

В прошлый раз опасность в Ледяной пещере была вызвана тем, что оставшаяся душа Изабель поднялась. Теперь, когда Изабель вернулась в царство Духа, в этом месте не было ничего особенного, кроме холода.

Выбрав необходимые материалы, Ангор нашел место рядом с хранилищем и начал свою алхимическую работу.

Чтобы не раскрывать никому свой планшет, он все же высвободил свой домен кошмаров и активировал Бесконечную Сдержанность, прежде чем полностью приступить к работе.

Сейчас у него было две задачи. Первая заключалась в создании иллюзии для Грея, а вторая - в создании летающего транспортного средства для себя.

Сначала он планировал создать транспортное средство. Все приготовления уже были сделаны в Вотер Грассе, и ему оставалось только найти достаточно материалов. Он все еще не составил никаких планов относительно просьбы Грея. Это займет некоторое время позже.

Сердцевина машины, служившая источником энергии, имела сложные механизмы, о которых Ангору некогда было думать. Он просто выбрал существующий рецепт из Энциклопедии: Базовая алхимия.

Он назывался "Переходное ядро".

Это был один из самых экономичных источников энергии, найденных в книге. Все необходимые материалы можно было найти в ледяном хранилище.

Затем ему нужно было разработать "оболочку" для энергоядра. Оболочка не была важна с точки зрения функций, но ее все равно нужно было тщательно сформировать, чтобы обеспечить оптимальные ощущения от езды. Человек должен был выбрать, какие свойства он хотел получить от транспортного средства, используя руны, синтез или методы машинной алхимии.

Согласно "Энциклопедии: Базовая алхимия", Переходное ядро подходило для самых разных ветвей, включая летающие транспортные средства, использующие руну плавания, наземные транспортные средства, приводимые в движение шестеренками, или что-то, плавающее по воде.

Были и универсальные, которые могли передвигаться по всем видам местности, но для них требовались магические массивы, а значит, само транспортное средство могло оказаться средним по уровню.

Пока что Ангор не осмеливался создавать еще одно алхимическое предзнаменование.

Во-первых, он не знал, сможет ли он выдержать второе испытание алхимическими знаменами. Кроме того, ему совершенно не хотелось оказаться в центре внимания на чужой территории.

Исходя из этих соображений, он собирался сделать что-то простое.

Точнее, он собирался сделать летающее, которое, очевидно, было самым быстрым для перемещения на большие расстояния.

Определившись с этим, он должен был решить, какой будет форма корпуса транспортного

средства.

Прочитав книгу, Ангор заметил, что большинство конструкций оболочек, позволяющих использовать Переходное Ядро, имели легкую и тонкую ромбовидную форму для оптимизации воздушных потоков.

Однако ему пришлось взять с собой и Додоро. Он не мог все время держать его внутри своего браслета, поэтому ему пришлось исключить все чрезвычайно миниатюрные конструкции, которые допускали только одиночных пассажиров.

Пока силовое ядро творило свои чудеса, оптимизированная оболочка не увеличивала скорость транспортного средства.

Он планировал сделать что-то более просторное и удобное.

"Волшебный ковер? Выглядит удобно... но ему нужна дополнительная защитная руна".

"Плавучий дом? Мило, можно свободно украшать его комнаты. Но не слишком ли это показушно?"

"Воздушный корабль для одиночных путешествий... Неа. Он похож на воздушный шар.

"Брумстик". Фу. Не могу представить, как это будет выглядеть, если Додоро сядет позади меня.

"Это кусок хвостатой травы? Что за черт?"

Он прочитал несколько десятков подходящих конструкций и отверг их все.

Наконец, он остановил свой взгляд на еще одном небольшом транспортном средстве, расположенном ближе к концу книги.

Это была лодка, очень похожая на те крошечные суда, которые плавали по водным путям в Водном Грасе. Однако у этой лодки оба конца были наклонены вверх, из-за чего вся ее форма напоминала новолуние. Она напомнила ему "гондолы", которые он видел в фильме о Венеции на Земле.

В центре лодки, напротив, был тент, который создавал небольшую комнату, скрытую за занавесом со звездными узорами на нем, в то время как остальное центральное пространство было пустым.

Ангор чувствовал себя удовлетворенным этим.

Эта лодка должна была без проблем выдержать двух пассажиров. Дизайн предполагал, что лодка может быть разделена пополам, что позволяло удобно перевозить ее с собой, что было приятно, поскольку его космический браслет заполнялся все медленнее.

Общий вид лодки выглядел красиво - звезды, вырезанные на очаровательном полумесяце.

Поскольку ни одна из других конструкций его не заинтересовала, Ангор выбрал эту "лунную лодку" в качестве корпуса своего нового транспортного средства.

Если не считать сложного переходного ядра, которое заняло у него некоторое время, то сам процесс изготовления прошел легко и быстро. С помощью голограммного планшета он

нарисовал на корпусе лодки крупномасштабную Руну Плавания.

Он успешно создал летающую лодку за два дня, что также принесло ему небольшой дополнительный сюрприз.

В своих попытках он использовал в основном материалы низкого или не очень уровня. Тем не менее, если повезет, магические материалы могут проявить свои особые свойства.

Например, был такой материал, на который Ангор потратил немало средств во время обучения - Бронза Земного Жреца. Этот неуровневый магический металл мог повысить твердость и износостойкость изделий; у него был ничтожный шанс вызвать особый эффект.

Сам шанс был почти ничтожным, поэтому алхимики не принимали его во внимание при изготовлении изделий. Если бы они и встретили такую вещь, то могли бы рассматривать ее как "пасхальное яйцо".

Но все же получение дополнительного эффекта означало, что изделие превратилось в нечто с составными эффектами, что означало улучшение функциональности и ценности. Если бы оно появилось при создании тактического оружия... оно, вероятно, увеличило бы оценку изделия в несколько раз.

Как говорится, такая удача оставалась просто удачей. Никто не мог просить об этом.

С тех пор, как он начал изучать алхимию, Ангор уже потратил, возможно, сотни тонн материалов, не столкнувшись с такой удачей. Теперь, создавая это летающее транспортное средство, он мог записать такой джек-пот в свою карьеру.

Корнем этого приятного сюрприза было нечто под названием "Волнистый покой". Это не был обязательный материал. Ангор много раз думал о том, чтобы убрать его из своей лодки.

Волнистый моллюск представлял собой крошечный белый предмет, похожий на ракушку, который обычно плавал на поверхности воды, в отличие от своих близких родственников, которые часто прятались в песке и грязи.

Эти моллюски обычно сливались с белыми волнами и пеной, создаваемыми атмосферой над морем, и перемещались по течению воды.

Волнистых моллюсков можно было встраивать в основание водных транспортных средств, чтобы они плыли быстрее.

Лодка Ангора, однако, была предназначена для полета. Она все еще могла плавать по воде, как обычная лодка. И даже в этом случае использование Волнистых моллюсков лишь незначительно увеличит ее скорость.

Он не собирался использовать моллюсков на своей лодке, поскольку они предназначались для улучшения "настоящих" судов.

Но потом он обнаружил, что на моллюсков довольно приятно смотреть, а их белизна была чиста, как незагрязненный снег. Они хорошо сочетались с серым деревом, которое он использовал для изготовления днища лодки. После тщательного отбора он не нашел других украшений лучше, чем моллюски.

В конце концов, он прикрепил Волнистых моллюсков к своей лодке в качестве дополнительного украшения.

И эта "дополнительная деталь" принесла ему самый большой сюрприз.

...

Поделка удалась. Ангор назвал ее "Гондола", просто чтобы было удобно.

Лодка была 10,36 метра в длину и 2,78 метра в ширину. Основной корпус был в основном черного цвета, смешанного с голубым оттенком, и постепенно переходил в чисто белый к днищу.

Оба конца лодки были цвета полуночи, по бокам усыпаны светящимися камнями. На верхушках сидели две крылатые статуи богинь: одна держала яркое солнце, а другая - тусклую луну.

Наконечники демонстрировали лишь часть талантливого мастерства Ангора. Все остальные детали лодки говорили о тщательном проектировании и больших инновациях, особенно маленькая комната за полупрозрачным шелковым занавесом, украшенная множеством сияющих звезд, которые постоянно представляли что-то таинственное.

Не менее привлекательным было и днище лодки.

Ангор не стал испытывать свое транспортное средство в Ледяной пещере, потому что пространство было слишком маленьким. Он лишь активировал Руну Плавания и оставил лодку в воздухе, чтобы можно было внимательно осмотреть дно.

Здесь не было воды, но Ангор полагал, что видит слабые образы волн вокруг лодки, которые выглядели так реально, когда он пытался толкать лодку.

Если смотреть на лодку, не обращая внимания на окружающую обстановку, у него легко создавалось ложное впечатление, что он находится прямо на море.

Водные волны выглядели одновременно и иллюзией, и реальностью. Таков был "приятный подарок", принесенный Волнистыми моллюсками: куда бы ни плыла лодка, там было и море.

Обычно действие Волнистых моллюсков заключалось в увеличении скорости движения, когда транспортное средство находилось на водоеме. Теперь, когда Ангору посчастливилось открыть их скрытое свойство, его летающая лодка могла лететь быстрее, не касаясь воды, потому что теперь лодка воспринимала небо как море.

Теперь, когда его гондола приобрела дополнительную скорость, она стала такой же быстрой, как и большинство летающих транспортных средств среднего уровня.

<http://tl.rulate.ru/book/27632/2180565>