

Глава 29. Рикон, и Первый клиент (1)

.*_.*_.*_.*_.

Куинну потребовалась неделя, чтобы завершить ремонт офиса и мастерской. Он привел в порядок все, что мог найти. Натер полы, покрасил стены, поставил картины и безделушки в офисе, несколько растений, чтобы все выглядело презентабельно.

Закончив отделку, Куинн приступил к своему первому крупному проекту. Куинн собирался воссоздать карту Мародеров для своих целей. Карта Мародеров – это документ, который показывал всю школу чародейства и волшебства Хогвартс: на ней были указаны не только каждый класс, коридор и угол замка, но и каждый сантиметр территории, а также все тайные ходы, которые были спрятаны в его стенах.

Самой примечательной особенностью карты Мародеров была ее способность отслеживать местоположение людей в радиусе действия карты. Карта также могла точно идентифицировать каждого человека, и ее не могли обмануть ни оборотни, ни зелья невидимости, ни плащи-невидимки; даже призраки Хогвартса были отражены на ней.

Куинн стоял перед центральным островом в мастерской, сложив руки. «Карта Мародеров создается с помощью гомункуловых чар, позволяющих обладателю карты отслеживать перемещения каждого человека в замке».

Развернув руки, Куинн взял авторучку и сделал пометки на листе бумаги. Куинн не собирался использовать для создания карты гомункуловы чары; Куинн решил, что для создания своей версии он будет использовать руны и руническую магию.

«Начнем», - сказал Куинн, подойдя к одному из ящиков в мастерской, и достав из него кусок белой ткани размером 60 см на 40 см.

«Я собираюсь использовать ткань вместо пергамента для основы карты», - сказал Куинн, положив ткань на стол и записав это наблюдение в свои заметки. «Пергамент или бумага будут более хрупкими, чем ткань. Пергамент более восприимчив к износу, чем ткань, поэтому она лучше подходит для основы моей карты».

«Следующий шаг - подготовить ткань к рунической магии. Мне нужно создать раствор для пропитки ткани, чтобы она могла вместить руны и поддерживать поток магии», - заметил Куинн и достал из сумки книгу. Книга, которую Куинн достал, представляла собой текст о подготовке различных материалов для рунической магии. Перелистывая страницы, он дошел до главы о тканях и записал рецепт зелья/раствора в свои проектные заметки.

«Базовый рецепт раствора создан. Следующим шагом будет изучение ингредиентов и шагов в рецепте, попытка улучшить и оптимизировать рецепт для моего проекта». Руническая магия требовала подготовки поверхности, на которой были начертаны руны. Куинн также собирался использовать этот шанс, чтобы улучшить рецепт зелья для будущего использования.

Следующим этапом проекта было составление плана для проектирования карты. В отличие от карты Мародеров, Куинн собирался использовать руны, и ему нужно было нарисовать схемы рун, которые войдут в карту.

«Я собираюсь использовать две системы рун: Старший Футарк* и японскую систему Кандзи», - отметил Куинн, размышляя о том, какой системе рун он будет следовать. Традиционно использование минимального количества систем при использовании рунической магии было

лучшей практикой, однако слишком большое количество языков вызывало неоднородность в заклинаниях рун, что не лучшим образом сказывалось на рунической магии.

Идея Куинна использовать Старший Футарк и Кандзи была довольно проста. Не все языки одинаково связаны с магией. Некоторые языки обладали мощной связью с магией и легко пропускали. Другие обладали гибкостью в использовании, и их применение давало множество возможностей.

Кроме того, не все языки были связаны с магией. Например, тамильский язык был самым древним языком в мире, но он не имел никакой связи с магией. Поэтому его нельзя использовать в рунической магии. То же самое касалось и английского языка; хотя английский и имел корни в магическом языке, но он не обладал магическими возможностями.

Из всех рунических языков, которыми Куинну было удобно пользоваться, Старший Футарк имел самую глубокую связь с магией, поэтому Куинн решил строить свою карту на основе Старшего Футарка, так как он обеспечивал карте глубокую связь с магией. Кандзи, с другой стороны, был языком с гибкими возможностями. Куинну нужна такая гибкость для создания карты. Проблема заключалась в том, как объединить эти два рунических языка, чтобы они могли работать в гармонии.

«Разработай арифметику, необходимую для совместной работы Старшего Футарка и Кандзи. К концу недели создай осуществимую модель интеграции этих двух языков», - поставил Куинн реалистичную цель для этого этапа.

Следующая часть этого проекта была самой важной. Откуда ткань с рунами могла узнать об именах и местонахождении людей в замке? В «Карте Мародеров» об этом позаботился гомункуловы чары, но Куинн не собирался использовать такой подход.

Куинн смотрел на потолок и стены, и в его взгляде был ответ. Ответом был сам Хогвартс. Он собирался использовать замок, чтобы узнать имена людей, находящихся в нем. Хогвартс был магическим зданием, которое обладало неким подобием разума и могло предоставить Куинну всю необходимую информацию. Куинн был уверен в этом методе, потому что Хогвартс был связан с такими мощными артефактами, как Перо приёма и Книга приёма. Куинну нужно было только соединить свою версию карты с Хогвартсом, и на карте появились бы имена и местонахождение всех людей, находящихся в замке. Информация прямо из источника, который нельзя было обмануть, самым надежным из всех.

Куинн долго и упорно думал, как установить эту связь, и наконец придумал, как это сделать. Он собирался воспользоваться чарами вокруг Хогвартса. Это были чары, связанные с Хогвартсом и защищавшие находящихся в нем людей, и если карта Куинна установит связь с этими чарами, это даст ему косвенный доступ к информации Хогвартса.

Закончив планирование каждого этапа проекта, он составил проектный документ и расписание и, наконец, сложил все в папку.

На обложке папки Куинн написал название проекта.

□Наблюдатель□.

- /// -

Через четыре недели после того, как Куинн составил план проекта □Наблюдатель□, он стоял в своей мастерской перед центральным островом. На центральном острове находилось

различное оборудование и материалы, необходимые для сборки карты.

Куинн надел защитные перчатки и очки: «Начнем».

Он пересел на свободную сторону стола. Куинн достал поднос с листьями и поставил его перед собой. Затем он выбрал прозрачный стеклянный контейнер с прозрачной жидкостью в нем. Эта жидкость была зельем, позволяющим использовать ткань для рунической магии.

Куинн разработал базовый рецепт этого зелья и усовершенствовал его, используя свои знания в области зельеварения. Получившееся зелье было гораздо более мощным и могло поддерживать значительное количество магии.

Куинн откупорил контейнер и осторожно вылил жидкость в лоток с листьями. Затем он осторожно взял белоснежную ткань и положил ее в лоток, чтобы она пропиталась раствором.

Куинн снял перчатки и взял карманные часы, чтобы засечь время. Незадолго до того, как время выдержки достигло девяти минут, Куинн снова надел перчатки, и как только время достигло девяти минут, он вынул основание карты из жидкости и положил ее на другой большой толстый лист ткани, чтобы первый мог впитать остатки жидкости.

Прошло чуть больше одной минуты, прежде чем ткань карты впитала всю жидкость и вернулась в сухое состояние. Куинн очистил стол и вымыл его поверхность, затем положил на стол гладкую деревянную доску для письма, а на нее – основу карты.

Он подошел к папке с проектом, открыл ее и достал несколько листов с нарисованными на них схемами рун. Это были руны, которые он должен был нарисовать на основе карты. Он исследовал и экспериментировал со Старшим Футарком и Кандзи, чтобы создать рабочую руническую модель.

Он вернулся к доске и развесил бумаги со схемами, чтобы их можно было беспрепятственно рассмотреть. Затем Куинн поднял свой свернутый мешочек для кистей, в котором хранились все его кисти для каллиграфии, и развернул его. Он также прикрутил несколько маленьких бутылочек с руническими чернилами для написания рун на тканевой основе.

Куинн надел перчатку художника и начал долгий процесс рисования рун на ткани. Каждая руна была тщательно прорисована, это напоминало уроки Куинна по каллиграфии. Время от времени он менял кисти и краски. Руна за руной он создавал систему рун для карты.

С каждым слоем рун Куинн ждал, пока высохнут чернила, а затем активировал их, проводя по ним магией, после чего они светились, исчезая в ткани. На полпути рисования рун Куинн достал планы этажей Хогвартса, которые он нарисовал, исследуя замок и его территорию в течение всего учебного года. Куинн не смог найти планы этажей в библиотеке или Выручай-комнате, поэтому он сделал свой собственный набор.

Пришло время наложить план этажа Хогвартса на место, созданное рунами, чтобы записать структуру Хогвартса.

Когда Куинн закончил рисовать руны и записывать планы этажей, пришло время соединить карту с Хогвартсом.

*Футарк — общее наименование германских и скандинавских рунических алфавитов. Обычно этим словом обозначаются любые рунические алфавиты, вне зависимости от народа, который использовал ту или иную модификацию. Однако в силу некоторых причин древнегерманский

рунический алфавит называется «старшим футарком», а остальные — младшими футарками.

<http://tl.rulate.ru/book/54177/1838019>