

«Торжественно клянусь, что замышляю шалость, и только шалость.» Драко в пижаме, удобно полулежал на своей маленькой кровати, вытащив свою палочку он слегка коснулся пергамента.

Конечно, перед этим он применил заклинание и установил магическую защиту вокруг своей кровати, чтобы та поглощала свет, и он мог не мешать своему заснувшему соседу по комнате.

Тотчас на пергаменте, в том месте, которого он коснулся своей палочкой, одна за другой стали появляться тоненькие чернильные линии. Линии соединялись, пересекались, расплзались как паутина по краям пергамента, и скоро наверху распустились, как цветы, выведенные зелеными чернилами слова:

Господа Лунатик, Бродяга, Сохатый и Хвост!

Поставщики вспомогательных средств для волшебников-шалунов с гордостью представляют свое новейшее изобретение

КАРТУ МАРОДЕРОВ.

Это сообщение быстро исчезло, а затем на пергаменте появились новые строки:

Мистер Лунатик приветствует нового владельца карты и надеется, что он сможет ее использовать для совершения шалостей и розыгрышей.

Г-н Бродяга заявляет, что он не желает принимать новым владельцем ученика Слизера.

Мистер Сохатый говорит, что он не возражает против личности владельца, и только надеется, что пользователь карты может продолжить их путь в розыгрышах.

Мистер Хвост согласен с тем, что они сказали.

После того, как эти несколько слов вспыхнули на пергаменте, текст полностью исчез, на карте появились все до единого закоулки замка и территория на много миль вокруг. Но, что самое удивительное, по ней двигались крошечные чернильные точки, каждая была подписана. Были там еще закоулки и потайные ходы, где он никогда не был.

Глядя на черные чернила на карте, на детальные элементы замка Хогвартс и различных мест, Драко мог только сказать, что только гениями можно описать создателей этой карты мародеров.

Возможно, смотрящих на карту людей создает обычное впечатление, из-за их шаблонности мышления и непонимания, не могут понять всю глубину ценности карты мародёров, какой бы интересной и загадочной она не была, для них это просто карта.

Однако в этом смысле этот магический предмет не ограничивается только картой.

Каков первый шаг при рисовании обычной карты?

Конечно, вы должны быть знакомы с местом, которое вам нужно нарисовать.

Мародеры в Хогвартсе превзошли всех учеников, которая учились вместе с ними. Является тремя анимагами, они смогли значительно расширить места где побывали в Хогвартсе. Зарегистрированных анимагов в 20 веке всего одиннадцать, и они составляют менее половины из всех существующих.

Никто не будет на пустом месте подозревать, что крыса или черная собака - это анимаг, как если бы магл, думал, что каждый встреченный им человек является волшебником. Это давало слишком много удобств для их исследования и приключений.

Чтобы помочь Люпину в ночь полнолуния, сложно даже сказать, сколько различных секретных проходов было исследовано ими. Они нашли семь проходов в деревню Хогсмид.

За исключением мест со специальной магической защитой, таких как Выручай комната и Тайная комната, большого озера, которое слишком сложно исследовать, карта детализировала весь замок Хогвартс, от стадиона до запретного леса, комнаты, кабинеты, лестницы и различные проходы. Это вряд ли может быть усовершенствовано.

Не имея их возможностей и желания, никто не может добиться большего успеха, чем они, да и сама карта выглядела очень красивой: гладкие и мощные линии очерчивали красивый контур Хогвартса, а также различные сложные участки проходов также были хорошо видны. На ней не было ничего лишнего, но это делало ее только лучше.

«Отличная работа», Драко слегка вздохнул и снова искренне восхитился создателями карты.

Не говоря уже о возможности отображения имен на карте.

Министерство Магии отслеживает местонахождение несовершеннолетних волшебников. Это огромный проект. Мародеры не могут собрать все имена волшебников мира, а затем создать Карту Мародеров.

Тогда они нашли другое решение.

Она может отслеживать присутствие людей, но каждом дюйме территории замка. Когда кто-то появляется тут, эти следы присутствия автоматически обнаруживаются, и их имена отображаются на карте.

Эту магию можно назвать заклинанием отслеживания.

Несмотря на кажущуюся легкость, это очень большой проект, может быть, они потратили много свободного времени на это, помимо розыгрышей, чтобы избежать упущений.

«Вы снова в заключении?» Драко вдруг увидел, что две точки, символизирующие двух братьев Уизли, не появились в их спальне, а остались в кабинете у Филча.

Повернув взгляд, он перевел взгляд на спальню Рона. Кроме Гарри и его соседей по комнате, который все еще находился в больничном крыле, была маленькая чернильная точка, помеченная крошечной надписью: «Питер Петтигрю».

«Спать в постели со стариком много лет, отвратительно даже думать об этом». Думая об этом сейчас, Драко не мог не почувствовать небольшую жалость к Роне.

«Я не должен расслабляться.» Драко внезапно успокоился и одёрнул себя.

Это очень приятное занятие, шпионить за другими. Просто подумайте об этом. Вам просто нужно посмотреть на карту своими глазами, и вы узнаете движение любого в замке. Просто немного рассуждений и вы будете знать, что он хочет сделать, сходить в классную комнату или почитать книгу в библиотеке, поведение каждого, если вы захотите, вы сможете понять.

Это даст вам иллюзию контроля.

Пока вы хотите, вы можете показывать загадочную улыбку перед человеком и сказать: «Эй, зачем ты крался из спальни Джуди прошлой ночью?», а затем наслаждаться удивленным взглядом других и выражением некоторого страха перед тобой. Вкус власти, который не должен принадлежать вам.

Если недобросовестный человек освоит, как этим пользоваться, это действительно может быть катастрофой.

Одёрнув себя, Драко сосредоточился на поиске своей цели - Сириуса Блэка.

«Это так очевидно». Глядя на чернильную точку, которая двигалась очень быстро, Драко слегка улыбнулся.

Очевидно, он оказался в затруднительном положении из-за пароля, поэтому он мог только отказаться от своего плана и снова вернуться обратно. Но обратный путь, уже не был такой быстрый как раньше. Многие авроры теперь время от времени ходили взад-вперед по коридору, высоко поднимая палочку, выпуская магическое заклинание "Люмос", глядя вокруг, не отпуская ни одного подозрительного угла.

На карте было много маленьких точек, которые символизировали имена Авроров.

Всякий раз, когда он и патрульные, кажется, должны были неизбежно встретиться, он всегда мог найти другой неожиданный секретный проход, свернуть и пройти по узкому пути, скрытому в темноте.

Драко тихо наблюдал, как это маленькое черное пятно двигалось влево и вправо, и, наконец, вырвался за пределы карты Мародеров и наконец достигла деревни Хогсмид.

«В следующий раз тебе не повезет», - тихо прошептал Драко, постукивая по пергаменту палочкой и произнося "Шалость удалась." (Продолжение следует.)

<http://tl.rulate.ru/book/18387/783972>