чем достаточно.

Дьявольские лозы на втором уровне можно развеять огнём — он использует проклятье пламени.

На третьем уровне нужно оседлать метлу и поймать летающий ключ, а это его сильная сторона.

Четвёртый уровень — гигантские волшебные шахматы. Проходящий должен с помощью волшебных шахмат победить соперника. Хотя он пока и не знает, как играть в эту игру, с его умом освоить её не должно быть слишком медленно.

Пятый уровень проверяет логическое мышление. Большинство обычных юных волшебников могут попасться на удочку, но перед ним, кто и в магловском мире считается мастером, загадка профессора Снейпа — просто головоломка.

Но сейчас он не хотел проходить все уровни.

Ведь на последнем уровне находится легендарное Зеркало Еиналеж, а внутри зеркала спрятан философский камень.

Это волшебное зеркало способно отражать самые сильные желания людей, и только тот, кто хочет найти волшебный камень, но не хочет его использовать, сможет достать камень из волшебного зеркала.

Но Е Тин совершенно не мог этого сделать — он действительно хотел использовать философский камень.

Конечно, он стремится достичь бессмертия, но не хочет использовать для этого волшебный камень, поскольку бессмертие, достигнутое с помощью него, очень несовершенно: пользователь должен каждую неделю пить зелье, созданное волшебным камнем, чтобы поддерживать бессмертие, и это бессмертие может лишь продлить жизнь, но не гарантирует молодости и силы — примером служат Николас Фламель и его жена. Хотя они и прожили сотни лет, но большую часть времени были стариками.

Кроме того, Е Тин верит, что благодаря собственным способностям сможет найти более совершенный путь к «бессмертию». Даже если он не сделает этого сам, то сможет добиться этого в будущем с помощью «призыва» или «пересечения». В конце концов, среди

бесчисленных миров всегда найдутся такие, где уже есть готовые методы достижения бессмертия.

Пункт 0038

Е Тин просто любопытствовал насчёт философского камня и хотел использовать его в эксперименте, чтобы изучить секреты этого артефакта.

Жаль, что с его нынешним уровнем магии он пока не способен взломать Зеркало Еиналеж и мошенническим путём заполучить философский камень.

С другой стороны, даже если бы он смог добыть философский камень, ему не хотелось бы, чтобы Дамблдор обнаружил, что он забрал его. Пока он не стал непобедимым, быть целью Дамблдора было бы нехорошо.

Поэтому он может только забрать философский камень в мутной воде, и лучший шанс для этого — когда Гарри Поттер и Волан-де-Морт будут сражаться за камень в конце семестра.

Поскольку сюжет уже изменён им, Гермиона больше не входит в трио главных героев, поэтому он не может гарантировать, что в этот раз Гарри успешно дойдёт до последнего уровня и сразится с Волан-де-Мортом.

Чтобы предотвратить неприятности, Е Тин решил отложить экспедицию на самый конец, чтобы как раз столкнуться с Гарри или последовать за ним.

Если команда рейдеров Е Тина, Гермионы и Пенелло войдёт на уровни раньше Гарри и Волан-де-Морта, то с умениями Е Тина они наверняка смогут пройти все уровни и дойти до Зеркала Еиналеж.

Но если они так поступят, то раннее прохождение уровней может подтолкнуть Дамблдора сбросить их настройки. Тогда сюжет сильно изменится, и шанс получить философский камень, ловя рыбу в мутной воде, станет очень мал.

Таков план, поэтому сейчас Е Тину нужно сделать две вещи: первая — научиться играть в волшебные шахматы, а вторая — раздобыть получше летающую метлу. Это необходимо не только для прохождения, но и для будущих путешествий и игры в квиддич.

В этой дуэли с Роджером Е Тин обнаружил недостатки метлы «Чистомёт-5»: она не только не отвечала требованиям Е Тина по скорости и управляемости, но и качество у неё было не очень. Всякий раз, когда Е Тин пытался управлять ей силой и выполнять экстремальные манёвры, он чувствовал, что метла достигла предела и в любой момент может развалиться, что вызывало страх и не позволяло проявить всю силу.

Конечно, если бы Роджер узнал об этом, он мог бы в шоке вообще отказаться от квиддича.

Что касается летающих мётел, у Е Тина была своя идея — самому сделать подходящую метлу вместо покупки готовой.

Летающие мётлы в мире Гарри Поттера все сделаны из обычного дерева. Хотя эти породы обладают определёнными магическими свойствами, в целом они слишком обычные — то же самое касается и волшебных палочек.

Но в плане материалов у Е Тина были свои преимущества.

Он может выполнять межпространственный призыв раз в месяц. Хотя в большинстве случаев ничего не выходит, иногда ему удаётся призвать что-то хорошее, в том числе много редких материалов.

Давным-давно он призвал ветвь Глубокой Цапли. Глубокая Цапля — это материнское дерево, где в World of Warcraft живёт полубогиня воронов Авиана.

Сама по себе она не знаменита, но из её трёх семян выросли три известных мировых дерева: Нордрассил, Телдрассил и Водашир.

Из этих трёх деревьев Нордрассил был зачарован стражами-драконами и, запечатывая созданный Илиданом новый источник вечности, стал материнским деревом ночных эльфов.

Телдрассил — ещё одно место обитания ночных эльфов. В Телдрассиле находится столица ночных эльфов Дарнас.

Водашир расположен в Нордсколе. Он мог бы стать первым уроком ночных эльфов о мировом древе. В итоге корни оказались настолько глубокими, что даже достигли логова древнего зла Йогг-Сарона, вызвав утечку силы Йогг-Сарона и приведя к разрушению.

Как материнское дерево Мирового Древа, можно представить, какую силу содержит в себе Глубокая Цапля.

А эта ветвь была любимой и самой часто населяемой ветвью Авианы, обладающей мощной магической силой. Палочка, сделанная с её помощью, определённо превзойдёт все палочки в мире Гарри Поттера, включая легендарную Бужинную палочку.

Однако Е Тин не хотел, чтобы другие знали о существовании этой ветви, поэтому временно спрятал её, пока не научится делать волшебные палочки.

Кроме того, Е Тин также получил некоторые другие материалы, такие как длинная борода

Тиамат, золотая шерсть и прочие вещи, которые встречаются только в легендах. Но Е Тин чувствовал, что эти два материала происходят из одного и того же мира — Луны-типа.

В день призыва несколько дней назад ему посчастливилось призвать две мифологические древесины — ветви Хибискуса и Вакаму.

В мифах Хибискус — священное дерево, где восходит солнце, а Вакаму — священное дерево, где оно заходит.

Не говоря уже о мощных свойствах самих двух материалов, они также имеют символическое значение восхода и заката — эти символы на самом деле довольно важны в магии.

При изготовлении летающих мётел мётлы, сделанные из этих двух пород дерева, могут даже иметь скорость полёта Золотого Ворона, патрулирующего землю.

Но прежде чем делать собственные летающие мётлы, Е Тину нужно было сначала найти лабораторию, а затем купить несколько летающих мётел, чтобы разобрать их для исследования.

На самом деле в Хогвартсе есть место, очень подходящее в качестве лаборатории Е Тина, — это Выручай-комната.

Пункт 0039

Выручай-комната находится на восьмом этаже замка Хогвартс, напротив гобелена Варнавы Вздрюченного.

Способ входа в эту комнату необычен. Пользователь должен сосредоточиться на мыслях о требуемом месте и трижды пройти через этот участок стены. После этого в стене появится очень гладкая дверь. Только через эту дверь можно попасть в Выручай-комнату.

Е Тин лично опробовал Выручай-комнату. Согласно его пониманию, эта комната по сути не единое помещение, а множество различных подпространств. Эти подпространства изначально были хаотичными, а под действием магии Выручай-комнаты они формировались во множество разных комнат на основе воображения пользователей.

Самое большое подпространство в Выручай-комнате — это свалка. Здесь скапливается всё, что было убрано учителями и учениками Хогвартса с помощью заклинания исчезновения. Согласно оригинальной книге, один из крестражей Волан-де-Морта — диадема Кандиды Когтевран — тоже спрятана в ней.

Когда пользователь представляет желаемое помещение, магия Выручай-комнаты фильтрует уже сформированные комнаты, а затем соединяет наиболее подходящую комнату с дверью.

А когда все уже сформированные комнаты не отвечают требованиям, магия формирует хаотичное подпространство в комнату, отвечающую требованиям.

Таким образом, это не совсем отзывчивая комната. В конце концов, общее количество хаотичных подпространств как прототипов ограничено. Когда все такие подпространства будут использованы, в Выручай-комнате больше не будет новых комнат. Будущие пользователи, даже с новым желанием, не смогут реагировать на каждый запрос.

Но как бы то ни было, магия Выручай-комнаты действительно выходит за рамки воображения. Даже фазово-совпадающая магия платформы 9 и $\frac{3}{4}$ не может сравниться с Выручай-комнатой по сложности — это пространственная, сознательная, индукционная и псевдо-созидательная сила составной магии.

Хотя изучение Е Тином магических заклинаний только что достигло второго курса, он всё ещё может судить, что невозможно создать Выручай-комнату с помощью современных магических заклинаний. Это должно включать более сложную и сущностную магию.

Чтобы изучить такую магию, нужно сначала выучить древние магические тексты, а затем провести дальнейшие исследования заклинаний и древней магии, чтобы получить что-то.

Поэтому главным приоритетом Е Тина является изучение древних магических текстов, чтобы овладеть алхимией изготовления летающих мётел. Кроме того, ему нужно найти способ заработать достаточно галлеонов, чтобы купить летающие мётлы в качестве исследовательских материалов на Косой аллее.

Но это не то, что он может осуществить в настоящее время.

Что касается галлеонов, то после возвращения в мир маглов он может использовать магию и знания из прошлых жизней, чтобы заработать достаточно фунтов для обмена на галлеоны.

Кроме того, он сможет попасть на Косую аллею только после ухода из Хогвартса, так что, похоже, всё можно будет сделать только после рождественских каникул.

В настоящее время Е Тину приходится каждый день грызть толстый «Перевод продвинутых магических текстов». Он уже прочитал самое основное «Простое введение в древние магические тексты», и если пойдёт дальше, сможет действительно начать некоторые простые алхимические эксперименты.

В глазах Е Тина предмет древнего магического письма — это всеобъемлющие знания лингвистики, религии, философии, истории, фольклора и программирования. Хотя значение и сочетание магических надписей имеют определённую логическую связь, они включают множество образов из мифологии и истории. Эти образы отличают магию от науки.

В мире Гарри Поттера сущность магии исходит от волшебства.

<http://tl.rulate.ru/book/63098/3741723>