

Ну, ожидаемо.

Бросив её в свой инвентарь, прежде чем что-либо еще произошло, я возвращаюсь и вызываю гоблина обратно.

Мы продолжаем нашу поездку в хранилища Слизерина, где я повторяю свои действия.

Наконец-то пришло время для сейфов Певереллов. Честно говоря, это то, чего я с нетерпением жду больше всего.

Что могут содержать хранилища одного из старейших родов в волшебном мире? Моя фантазия несколько буксует. Мы прибываем туда через некоторое время, и оно меня не разочаровывает. Если сейф Блэков был большими, то этот просто гигантский. Тонны золота, не галеоны, а чистое золото и достаточно книг, чтобы заставить остальные библиотеки стыдливо отвернуться.

Артефакты и драгоценности, как магические, так и немагические, практически бесчисленны. Я думаю, что Игнотус Певерелл использовал мантию-невидимку не только для того, чтобы прятаться от смерти, потому что он ни хрена не мог накопить столько законными средствами, учитывая, что Дом Певерелл считался вымершим в течении очень долгого времени.

Не теряя ни минуты, я начинаю складывать всё ценное в сундуки с расширенным пространством, которые потом отправляю в свой инвентарь.

Закончив все в хранилище, я прошу гоблина отвести меня обратно к Рагноку. Мне нужно завершить дела здесь, прежде чем покинуть это место навсегда.

Он уже собрал семейные регистры для меня, в которых я быстро вычеркиваю имена следующих наследников всех трех родов и изгоняю их из семей, не собираясь позволять им тянуть что-то делать за моей спиной, используя какие-либо законы министерства.

Рагнок кажется...доволен. Наблюдение показывает удовлетворение и мягкое уважение. Я думаю, что гоблины - порочные существа, и он, видя мои действия со всей моей так называемой семьей, должно быть, повысил свое мнение обо мне, даже если всего лишь немного.

Паспорт уже готов, и я прошу его забрать оплату из хранилищ Блэков. Там всё еще хватит обычному волшебнику на несколько столетий комфортной и стабильной жизни. На этом я наконец закончил свои дела в Гринготтсе.

"- Всего хорошего главный бухгалтер Рагнок, пусть ваши хранилища переполнятся, а враги съедятся у ваших ног".

Усмешка, которую он продемонстрировал, требует от меня задействовать Разум Геймеров, чтобы остановить ноги от бегства.

"- Пусть ваше золото течет рекой, а ваши враги бегут в ужасе. Всего хорошего, лорд Певерелл".

Натянув капюшон толстовки, я направляюсь к Дырявому котлу и, используя палочку Флетчера на проходе, выхожу в маггловский Лондон. Нужно узнать расписание международных рейсов и составить планы на ближайшие дни. Но сначала, мне нужен душ, а также узнать все изменения в мире.

Я нахожу поблизости магазин предметов первой необходимости на ближайшие дни. Каждому современному человеку нужен смартфон, а мне еще и нормальная одежда. В Лондоне есть действительно великолепные бутики. Я не понимаю, как магглорожденные носят магические одежды до конца своей жизни и не задыхаются. Простая рубашка с длинными рукавами и пара джинсов намного лучше, чем то аристократическое дерьмо. "Древние" дома действительно все еще живут в древние времена.

Но это больше не моя проблема. Тем не менее, я узнал несоответствия в мире с моими знаниями. Текущий год-2004, а не 1996. По-видимому, игра сделала так, чтобы объединить два мира. Я нахожу себе отель поблизости, чтобы отдохнуть и составить планы на будущее. Одна вещь, которую я точно знаю, это то, что мне нужно стать сильнее.

Исходя из наблюдения за волшебниками, они в основном примерно 20 - 30 уровня, сильные, скорее всего, выше, правда понятия не имею на сколько. Так что в лучшем случае мой уровень средний, но... моя статистика намного превосходит их. Перк гений дает мне двойной прирост статусов.

У меня Интеллект и Мудрость кого-то уровня 64-го, который, по моим оценкам, намного выше среднего в магическом мире, но я был бы дураком, думая о себе как о непобедимом. У меня всего 300 МР, и если что-нибудь случится, мне очень повезет, что я выживу. Один единственный удар от кого-то ранга ветеран может прикончить меня.

Перемещаюсь в подземелье при первом же удобном случае. Если мне что-то не нравится, то просто нужно это исправить.

В первую очередь пробую магию Убийцы Богов огня, и должен сказать, что потребляет МР данная сила просто безумно. Необходимо иметь возможность пополнять МР во время сражений.

Простой рев Бога огня обошелся в 3000 МР, то есть четверть моего резерва, но... урон того стоит.

Я очистил половину улицы одной атакой.

Затраченное количество МР восполняется чуть больше, чем за минуту, что не хорошо для затяжных боев, но ЧС чем можно работать.

Натянув на себя мантию-невидимку, я перехожу в следующую область. Здесь есть призраки в качестве мобов, и мне нравится тот факт, что у всех них есть слабость к огню.

Призрак

Уровень 25

НР 1800

МР 2500

Я зачищаю область за областью, пока не достигаю кладбища в конце города. Как оказалось, призраки могут весьма раздражать своими визгами, так как они являются чем - то средним между банши и духом, но поддержание дистанции и атака из тени прекрасно работают на них.

Мантия-невидимка, вероятно, является причиной того, что я все еще жив прямо сейчас. Она действительно заслуживает названия - Дар Смерти и, честно говоря, самый опасный из них всех. Старшая палочка хороша, но удар в спину из невидимости намного опаснее.

После охоты на призраков, через некоторое время появляется мини-босс. Это ...уродливая версия призрака, которая выглядит как нечто среднее между жнецом и дементором.

Измученная душа

Уровень 40

Ранг : Ветеран

НР - 5000

МР - 10000

Она начала атаку с визга... отчего я заработал оглушение, при этом находясь в отдалении, и только поэтому мне удалось избежать серьезных повреждений. Атака на расстоянии самый разумный выбор в данной ситуации. К тому же у неё имеется такая же слабость, как и у остальных. Магия огня быстро справляется с противником.

В качестве дропа мне выпадает мантия, малое зелье НР и кристалл сердца.

«Поздравляем хозяин!

Вы получили свой первый кристалл сердца. Система привязанности/репутации теперь разблокирована.

Сделайте себе имя, украдите сердца других или заставьте их бояться самого вашего имени.

И самое приятное, что вы получите вознаграждение за каждые 50 и 100 единиц привязанности или репутации.»

Я должен поймать их всех, пок.... то есть дам.

«Вы точно собирались сказать покемонов.»

Обычный кристалл сердца

+10 привязанности или репутации с целью.

Мантия побежденных душ

+20% урона к магии смерти.

+20% сопротивления магии смерти.

Малое зелье НР

Восстанавливает 500 НР.

Также мне достается приличный опыт, который подталкивает меня к 40-му уровню.

Навык повышен

[Теневая магия (адепт)](Пассив)

Вы получаете инстинктивные знания о магии теней.

Заклинания, связанные с магией тени и тьмы, на 40% сильнее.

Навык повышен

[Сокрытие в тени(адепт)] (Пассив)

Увеличивает шансы быть незамеченным на +40%. Навык отменяется, когда пользователь выходит из тени или атакует цель.

(Актив)

Увеличивает шансы быть незамеченным еще на 80%. Навык отменяется, когда пользователь выходит из тени или атакует цель.

Стоимость 50 МР/мин.

Навык получен

[Создание магического оружия (новичок)] (Актив)

Позволяет пользователю создавать магическое оружие, используя тени и тьму.

Стоимость МР варьируется.

Наносит [Интеллект x Уровень навыка]/1000 МР магического урона.

Навык получен

[Человек теней] (пассив)

Повышает эффективность теневой магии пользователя, пока он находится в тени. Чем больше тень, тем сильнее повышение. (Max 50%).

-20% урона магии теней при отсутствии теней.

<http://tl.rulate.ru/book/2677/68421>