Глава 44: Выручай-комната

Выйдя из кабинета директора, Эдвард понял, что до конца дня у него нет уроков. Поэтому он отправился в Выручай-комнату. На середине пути он встретил Хелену и пригласил ее пойти с ним.

Хелена, помнишь, твоя мать упоминала что-то о магии, называемой «Лимитер»?

«Лимитер? Да, я помню, что она упоминала об этом вскользь. Насколько я помню, моя мать и дядя Салазар были лучшими в этом виде магии. Однако она лишь вскользь упомянула и сказала мне, что объяснит все подробно, когда придет время. К сожалению, время так и не пришло».

«Теперь все в порядке», - сказал Эдвард, увидев грусть на ее лице. Затем они вдвоем вошли в Выручай-комнату. Выбрав комнату для исследований, которую он спроектировал лично, он вошел в нее.

Войдя в комнату, Эдвард начал вспоминать прошлое.

Он вспомнил все то удивительное время, которое он провел в этой комнате во время учебы в школе, вспомнил все знания, которые он получил, а также вспомнил все время, которое он провел, изучая чары этой комнаты.

Когда он начал изучать темную магию, он пытался пробраться в Запретную зону. Однако Дамблдор всегда останавливал его; директор всегда накладывал на библиотеку мощные чары, которые специально обнаруживали его присутствие. И все учителя не имели права давать ему проход.

Эдвард потратил много времени на изучение этих чар. К несчастью для него, каждый раз, когда он приближался к разгадке, Дамблдор либо улучшал их, либо менял на другие.

Разгневанный, он попытался использовать Выручай-комнату, чтобы создать комнату, полную всех книг Запретной зоны, однако и этот план провалился. Тогда он обнаружил, что Дамблдор, как директор школы, имеет определенный уровень контроля над Выручай-комнатой.

Поэтому Эдвард не мог получить доступ к книгам в Запретной зоне. Конечно, он не оставлял попыток. Хотя он знал, что не сможет обойти чары, он использовал эту возможность, чтобы бросить вызов самому себе и извлечь уроки из полученного опыта.

К моменту окончания школы он все еще не достиг уровня, позволяющего обойти чары Дамблдора. Это стало одной из главных причин, по которой Эдвард решил стать международным вором и украсть все эти знания после окончания школы.

Он понял, что каким бы талантливым он ни был, какие бы революционные исследования ему ни удалось провести, это не изменит того факта, что у Дамблдора более ста лет знаний и умений.

И если он хочет догнать и перегнать его, ему понадобится либо много времени, либо огромное количество знаний. Поэтому он, не задумываясь, выбрал последнее.

Эдвард в начале года был более осведомлен, чем Дамблдор, не говоря уже о нем сейчас, который также обладает всеми знаниями о Волан-де-Морте. Единственное, что его сдерживает, это недостаток магической силы в его волшебном ядре.

Войдя в Выручай-комнату, Эдвард преследовал две цели или задачи: первая – использовать все свое нынешнее понимание Алхимии, чтобы наконец понять, как была сделана Выручай-комната.

Второй и главной целью было изучение диадемы Кандида Когтевран. На самом деле, по словам Хелены, обе эти вещи были созданы одним и тем же человеком: ее матерью.

Судя по тому, что Эдвард узнал от нее, Кандида была действительно невообразимо могущественной ведьмой – как в древние, так и в современные времена. Как и Эдвард, она верила в то, что нужно докопаться до сути магии, и практически не знала табу, когда дело касалось исследований.

Хелена часто упоминала, как они похожи, и Эдвард жалел, что не встретил ее.

Его всегда интересовала диадема, которая может сделать человека умнее, поэтому он много изучал ее.

Из-за превращения в крестраж многие чары диадемы были разрушены. Поэтому Эдварду пришлось запечатать в ней душу Волан-де-Морта, прежде чем он смог ее изучить, но это было бесполезно – до сих пор.

С помощью знаний Темного Лорда он сможет идеально извлечь душу из диадемы, не повредив ее. Тогда он сможет изучить этот великолепный артефакт алхимии в полной мере.

---///---

Внутри общей комнаты Пуффендуя.

Все ученики Пуффендуя окружили двух человек, аплодируя им; один человек был юношей, а другой – маленькой девочкой.

У юноши был голубоглазый белый дракон и две карты, которые лежали лицевой стороной вниз. Что касается девочки, то рядом с ней стояли три монстра. Несмотря на то, что это были всего лишь голограммы, созданные с помощью магии, все эти монстры выглядели настолько реальными, что их почти невозможно было отличить друг от друга,

Что касается этих двух людей, то это были Седрик Дигори и Сьюзен Боунс, и они оба играли в Дуэль Карт Монстров. Как только он вышел из класса, он поспешил бросить вызов Сьюзен, чтобы получить награду, которую предложил профессор Боунс.

Сьюзен с улыбкой посмотрела на Седрика и сказала: «Должна сказать, Седрик, что ты, вероятно, один из немногих хороших дуэлянтов в волшебном мире. К сожалению для тебя, кроме моего кузена, никто не может победить меня в этой игре».

«Сьюзен, не нужно хвастаться, я еще ни разу не проиграл в этой игре. Даже близко нет», - ответил Седрик с мрачным выражением лица. Он провел все каникулы, перебирая бесчисленные комбинации карт в своей колоде; он читал комиксы Югио снова и снова, чтобы изучить различные стратегии. Поэтому он не верил, что проиграет.

«К этому времени ты уже должен знать значение Сердца Карт?» - неожиданно спросила Сьюзен.

«Да, и что?» - спросил Седрик, нахмурившись.

«Ты знаешь, что это реальная вещь в Дуэли?»

«Что? Это невозможно», - ответил Седрик, и он был не единственным, кто так отреагировал. Все остальные студенты Пуффендуя тоже так отреагировали. Хотя все они были фанатами «Дуэльного монстра» и Юги Муту, они знали, что концепция Сердца Карт – не более чем что-то из комиксов.

«Вот тут ты ошибаешься!» - ответила маленькая Сьюзен с улыбкой. «Когда мой кузен разработал Дуэльный Диск последнего поколения, он использовал особое магическое заклинание, которое позволяло дуэлянту вытянуть те карты, которые он хотел – при условии, что его воли и убеждений было достаточно.

«Я помню, что он очень гордился этим и хвастался передо мной в письме на десяти страницах о своем достижении. Узнав об этом, я провела много месяцев, тренируясь под его руководством, чтобы достичь этого уровня».

Сказав это, Сьюзен улыбнулась и вытянула карту. Увидев ее, ее улыбка стала еще шире.

«Я жертвую трех монстров на поле, чтобы призвать мою карту Египетского Бога: Обелиск Мучитель».

Три монстра, которые были вокруг нее, рассеялись в виде пятен света, а затем в общей комнате появился гигантский синий монстр с крыльями. Все студенты сначала были шокированы тем, что она вытянула именно ту карту, которую хотела. Согласно правилам дуэли, все колоды должны быть правильно перетасованы перед началом игры.

Более того, все студенты вдруг почувствовали духовное давление, которое охватило их после появления Обелиска; это было похоже на могущественного Бога, который наблюдал за ними.

Все они чувствовали страх и благоговение одновременно; им хотелось поклониться этому могущественному существу.

Очевидно, Эдвард использовал какую-то духовную магию, чтобы имитировать присутствие Бога, поэтому все студенты чувствовали себя так, как они чувствовали. На самом деле, он хотел использовать свое понимание Распределяющей шляпы, чтобы сделать все три Египетские карты в некотором роде разумными, но отказался от этой идеи после того, как сделанный им прототип действительно напал на него, чтобы определить, достоин ли он обладать им.

Хотя духовная магия, с помощью которой Крылатый Дракон Ра напал на него тогда, была для него пустяком, это не могло быть так для других обычных волшебников, особенно для детей.

Вернувшись в общую комнату Пуффендуя, после того как Сьюзен вызвала такую мощную карту, у Седрика не было ни единого шанса в этом поединке. Его голубоглазый белый дракон вместе со всеми оставшимися на поле картами были мгновенно уничтожены, и он проиграл игру.

Что касается Сьюзен, то с этого дня она стала восходящей звездой Пуффендуя. А вскоре и всей школы.

http://tl.rulate.ru/book/59338/1581751