

Они шли вперед и вниз по коридору под уклон. Помимо звука их собственных шагов, также был слышен звук капель воды, медленно стекающих по стене.

«Вы что-нибудь слышите?» Дафна остановилась и прислушалась. Несколько других человек тихо прислушались к окружающим звукам, и действительно услышали тихий шорох, казалось, доносящийся спереди.

«Идем, узнаем, что там впереди». Шеллинг указал вперед, где горел свет. Они обнаружили, что в конце коридора находится ярко освещенная комната, и звук доносился над их головами. На высоком сводчатом потолке бесчисленные маленькие птички хлопали крыльями, летая по комнате.

«Это... второй механизм?» Дафна пострадала в прошлый раз и стала очень осторожной, боясь снова попасть в ловушку. «Ты сказал, если мы войдем напрямую, эти птицы нападут на нас?»

Мерedit более наблюдательна. Она указала на толстую деревянную дверь напротив и сказала: «По ту сторону дверь. Боюсь, нам нужно пройти через эту комнату».

«Если все птицы ринутся разом, мы вместе произнесем взрывное заклинание и взорвем их всех. Мы сможем пройти этот уровень?» - предложила Дафна.

Шеллинг покачал головой: «Дафна, твое применение заклинаний и способность к импровизации очень хороши, и тебе не занимать смелости перед лицом трудностей, но тебе еще стоит поучиться наблюдательности и логическому мышлению у Мерedit - смотри внимательно, эти штуки над твоей головой - не летающие птицы». В предстоящей суматохе Шеллинг не планировал сражаться в одиночку. За целый семестр наблюдений и общения он почувствовал, что таланты и склонности этих двух девушек очень хороши. Они для него доверенные лица, поэтому он также подумал о воспитании способностей двух женщин, чтобы в будущем они стали его помощницами. Конечно, приятная внешность двух девушек - тоже один из факторов. Гойл и Крэбб, два тупых здоровяка, которые хотят стать последователями Шеллинга, никак не годятся.

Дафна присмотрелась и поняла, что это группа ключей с крыльями: «Даф, это, должно быть, уровень, установленный профессором Макгонагалл, она почерпнула вдохновение из твоей награжденной работы о магических огнях?»

Шеллинг покачал головой, отказался комментировать, и спросил: «Ты об этом подумала? Как преодолеть этот уровень?»

Дафна нахмурилась: «Не говори мне, что нам нужно найти ключ среди этих куч ключей».

«В яблочко! Ты дала правильный ответ. Думаю, вам придется найти нужный ключ, чтобы открыть дверь», - спокойно сказал Шеллинг. «Очевидно, что они здесь не просто для украшения».

«Но там сотни ключей!» - Дафна нахмурилась.

Мерedit уже взяла метлы и собиралась раздать летающие метлы Шеллингу и Дафне. Навыки полета у троих неплохие, но по сравнению с Гарри или другими игроками в квиддич они тоже знают, что полеты - это не то, в чем они сильны. В этот момент Мерedit думает, им стоит только смело ринуться в бой.

Шеллинг медленно сказал: «Я преподам вам еще один ценный урок. В реальном бою нет универсального решения. Вы должны научиться использовать свои сильные стороны и научиться применять все доступные инструменты для достижения целей. Так называемая волшебная палочка - это больше, чем просто магическая палочка - зелья, травы, магические животные могут быть нашими инструментами, конечно, включая многие маггловские средства. Настоящая сила волшебников заключается не в магии, а в мудрости. Столкнувшись с чем-либо, прежде всего я думаю о том, чтобы положиться на магию, чтобы решить проблему. Это проявление трусости. Я всегда считаю, что такие люди - не более чем дикари, знающие магию. Гибкое использование всех инструментов, которыми мы можем располагать, применение нашего ума для решения неразрешимых проблем, с которыми мы сталкиваемся... Вместо того, чтобы полагаться только на магию или грубую силу - вот по-настоящему хороший волшебник!»

Две девушки слушали с пониманием, их взгляды на Шеллинга внезапно изменились.

Затем Шеллинг достал из кармана маггловский универсальный отмычку, и после нескольких попыток под изумленными взглядами двух женщин замок двери на самом деле щелкнул, открывшись. Две женщины оцепенело смотрели на Шеллинга, держащего ручку двери рукой, и улыбающегося им со словами: «Дверь открыта, пойдете внутрь». С этим он толкнул дверь.

«Как ты это сделал?» - запнулась Мерedit.

Шеллинг пояснил: «Это универсальная отмычка из маггловского мира, специально используемая, чтобы взломать замок на дверной ручке. На дверной ручке наложено заклинание против Алохоморы, и метод вскрытия волшебника на него не действует, но...» - на этих словах Шеллинг усмехнулся: «Волшебники слишком высокомерны. Даже Дамблдор не проявил должного внимания к методам магглов, вот почему эта лазейка осталась. Я смею сказать, что любые защитные меры в школе, включая любой кабинет преподавателя, можно взломать, используя этот инструмент».

Втроем они перешли дверь и оказались в пустой комнате. Комната была полностью темной, ничего не было видно.

Факелы на окружающей стене внезапно вспыхнули пламенем. Появилось ощущение, будто побеждаешь босса в игре, и освещенная сцена тоже шокирует. В этот момент они стоят на краю огромной шахматной доски, а перед ними два ряда черных статуй, выше их ростом. На

другом конце комнаты, напротив них, два ряда белых статуй.

«Это должны быть... волшебные шахматы?» - Дафна не могла не пробормотать. «Что мне делать сейчас?»

«Нам, возможно, нужно сыграть в роли пешек. Только после победы над противником мы сможем пройти на следующий уровень», - высказал свое предположение Шеллинг. Он не был уверен, сможет ли выиграть игру тремя пешками. Дафна и Мередит не могли не нахмуриться. В конце концов, если им действительно нужно будет действовать как шахматные фигуры, это будет невесело, если их сметут оружием этих статуй-шахматных фигур.

Шеллинг немного подумал и придумал план, по которому Дафна заменит короля, а Мередит - королеву. Эти две фигуры в бою теряются практически в последнюю очередь, а он заменит коня.

«Что, если нас съедят?» - все еще беспокоилась Мередит.

«Я избегу этой ситуации. Если это действительно неизбежно, мы применим взрывное заклинание, чтобы вырваться». После этого Шеллинг уже начал передвигать шахматные фигуры. Первая комбинация - просто обмен друг с другом, чтобы создать большее поле боя. Шеллинг обнаружил, что шахматная игра профессора Макгонагалл не такая умная, как он думал. Эта игра шла глаже, чем ожидалось. Количество фигур на поле сократилось до определенного уровня, и не нужно было учитывать вопрос обменов. Шеллинг начал думать о том, как побыстрее победить короля.

После того, как белая королева с силой сбила другого слона на пол и выбросила его за доску, как мусор, Шеллинг сразу же двинулся вперед и счастливо поставил короля мат. Когда он поднял палочку и собирался полностью взорвать белого короля перед ним, тот фактически снял корону с головы и бросил ее к ногам Шеллинга.

Это означало, что Шеллинг победил.

Они прошли через деревянную дверь. За дверью был коридор. Несколько человек прошли по коридору.

Мередит сказала сама себе: «Трехголовый пес - это уровень Хагрида. Дьявольские силки должны быть устройством профессора Стебль. Волшебник, должно быть, дело рук профессора Флитвика, а гигантские шахматы профессора Макгонагалл - все три декана задействованы, так что... скорее всего, дальше нас ждет механизм, установленный Снейпом?»

Шеллинг улыбнулся: «Вы пропустили нашего профессора защиты от темных искусств?»

Пока они разговаривали, несколько человек подошли к двери. В тот момент, когда дверь открылась, их носы окутал отвратительный запах, и они почти бессознательно подняли одежду, чтобы прикрыть носы.

В следующий момент из двери донесся звук цепи, и из комнаты раздался громкий рев.

«Это тролль!» - закричала Мередит. Девушки обычно боятся уродливого и страшного, и огромные чудовища вызовут у них ужас, вне зависимости от их собственной силы. Дафна в этом плане справлялась немного лучше Мередит, она не кричала, но её лицо тоже было довольно бледным.

Шеллинг равнодушно сказал: «Это всего лишь гигантское чудовище, не забывайте, что я победил одного в Хэллоуин». Сказав это, две девушки, казалось, осознали, их лица стали менее бледными, Шеллинг продолжил: «Великаны используют грубую силу, подобную силе гигантов, и их кожа обладает значительным магическим сопротивлением. Неэффективно использовать оглушающее заклинание, чтобы свалить его, но у него есть слабое место. Вы знаете, что это?»

Мередит и Дафна единодушно сказали: «Затылок! Затылок - его слабое место».

Шеллинг щелкнул пальцами и довольно улыбнулся: «Да, зная его слабые места, он не будет таким страшным. Позже я буду использовать заклинания препятствия, чтобы ограничить его действия, а вы будете отвечать за управление им с помощью заклинания левитации. Деревянной палкой в его руке нужно нанести ему сильный удар по затылку, понятно?»

Двух девушек Шеллинг обучил продвинутому использованию заклятия Левитации, и в данный момент они поспешно кивнули, выражая понимание. Открыв дверь, Шеллинг пошел впереди, используя заклятие препятствия, чтобы помешать и замедлить действия тролля. Две женщины одновременно наложили заклятие левитации на палки троллей. Слаженность, которую две женщины воспитали в течение семестра, проявилась. Одновременно обе мысленно заставили деревянную палку ударить тролля в затылок, гладко ударив тролля и успешно свалив его на землю. Закончив работу, две женщины счастливо обнялись и дали друг другу «пять». Незаметно их обиды друг на друга исчезли.

Дальше идет уровень логических загадок профессора Снейпа. Обе девушки не очень хороши в логическом мышлении. Шеллинг терпеливо указал на принципы, лежащие в основе их логических рассуждений, и предоставил некоторые образцы вопросов из маггловского мира, чтобы они могли попробовать самостоятельно решать задачи, пока он пьет противоядие и проходит через черное пламя к последнему уровню - комнате, где стоит Магическое Зеркало Эридана.

Шеллинг не так наивен по отношению к Зеркалу Эридана, как Гарри в оригинальной книге. Зеркало Эридана - работа алхимика, передаваемая с 14-го века. Жаль, что способ изготовления этого алхимического изделия утрачен. Это не единичный случай в мире алхимии. В то же время есть еще много алхимических изделий, чьи способы изготовления утеряны - исчезающие шкафы, двусторонние зеркала, камни воскрешения, мантии-невидимки и т.д., все это было вызвано военной обстановкой того времени и пренебрежением волшебников. Магия, наложенная на Зеркало Эридана, - это не что иное, как метод завлечения разума, который использует разум, привлекающий разум, чтобы прочесть мысли человека, смотрящего в зеркало, найти то, что больше всего желает увидеть смотрящий, и проецировать отражение в зеркале. Дамблдор немного поработал над этим зеркалом, чтобы оно могло хранить драгоценные предметы. Любой, кто желает заполнить Философский Камень, может увидеть в зеркале

иллюзорную сцену, как его рука держит Философский Камень, но только тот, кто не хочет его использовать, может действительно достать камень.

Но знание принципа работы этого зеркала не обязательно помогает. Шеллинг попробовал дотронуться до зеркала после выполнения окклюменции мозга. Он увидел, что он улыбается ему в зеркале, а затем Шеллинг в зеркале достал из кармана красный камень, Шеллинг протянул руку в свой карман и обнаружил легендарный Камень Мудрецов.

Получив Философский Камень, Шеллинг использовал Трансфигурацию, чтобы создать поддельный Философский Камень, выглядящий в точности так же, а затем с помощью окклюменции начал пробовать воздействовать на Магическое Зеркало Эридана. После нескольких попыток ему наконец удалось найти уловку и успешно использовать магию, чтобы положить поддельный камень в Магическое Зеркало Эридана.

Возможно, Дамблдор сможет понять, что это поддельный Философский Камень, но и что с того? Во всем колледже сотни людей. Дамблдору трудно заподозрить его, первокурсника. Более того, его действия сегодня ночью были тщательно подготовлены – он знает, что все портреты в замке, кроме смотрителя Филча, были глазами и ушами Дамблдора, поэтому они использовали заклятие иллюзии и заклятие тишины, чтобы выбраться из спальни, так что никто в замке не знал, что они когда-либо покидали спальню. Единственная оставшаяся проблема в том, что Дамблдор может использовать заклинание призыва, чтобы призвать Философский Камень, но и это решаемо – в защите от проявлений призраков Хогвартса есть роковая лазейка, заключающаяся в том, что призраки фениксов, зуусов и домовых эльфов нельзя запретить. Шеллинг поспешно попросил Добби забрать Философский Камень в поместье Малфоев и положить его в секретную комнату семьи, где семья выпустила сильно защищенные, скрытые и экранированные ловушки.

Сделав все это, Шеллинг поспешно вернулся с Дафной и Мередит в спальню Слизера под действием заклятия иллюзии и заклятия тишины. Кстати, Шеллинг должен быть благодарен за то, что вход в спальню Слизера – это каменная стена. Достаточно назвать правильный код, как каменная стена покажет вход, вместо того, чтобы иметь портрет толстой леди, охраняющий вход, как у Гриффиндора. Это устраняет риск быть пойманным за то, что кто-то покидал спальню.

Получен Камень Мудрецов!

<http://tl.rulate.ru/book/103500/3594001>