

Два мага сражались на ринге, беззвучные проклятия летели по воздуху, разбивая щиты друг друга, и оба пытались одолеть противника. В конце концов, один из них был поражен особенно жестоким заклинанием, которое лишило его левой руки силы и заставило кричать от боли.

'Разрушитель костей', - узнал Магнус, увидев это заклинание в одной из не слишком дружелюбных к детям книг. Это было проклятие, которое, как следовало из названия, разрушало кости цели при контакте, посылая зазубренные остатки через плоть, чтобы максимизировать страдания.

Магнус был здесь не впервые, он неоднократно приходил сюда, чтобы лично понаблюдать за дуэлью в качестве замены спарринг-партнера, чего он не мог получить, когда единственными заклинаниями, которые он мог произносить, были те, которые он использовал на Диагон-аллее во время своих многочисленных пребываний в Просачивающемся котле.

Поединок был кровавым, варварским, лишённым всех утончённостей и приличий, которыми могут похвастаться профессиональные дуэлянты, но он был реальным и точным примером того, чего он мог, а значит, и должен был ожидать от достаточно опытных противников.

Количество проклятий, сглазов, чар и трансфигураций, применяемых самым пагубным образом, стало для него откровением: при всем его магическом мастерстве, выдающемся для первокурсника, ему еще многое предстоит сделать, прежде чем он достигнет уровня опытного низовика, не говоря уже о действительно страшных противниках.

Чтобы не обращать внимания на мелкие склоки и старые обиды, составляющие круговорот волшебной жизни, Магнусу нужно было получить одну вещь.

Подавляющая сила", - подумал мальчик, выкладывая на прилавок один галеон - плата за пребывание в пабе с защитой от его обитателей. Мрачный старик, стоявший за стойкой, кивнул головой, и все подонки в этом здании поняли, что теперь он не имеет права заходить сюда.

"Тебе не стоит сюда приходить, парень. Ноктюрн-аллея - не место для ребенка". Глубокий голос старика дал ему тот же совет, что и в первый его визит сюда.

"Спасибо, но у меня нет выбора". ответил Магнус, окончательно покидая паб.

Подавляющая мощь, подобная которой делает бессмысленным любое сопротивление. Мощь настолько величественная и устрашающая, что одного ее присутствия будет достаточно, чтобы навести ужас на врагов, а те, кто будет искать его гибели, окажутся всего лишь самоубийцами, мечтающими о величии.

Вот чего должен достичь Магнус, только тогда он сможет найти счастье в своем существовании.

-BREAK-

В одной из комнат паба "Протекающий котел", служившего воротами на Диагон-аллею, на деревянном полу, заваленном томами и записями, сидел молодой орлиный мальчик.

В настоящее время мальчик изучал возможность создания алхимического металла, над проектом которого он работал уже несколько месяцев. Все началось с того, что он увидел работы Альбуса Дамблдора по приданию алхимическим продуктам врожденных свойств, не

зависящих от последующего зачарования, и эта идея оказалась очень привлекательной для юноши, который начал увлекаться точными науками трансмутаций и изучения элементов.

"Вся алхимия делится на три ступени". Пробормотал сосредоточенный мальчик, готовясь к первому эксперименту: он бесцеремонно убрал книги и записи на пол, а затем наложил простые очищающие чары, избавляя себя от всех возможных помех.

С помощью своей палочки он начертил соответствующие рунические решетки, необходимые для базовой трансмутации одного из семи алхимических металлов. Магнус приготовил свою Прима-материю - исходные компоненты, которые он затем будет трансмутировать в ходе успешной алхимии.

"Сначала анализ: определение внутренней структуры и свойств Прима-материи, подлежащей трансмутации, выявление магических энергий, связанных с компонентами, и возможных мифопоэтических обращений".

Магнус сосредоточился на компонентах, которые он поместил в алхимический круг, концентрируясь на их магических и мирских характеристиках.

Железо, один из семи металлов в алхимии. Связан с Марсом, планетой бога войны. Этот металл ассоциируется с силой человека, упрямством, стойкостью, честью, мужеством, остротой ума и тела.

Зыбучая серебра, также известная как Меркурий. Символизирует переходы и разум, один из трех элементов Парацельса. Он также ассоциируется со стихией воды со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Соль и поташ, стабилизирующие алхимический переход и вызывающие очищение материала; предотвращающие образование нежелательного беспородного материала в результате трансмутации.

"Деконструкция; магическое разрушение физической структуры идентифицированного материала до более податливого состояния". прорычал мальчик, активируя рунический массив и сохраняя контроль над развоплощенной Прима-материей.

Деконструкция была самой легкой частью трансмутации, если алхимик был знаком с объектами, которые он трансмутирует. Но удержать разрушенные материалы, не испортив их, было точным и очень разумным процессом. Много раз, пытаясь провести трансмутацию, алхимик терял ощущение бесплотных материалов, и трансмутация заканчивалась неудачей.

Взмахнув палочкой, он активировал весь массив, позволяя осуществить последнюю часть трансмутации. Разрушенные ранее материалы смешались между собой, и руны, которые Магнус желал получить, и его намерение направили их на создание нового материала с различными магическими и физическими свойствами.

"Реконструкция; преобразование материала в новую форму". прошептал измученный, но довольный Магнус, вызывая ведро с водой, которое он приготовил заранее.

Подойдя к кругу, он взял в руки небольшой слиток обычного на вид железа, полученный в результате трансмутации. На вид он ничем не отличался от исходного изделия, да и по сути был тем же самым, если бы не одна деталь.

Бросив слиток в ведро, Магнус с улыбкой наблюдал за тем, как он не опускается на дно, как

полагалось бы по правилам физики для предметов такой плотности. Вместо этого слиток парил над водой, даже не поднимая своего уровня, демонстрируя успех первой настоящей трансмутации Магнуса, которую он разработал сам.

В тот день Магнус Арран создал алхимический продукт, известный как лягушачье железо, - плотный металл, который сделал Архимеда своей сукой.

"И как же мне теперь злоупотребить сыром?" - размышлял янтарноглазый мальчик.
размышлял янтарноглазый мальчик.

Далеко на континенте, в безопасности своего любимого поместья, скрытого могучими стражами. Семья Делакур праздновала триумф своей дочери, новое достижение которой принесло в дом веселье, радость и немалое количество сладостей.

"А ты сможешь повторить, Флёр?" спросил самый очаровательный ангел, которым была Габриэль Делакур, - подходящее имя, если бы не ее истинный озорной характер.

"Дай ей немного отдохнуть, Габриель, твоя сестра, наверное, устала". говорила их мама, красивая блондинка, которую звали Апполин Делакур, мать двоих детей и жена мужчины, который в экстазе отдавал все пирожные женщинам в своей жизни.

Это был Себастьян Делакур, член ICW и опытный французский волшебник, хотя в данный момент бывший аврор был лишь гордым отцом и любящим мужем.

"Все хорошо, мамап". Улыбнулась девушка, и тепло на её лице стало бы ударом для всех, кто знал её в Босбатоне; кто забыл её детское веселье, когда она стала носить гордость и успех как свою броню, отбиваясь от их неуместной ненависти, похоти и ревности.

Взяв в руки свою гибкую палочку из розового дерева, Флёр взмахнула ею быстрыми, отработанными движениями, ища в глубине души нужные воспоминания; вспоминая своё детство, свою милую сестру и любящих родителей, она произнесла.

"Expecto Patronum".

При этих словах из её палочки вырвался голубой свет, и все присутствующие в комнате почувствовали любовь, веселье и радость, которые дарило им заклинание.

В возрасте четырнадцати лет, спустя всего два месяца после первой попытки выучить заклинание, Флёр Делакур удалось выучить заклинание, на которое многие волшебники и не надеялись, - ещё одна победа талантливейшей ведьмы.

"Браво!" Однако слава не могла сравниться с улыбками на лицах ее родственников.

<http://erolate.com/book/3901/107587>