

Глава 44 Великая приключение смелых

Капли воды медленно текут по стене, и шаги поднимают пыль в коридоре, и все медленно спускаются по нему.- Слушайте! Кажется, впереди какое-то движение? - замедлилась Гермiona и спросила тихим голосом. Все сразу стали тише, прислушиваясь, и впереди раздался легкий шорох.- Это призрак? - Кажется, что-то хлопает крыльями.- Только что впереди я видел что-то движущееся. Они пересекли коридор и оказались в ярком зале с высоким сводчатым потолком. Бесчисленные ослепительные птицы, подобно драгоценным камням, хлопали своими крыльями и кружились в зале, а на противоположной стороне плотно закрывалась толстая деревянная дверь.- Эти птицы собираются на нас напасть, когда мы пересечем зал? - с сомнением посмотрел на птиц Рон.- Не спеши с выводами, иди вперед и проверь сам, - ответил Джордж, уже вооружившийся броней для защиты, и осторожно шагнул вперед. Птицы не проявили к нему интереса. Он быстро дошел до закрытой двери, толкая её или тянув, но дверь не поддавалась. Он попробовал заклинание для отмычки с помощью палочки, но ответа не последовало. Убедившись, что на дороге нет опасности, трое друзей также по одному подошли к двери.- Что делать? - Рон тоже подошел и покрутил дверную ручку.- Что вообще могут сделать эти птицы? - Гермiona обернулась и посмотрела на птиц в воздухе.- Это не птицы, это ключ. - В мысли Гарри вспыхнул свет, когда он вспомнил о ключе. Он огляделся и снова увидел несколько метел в углу. - Смотрите, вот метла, и мы можем подняться, чтобы найти ключ от двери, он явно должен отличаться от остальных ключей. После этих слов Гарри вскочил на метлу и начал искать ключи.- Здесь слишком много ключей, - пробормотал Рон, но схватил метлу и поднялся в воздух, следуя за Гарри к группе ключей. Джордж, увидев, что Гарри и Рон уже поднялись, не стал их дублировать и осторожно остался на земле, готовясь к возможным неожиданностям. Летательные способности Гарри действительно выдающиеся, и он умело находил цели. Он подумал, что это не сложнее, чем поймать золотую снитчу, и не прошло и нескольких минут, как он воскликнул: - Вижу! Вон там, с небесно-голубыми крыльями и перьями, спадающими с одной стороны, похоже, его уже поймали когда-то.- Рон, ты там, я схвачу его! - Гарри показал Рону, чтобы тот перекрыл путь, затем нырнул и разогнался, сумев догнать ключ, и прежде чем тот успел среагировать, уже крепко удержал его в руке. Он быстро приземлился и направился к закрытой двери. Ключ в его руке продолжал пытаться вырваться, когда он вставил его в замочную скважину. Держа ключ и поворачивая его, с щелчком замок открылся. Как только дверь открылась, ключ снова улетел, и его поймали дважды, сделав его ещё более беспомощным. Дверь распахнулась, и внутри стало темно, пока кто-то не вошел, и комната внезапно не осветилась, открывая устрашающую сцену. Они оказались на огромной шахматной доске, впереди них стояли черные фигуры, вырезанные из камня и выше человеческого роста. На другой стороне, напротив них, находились белые фигуры.- Что теперь делать? - тихо спросил Гарри, который не умел играть в шахматы.- Можно пройти на противоположную сторону только после шахматной игры, - сказал Рон, оглядываясь.- Как играть в шахматы? - Гермiona нервно спросила, не привыкшая к такой атаке.- Если играете в шахматы, позвольте мне командовать. Хотя я не очень хорош, я все равно не проиграю профессорам в школе, когда речь идет о вычислениях, - размышлял Джордж. Хотя он редко играл в шахматы, чтение книг принесло свои плоды. Когда дело доходило до расчетов, он не верил, что уступит магам с их слабым логическим и математическим мышлением. Джордж попытался встать на клетку черного коня, и камень мгновенно ожил, конь уверенно сел на его спину, высокое животное медленно зашагало.- Каждый из вас должен найти шахматную фигуру для замены: Рон станет другим конем, Гарри - слонов, а Гермiona - башней, - поразмыслив, Джордж быстро выбрал роли для всех. Как только он это произнес, два коня, слон и башня повернулись и покинули шахматную доску, оставив свои пустые места для всех.- В шахматах белые всегда делают первый ход. - После того как четверо участников вернулись на свои места, белые уже начали двигаться тяжело. Джордж также начал давать команды черной кавалерии, чтобы справляться с белыми одну за одной. Хотя шахматные навыки Джорджа были не очень сильны, его вычислительная способность была достаточно высока, и интеллект

марионеток с противоположной стороны был ограничен. После тщательного расчета он обменял фигуры одну за другой, и большинство фигур соперника быстро были пойманы. Хотя они потеряли много шахматных фигур, Джордж старательно о них заботился, и трое Гарри остались целы и невредимы, хотя выглядели несколько смущенными. - Нервничаете немного? - спросил Джордж у всех с низким голосом, когда их игра закончилась. - Немного страшно, даже если это каменный пешка, это действительно беспощадно во время атак, - с бледным лицом сказал Гарри, ощутив дрожь в коленях, вспоминая, как белая фигура только что сбила черную с доски и затащила её за пределы доски, он все еще немного побаивался этого, проходя мимо. - Я замечаю, что магические заклинания, которые придумали профессора, становятся все страннее и страннее, - после серии испытаний Джордж почувствовал, что это даже более странно. - Эти игры предназначены для защиты философского камня или это смелое приключение? - Не говорите так. Слушая вас, это кажется правдой, - Гермиона нервничала, стараясь развеять напряжение. Быть шахматной фигурой на доске - это действительно особое ощущение. Ожидать, когда фигуры противника начнут атаковать, и видеть, как шахматные фигуры хрупко атакуют и уносят друг за другом, никто не станет удивляться, что она нервничала и чувства учащенного сердцебиения. - Я не знаю, как Снэйп прошел здесь? Тут нет поврежденных фигур, - Рон также испытывал трепет и начал задаваться вопросом, как Снэйп успел пройти мимо. Учитывая, что Снэйп уже был впереди, все прекратили задерживаться, пройдя через ворота и продолжив по коридору. - Что нас ожидает дальше? - Игра в шахматы заняла больше времени, и Гарри немного беспокоился, что Снэйп успел добиться успеха. - Дьявольская паутина - это механизм Спраут, магия на ключе - это трюк Флитвика, а шахматная доска только что была трансформацией профессора Макгонгал. Если мы продолжим, нас ждет магия Гойла, средства Снэйпа и, наконец, Дамблдор, - Гермиона щелкнула пальцами, подсчитывая потенциальные испытания. - О, как много еще предстоит, и надеюсь, что Снэйп не ушел куда-то еще, - вздохнул Рон, высказав грустную вероятность.

<http://tl.rulate.ru/book/104601/4701464>