

Невилл чувствовал, что что-то забыл, но не мог вспомнить, что именно. Он сел завтракать и даже не заметил, когда Гермиона села рядом с ним. Вскоре после этого вошел профессор Дамблдор, и Невилл обратил на это внимание лишь в тот момент, когда Гермиона довольно сильно толкнула его в локоть за то, что он её проигнорировал.— Э-э, что? — пробормотал он, заикаясь и все еще наполовину засыпая.— Я задавала тебе вопрос, Невилл, честно! — нетерпеливо произнесла Гермиона.— О, и что же это был за вопрос? — спросил он.— Я спросила, почему ты выглядишь таким уставшим.— Потому что я не спал почти всю ночь, ломая голову над тем, что мог забыть.— И что же ты забыл? — уточнила она.— Если бы я знал, что забыл, я бы не сказал, что забыл! — огрызнулся Невилл.— Может, сначала обсудим важные моменты, а потом перейдем к остальным? — предложила она спокойно. В этот момент к Невиллу приземлилась сова с письмом без подписи. В нем было написано: «У меня есть то, что ты потерял. Трофейная комната, сегодня в полночь, никому не говори». Он показал письмо Гермионе, которая передала его Гарри, а Гарри — Рону с собственным сообщением: «Встретимся в библиотеке после уроков, тогда и обсудим план». Для Невилла день тянулся ужасно медленно. Весь день единственным, на чем он мог сосредоточиться, была потерянная им вещь. К обеду он с ужасом ждал, что бабушка устроит ему разнос, когда узнает об этом инциденте. Наконец, когда он сел в библиотеке, он не заметил серьезного выражения лица Гарри, и когда тот заговорил, это стало для Невилла настоящим шоком. Он никогда не слышал, чтобы Гарри говорил так холодно и серьезно.— Невилл, ты и Рон отправитесь в полночь в трофейную комнату. Мы с Гермионой будем ждать у входа, чтобы увидеть, кто владеет этим предметом. Когда вы войдете в комнату, я ожидаю, что сработает ловушка, поэтому мы с Гермионой будем ожидать, готовые к любым неожиданностям. Но если кто-то войдет в комнату, мы последуем за ним и подстрахуем вас, а потом отведем его к Дамблдору.— Но Гарри, это против правил — находиться вне общей комнаты после комендантского часа! — возразила Гермиона.— Раньше это меня не останавливало. Однажды даже Дамблдор присоединился ко мне, — ответил Гарри, пожимая плечами.— Значит, истории о тебе и Дамблдоре правда? — с волнением спросил Рон.— Ну да, он просто показал мне коридор на третьем этаже, затем — кухню, где мы говорили о магии и прочем. Я уверен, что он следит за мной, когда я исследую школу, хотя никогда не ловил его на этом.— Здорово! Хотел бы я так выкручиваться! — в ужасе воскликнул Рон. Невилл и Рон вышли из общей комнаты незадолго до полуночи. По дороге они никого не встретили, даже Филча или миссис Норрис. Когда они вошли в комнату трофеев, там не оказалось ни Гарри, ни Гермионы. Внутри они увидели памятный медальон Невилла, и Рон, не раздумывая, потянулся к нему и поднял его. В этот момент дверь с шумом захлопнулась, послышался звук запирающегося замка, а рядом с дверью упал большой кубок, являя собой очень раздраженную миссис Норрис. Поняв, что Филч скоро придёт, мальчики отчаянно попытались открыть дверь. Рон несколько раз ударил в неё, но она не сдвинулась с места. С другой стороны двери Гарри и Гермиона укрылись под чарами «Заметить меня нельзя»: они увидели, как Драко Малфой пробрался в трофейную комнату за час до полуночи с явно притихшей миссис Норрис. Он провел там почти целый час, прежде чем покинул комнату в спешке, без миссис Норрис. Вскоре после этого прибыли Рон и Невилл, и сработала ловушка, так как единственная дверь в трофейную комнату оказалась заперта. Гарри и Гермиона подбежали к двери и начали применять все известные им заклинания для её отпирания. Но каждый раз, когда они их использовали, дверь мгновенно запиралась вновь, прежде чем они успевали открыть её. В панике Гарри потянулся к двери и перерезал запорный механизм, затем поспешно открыл дверь и quickly вытащил Рона и Невилла в коридор, после чего начал накладывать на них многочисленные заклинания. При помощи Гермионы, которую он научил базовой версии заклинания, показанного ему Флитвиком, он приложил палец к губам, когда Филч свернул за угол. Гарри закрыл рот Невилла рукой, как раз в тот момент, когда тот издал удивленный вопль и сумел тем самым остановить его шум. Филч прошел мимо них, не заметив, а затем поспешно вошел в комнату трофеев. Упав на колени, он увидел миссис Норрис, застрявшую в трофее. Он быстро выхватил

её и прижал к себе, шепча ей, пока она не успокоилась. Гарри, не теряя времени, вызвал орлиное перо, похожее на то, которым пользовался Малфой, и при помощи своей магии впихнул его в комнату за спиной Филча. Миссис Норрис увидела его и проследила за ним глазами. Когда перо упало на пол, она выскочила из рук Филча и начала бить его. Филч поднял его и поспешил искать дежурного на эту ночь, чтобы сообщить о произошедшем. Четыре первокурсника поспешили обратно в общую комнату Гриффиндора, их внимание к себе угасало по мере того, как они бежали. На следующее утро Гарри, как обычно, отправился в мастерскую. Накануне вечером, когда они охраняли трофейную комнату, Гермиона сказала ему, что не присоединится к нему. Гарри планировал попрактиковаться в продвинутых чарах, которые показал ему Флитвик. После первого урока чар Флитвик передал ему записки о заклинаниях, которые, по его мнению, могли бы заинтересовать Гарри в течение ближайших недель. Иногда Флитвик прикреплял предупреждение о том, что определённое заклинание считается чрезвычайно сложным, и чаще всего Гарри приходилось признавать, что он не мог добиться от этих заклинаний желаемого результата. Флитвик всегда говорил ему не беспокоиться по этому поводу, и следующая записка содержала заклинание, которое Гарри мог быстро освоить, а затем снова наращивал обороты, пока он снова не замирал перед трудностями. Гарри быстро понял, что структурированные заклинания, которым обучал его Флитвик, крайне сложно накладывать без палочки. Время, которое уходило на получение эффекта без палочки, можно было потратить на освоение новых заклинаний с палочкой. Поэтому он бросил попытки работать без неё и всё чаще стал использовать свою палочку. Однако, даже с помощью палочки, ему не удавалось призвать митрил, и он подозревал, что это связано либо с тем, что сигнатура палочки конкурирует с его собственной, либо с тем, что на палочках установлен блок, препятствующий вызову сырой магии. Метод проб и ошибок помог Флитвику лучше понять, на что способен Гарри, и перейти к так называемому "семейству лепорем", что в переводе означает "семейство чар". Флитвик объяснил, что все заклинания в этом "семействе" дают схожие результаты, но с разной степенью сложности и влияния. В отличие от Люмоса, который заставлял светиться лишь кончик палочки, Люмен освещал всю палочку тусклым светом. Флитвик сказал Гарри, что это заклинание полезно для чтения в темноте, поскольку не требует постоянного указания палочкой на книгу. Затем появился Лихнус, который освещал не палочку пользователя, а предмет, на который она была направлена. Эти три заклинания считались самыми простыми, и Гарри мог накладывать их без особых раздумий, однако Лихнус оказался для него самым сложным. Он заметил, что любой предмет, который он зачаровывал, терял свет через несколько минут после отключения магии. Флитвик показал ему два других световых заклинания. Первое, "Люкс", было похоже на "Люмос" тем, что заставляло светиться кончик палочки. Гарри предположил, что "Люмос" мог происходить от "Люкса" или наоборот, настолько они были схожи. Однако в отличие от Люмоса или Люмена, пользователь мог колдовать с помощью "Люкса", не теряя источника света. Однако это заклинание требовало постоянной концентрации от пользователя. Гарри мог накладывать Люмос, но не мог сосредоточиться на поддержании света и произнесении другого заклинания одновременно. Вторым заклинанием было *Lucidus Inundatio* — "потоп света", одно из самых мощных световых заклинаний, которое при успешном наложении полностью заливало комнату светом, при этом заклинатель мог контролировать уровень яркости. Флитвик рассказал Гарри, что неоднократно использовал *Lucidus Inundatio*, чтобы выиграть дуэли, так как его противники не ожидали, что комната вдруг наполнится светом. Гарри попытался применить эти чары, но обнаружил, что у него не хватает сил, чтобы сделать что-то большее, чем просто убрать тени в комнате. Для успешного применения *Lucidus Inundatio* магия заклинателя должна была сначала проникнуть в комнату, а затем направить свет прямо на магию. Это требовало огромного напряжения и предельной концентрации как на магии, так и на свете. Несмотря на предыдущие попытки Гарри контролировать магию таким образом, он не смог наложить чары, пока сам же контролировал её. Когда Гарри попробовал, ему удалось лишь наполнить комнату магией, но, когда он попытался зажечь свет, его магия рассеялась, оставив его истощённым и

измученным. Флитвик предостерег его не пробовать это снова, пока он не станет сильнее как магически, так и ментально. Уже проговаривая заклинания и движения палочкой для чары *Lux familia*, чтобы сразу же приступить к их наложению, когда он доберётся до своей мастерской, Гарри был крайне удивлён, увидев парящую перед собой металлическую скульптуру, открыв дверь. С опаской он наложил базовые диагностические чары, чтобы проверить, нет ли вредоносных заклинаний, но они ничего не показали. Гарри почувствовал себя увереннее, когда подошёл ближе и осознал некоторое узнавание при виде скульптуры, хотя никогда не видел её раньше. Его магическое зрение не обнаружило никакой магической подписи, что сузило круг тех, кто мог разместить её здесь. Гарри сомневался, что кто-то из студентов способен сотворить такую сложную магию и при этом оставить свою магическую подпись замаскированной. Он обнаружил, что для маскировки своей подписи ему нужно уменьшать силу заклинания, усиливая намерение и концентрацию. Гарри полагал, что среди студентов нет таких, кто смог бы замаскировать свою магию при такой сложной трансфигурации, а также левитационных чарах. Студенты, способные на такую магию, вероятно, не стали бы беспокоить Гарри, врываясь в его мастерскую и тратя свои ресурсы на что-то безобидное. Гарри предполагал, что Флитвик мог бы однажды проследить за ним, но тогда оставил бы записку, ему не было нужды скрывать свою магическую подпись, ведь всем было известно, что он помогает Гарри. Гарри догадывался, что Снейп не оставил бы визитную карточку и хранил бы свои знания о мастерской в тайне по своим причинам. Оставался Дамблдор, у которого было время и хитрость, чтобы выследить и проникнуть в мастерскую; он был достаточно умным, чтобы оставить символ и одновременно скрыть свою магию, так что никто не мог бы доказать, что это был именно он. Гарри решил, что у Дамблдора наверняка была причина оставить этот символ, предполагая, что это действительно он, а Гарри не ошибся, переложив знак на соседнюю полку. Оставшееся время Гарри провёл, изучая различные световые чары, пока голод не одолел его, и он не отправился на завтрак. Когда прилетели почтовые совы, Гарри проигнорировал их, как обычно, так как у него не было никого, кто бы писал ему, ведь все, кто заботился о нём, были в Хогвартсе. Поэтому он был потрясён, когда две совершенно разные совы приземлились перед ним и предложили письма. Первое было написано неаккуратным почерком, в то время как второе было гораздо более аккуратным и элегантным, написанным ярко-зелёными чернилами. На нём также был тот же символ треугольника, круга и линии в нижнем углу конверта. Гарри положил это письмо в карман, чувствуя, что не должен его открывать, когда рядом столько людей. Затем он вернулся к первому письму, открыл его и прочитал короткое сообщение внутри:— "Дорогой Гарри! Я хотел спросить, не хочешь ли ты и твоим друзьям прийти к нам, выпить чашку чая и немного поболтать? Я очень хорошо знал твоих родителей и с удовольствием расскажу тебе несколько историй о них. Рубеус Хагрид". Если до сих пор не стало ясно, что магия в этой истории сильно отличается от канона, некоторые заклинания из канона исчезнут полностью, а другие будут иметь другие эффекты, например, *Lumos Maxima*. Для некоторых заклинаний я могу понять, как добавление слова "great" в конце улучшит эффект, например, в случае *редукто*. Но что касается Люмос Максима, то он либо заставляет свет вспыхнуть ярко, а затем угаснуть, как в фильме "Узник Азкабана", либо заставляет шар света плыть вокруг, как в "Принце-полукровке". Ни то, ни другое не имеет отношения к Люмосу вообще. Кроме того, магия Дж. К. Роулинг на самом деле довольно ограничена, если вдуматься. Давая одному заклинанию несколько применений (например, патронус), она только сужает его возможности. Многие ведьмы и волшебники действительно довольно ленивы; для них проще иметь множество заклинаний для разных задач, чем одно заклинание, которое выполняет множество функций. Также замечу, что я использую только Google Translate и выбираю то, что мне нужно. Перевод заклинаний, скорее всего, будет дико неправильным, и по мере развития Гарри я начну терять названия заклинаний, так как они станут устаревшими... Но это то, чего следовало ожидать.

<http://tl.rulate.ru/book/100845/3480753>