Глава 175: Испытания, дружба, крыса (2)

«Так не бывает», - вздохнул Маркус, сидя в общей комнате Когтеврана перед шахматной доской. «Конь перемещается только на две клетки по вертикали и одну по горизонтали, или на две клетки по горизонтали и одну по вертикали».

«Но почему? Лошадь должна быть способна атаковать прямо вперед», - говорила Полумна, глядя на шахматную фигуру коня на волшебной шахматной доске. «Я видела их. Они быстрые, ты знаешь?»

Шахматы волшебников – это магический вариант классической настольной игры в шахматы, в которой фигуры были зачарованы на движение по команде игрока. Движущиеся шахматные фигуры были достаточно разумными и могли давать советы игрокам, которые не были хороши или опытны в игре.

Фигура белого коня на доске повернула голову и посмотрела на своего командира. Анимированная шахматная фигура коня не знала, как поступить. Шахматная фигура не знала, как реагировать на эту ситуацию. Магия, которая сделала ее одушевленной, не знала, что делать, когда командир захочет, чтобы «лошадка» пошла вперед.

Она посмотрела на своих белых товарищей, как бы спрашивая, что делать, но они выглядели такими же растерянными, как и она, и пожали плечами в сторону белого коня. Черные шахматные фигуры, напротив, истерически смеялись. И это заставило белые фигуры почувствовать себя неловко.

Маркус повернулся лицом к Куинн, который лежал на полу и сидел в позе лотоса. Его глаза были закрыты, а рука лежала на коленях. «Куинн, объясни ей, что фигура коня не может двигаться прямо вперед».

Луна тоже повернулась к Куинн. «Куинн, почему ты не заставил коня двигаться вперед. Почему он может двигаться только в одну сторону?»

Куинн, который находился в своей области сознания, сортируя и укрепляя свои воспоминания с помощью окклюменции, открыл глаза и посмотрел на своих двух друзей.

Маркус пытался научить Полумну играть в шахматы на волшебной шахматной доске, которую Куинн сделал для Маркуса в подарок на день рождения. Доска и фигуры могли менять цвет и форму.

Шахматная доска представляла собой коробку с сеткой на верхней части, а внутри шахматной доски находились циферблаты с цифрами, с помощью которых можно было изменять анимацию, используемую шахматными фигурами для уничтожения друг друга при устранении других шахматных фигур.

Он также вложил в шахматный набор огромное количество шахматных стратегий, чтобы подсказать неопытным игрокам. Куинн заказал тонны шахматных книг из немагического и магического миров, потому что в обоих мирах были разные шахматные стратегии и философии. Используя эти данные, Куинн создал в своем шахматном наборе более разнообразную систему рекомендаций/советов, чем в любом другом шахматном наборе на рынке.

Это был сложный набор с обширными чарами, на создание которого Куинн потратил время в честь дня рождения своего друга. Но, похоже, даже он не принял во внимание Полумну Лавгуд.

Куинн повернулся и посмотрел на белые шахматные фигуры, которые держались за голову, пытаясь сообразить, что они должны делать. Затем посмотрел на Полумну и дал объяснение.

«Полумна, видишь ли, конь может атаковать прямо. Но он не хочет двигаться прямо, он хочет, чтобы конь двигался определенным образом. Конь принадлежит рыцарю, поэтому конь будет слушаться только рыцаря. Мы ничего не можем сделать».

Луна нахмурила брови и повернулась, чтобы посмотреть на четырех рыцарей на шахматной доске, которые смотрели в ответ, поглаживая спины своих лошадей, заставляя их скакать.

«Понятно. Если так, то все в порядке», - пожала плечами Луна, легко приняв доводы Куинна. Она встала и обратилась к Маркусу. «У меня пересохло. Я иду за водой; вы двое хотите чего-нибудь?»

Маркус вежливо отказался, а Куинн, который снова закрыл глаза, молча покачал головой.

Когда Луна ушла, Маркус повернулся к Куинну и спросил. «Что ты собираешься делать, когда она найдет шахматный набор, где в качестве фигуры коня будет только конь?»

«Побеспокоимся об этом, когда придет время», - ответил Куинн, не открывая глаз.

Маркус вздохнул и щелкнул переключателем на боковой стороне шахматной доски, который заставил шахматные фигуры приклеиться к решетке, чтобы при открытии коробки они не выпали. Он посмотрел на множество циферблатов и переключателей, которые настраивали игровой процесс, и отключил функцию уничтожения при нападении.

Он не хотел отвечать на вопросы Луны, которые были полны любопытства, о том, почему шахматные фигуры ведут себя плохо по отношению друг к другу.

Куинн, который держал глаза закрытыми, очень мягко улыбнулся при виде того, как его друзья ладят друг с другом.

Маркус был тем, кто предложил Полумне сыграть в шахматы, когда увидел, что она сидит рядом с Куинном и рисует беспорядочные каракули. И Луна приняла предложение с энтузиазмом, без сомнений и скептицизма.

Маркусу и Эдди потребовалось много времени, чтобы понять Полумну из-за ее эксцентричного характера, и хотя Куинн все еще был связующим звеном между двумя сторонами, два мальчика и одна девочка стали друзьями.

И Куинн чувствовал себя счастливой из-за этого.

.

О – о – о – о – о

.

Узнав от Петтигрю о местонахождении семьи Поттеров, Волан-де-Морт отправился в Годрикову Лощину в роковую ночь 31 октября 1981 года. Взломав защиту дома, Волан-де-Морт смог проникнуть в жилище и взорвал входную дверь, застав его обитателей врасплох.

Флимонт Поттер, оставивший свою палочку на диване, был убит, пытаясь защитить жену и внуков. После того как Волан-де-Морт убил Флемонта Поттера, он поднялся в детскую Гарри и

Айви, где бабушка и близнецы оказались в ловушке.

Загнанная в детскую, Эуфемия Поттер была убита после того, как попыталась противостоять ему и защитить своих внуков, причем зеленый свет от этого акта осветил весь верхний этаж.

Когда Темный Лорд попытался убить того, кто по пророчеству должен был победить его, защита, заложенная любящей жертвой его бабушки, вызвала Убийственное проклятие. Оно уничтожило тело Волан-де-Морта, но, к сожалению, также разрушило значительную часть верхнего этажа коттеджа.

Гарри остался лишь со шрамом в виде молнии на лбу, а Айви чудом осталась невредимой, в то время как силы Темного Лорда были временно уничтожены. Отныне Гарри был известен как «Мальчик-Который-Выжил» и был отмечен как равный Лорду Волан-де-Морту, что предопределило его судьбу.

Но там был еще кто-то, кто ждал снаружи и видел, как взорвалась вся крыша верхнего этажа.

Питер Петтигрю, который нервно стоял снаружи, внутри чувствовал экстаз. Именно он привел Темного Лорда в коттедж Поттеров, и за это он будет вознагражден. Но тут он увидел, что крыша взорвалась, и Петтигрю сразу понял, что что-то не так.

Крысиный анимаг осторожно вошел в коттедж, и на первом этаже он увидел лежащего на земле Флемонта Поттера. Но, бросив короткий взгляд, Петтигрю взбежал по лестнице, и там он увидел мертвое тело Эуфемии Поттер и двух плачущих младенцев.

Петтигрю был ошеломлен до глубины души. Он не мог поверить в представшее перед ним зрелище. Он посмотрел на пол разгромленной комнаты и увидел лежащую перед ним уникальную палочку Темного Лорда Волан-де-Морта.

'Темный Лорд мертв. А Лили и Джеймса здесь нет'. Эти мысли напугали Питера до смерти. Он предал Орден Феникса и «переметнулся на сторону зла». Это решение было принято, потому что Питер думал, что выбирает сторону победителей.

Он отказался от стабильной жизни в комфортных условиях, чтобы рискнуть ею ради жизни в роскоши и превосходстве. А сцена, которую он увидел, кричала ему, что мечта закончилась, и он разрушил свою жизнь.

Пока Питер паниковал изнутри, он услышал снаружи дома звук мотоцикла Сириуса, за которым последовало несколько всплесков явлений.

'Они здесь!'

В этот момент дрожи и страха Питер подобрал с пола палочку и, благодаря сломанным чарам, аппарировал из комнаты и скрылся из виду. С этого момента он начал следить за событиями, которые привели его к пленению и заключению в Азкабан.

И вот теперь, двенадцать лет спустя, Питер находился в своем старом доме, проданном какой-то пожилой паре, которая умерла от убийственного проклятия, наложенного на палочку, которую он украл у чурбана, оставившего ее на столе в пабе, когда он наполнял свой стакан.

Питер, все такой же хилый и исхудавший, каким он был, когда вышел из Азкабана, посмотрел на пол в ванной и взмахнул палочкой, чтобы совершить волшебство: с силой вырвал из пола все до единой плитки. Затем фундамент был изрезан взрывными проклятиями до трех футов в

глубину, а сверху показался деревянный сундук.

Большой сундук левитировал из грязи на пол. Два щелчка отпирания, и Питер с помощью своих скелетных рук открыл крышку, чтобы обнаружить единственный предмет внутри деревянного сундука.

«… Вот ты где», - сказал Питер, его голос был хриплым и грубым, но глаза сияли энергией и оттенком мании. Питер поднял предмет и завороженно уставился на него. «Жезл повелителя. Символ его власти».

В его руке была палочка длиной 13½ дюйма, сделанная из тиса и скрепленная сердцевиной из пера феникса.

Палочка из пера феникса показала свою привередливость и не реагировала на прикосновения и магию Питера.

Из кармана Питер достал крысу и наблюдал за знакомым существом, оглушенным и потерявшим сознание. «Пришло время вернуть его», - заявил Питер, сжимая в руке палочку, закрывая глаза и представляя день, когда он отомстит.

Убрав беспорядок в ванной комнате, Питер покинул свой старый дом и молча, но решительно посмотрел в определенном направлении, пока в его голове формировался план.

-*-*-*-*-*-*-*-*

Куинн Уэст – ГГ – Вода всегда глубже того, что она отражает.

Маркус Белби – Любит играть в шахматы – Владелец единственного шахматного набора, созданного К. Уэстом.

Луна Лавгуд – Учится шахматам – Любит занятия, требующие большего количества людей.

-*-*-*-*-*-*-*-*

http://tl.rulate.ru/book/54177/2417161