

Опытные алхимики-инструменталисты обычно настраивают детальные планы перед созданием элементов алхимии. Им потребовалось много времени на исследования и подготовку, прежде чем они, наконец, приступили к созданию самого предмета.

Инновации, талант, проницательность и техника... Все это было существенным фактором для создания предмета алхимии. Без них можно было только копировать пути предков.

Многие алхимики провели свою жизнь в этой области без особых достижений. Люди с менее инновационными идеями никогда не могли создавать новые изобретения, в то время как те, кому удавалось найти вдохновение, часто в конце концов не добивались успеха. Скорее, их вдохновение могло стать диким и помешать им использовать хорошо сбалансированные материалы, которые могли бы привести к ужасным результатам, таким как взрывные эксперименты.

Поэтому в мире было очень мало алхимиков и еще меньше талантливых.

Ангор никогда не задумывался о том, как долго он будет идти по этому пути. Единственное, о чём он думал, на данный момент - это воссоздать земное оружие с помощью алхимии.

В голограммной таблетке Джона было сохранено много данных. Однако, данные об оружии занимали лишь малую часть.

Джон был исследователем ботаники, который ни в коем случае не интересовался агрессивным оружием. Немногочисленные ограниченные чертежи оружия на 3D-принтере на планшете были в основном скопированы им из случайных мест в интернете, когда он опробовал свой новый принтер, будучи студентом университета.

Были как чертежи холодного оружия, так и простое огнестрельное оружие. Ангор был нацелен на последнее. Он с самого начала не планировал идти на что-то сложное. Поэтому он решил сначала сделать холодное оружие для практики.

Кроме того, ему нужно было время, чтобы привыкнуть к использованию различных материалов.

...

Получив смутное представление о теориях, Ангор начал читать о заклинаниях, специально используемых в Инструментарии.

Он проигнорировал любые заклинания высокого уровня или мощные заклинания, которые не мог выучить, и искал кантрипсы уровня 0 и уровня 1.

И он нашел только пять из них: [Кантрипт 0 уровня: Оттепель], [Кантрипт 0 уровня: Конденс],

[Кантрипт 1 уровня: Плавка], [Кантрипт 1 уровня: Стоять], [Кантрипт 1 уровня: Магический барьер].

Оттепель: Предварительно нагрейте материалы в течение некоторого времени, используя фиксированную магическую частоту, чтобы расплавить материалы и изменить их форму.

Это заклинание обычно использовалось в длительных процессах. Температура становилась очень высокой, что означало, что пользователь должен был всегда быть бдительным и находиться в полной концентрации.

Конденсат: Как и предполагалось в названии, заклинание понижало температуру, чтобы закончить форму материалов.

Это были единственные два кантри уровня 0. Для таких кантри первого уровня, как "Плавка" и "Фриз", они были в основном порошкообразными версиями "Оттепели" и "Конденсе". Они быстрее и лучше справлялись с задачей создания правильных моделей из материалов.

Magic Barrier был оборонительным заклинанием, которое требовало длительного времени на литье и с короткой эффективной продолжительностью. Заклинание использовалось для предотвращения таких несчастных случаев, как взрывы во время алхимических процессов.

Ангор считал, что как только он оправился от магического заклинания, он, вероятно, мог использовать только два кантри класса 0, поэтому он решил сосредоточиться на них.

После запоминания ключевых моментов для двух кантрип, Ангор вдруг понял, что он читал только книги из коллекции Sunders. Он должен был проверить, если книги по алхимии в царстве кошмаров содержали что-нибудь другое.

Он сразу же приступил к своей идее. В других папках его голограммы он нашел страницы, представляющие кантри в книге "Основы алхимии". Найти авторизованные романы в Webnovel, более быстрые обновления, лучший опыт, пожалуйста, нажмите на www.webnovel.com для посещения.

Оттепель, конденсат, корюшка... Они ничем не отличаются от тех, что он только что прочитал. Ангор перевернул страницу и продолжал читать. Стоять, Волшебный барьер...

Его глаза засияли, когда он увидел заклинание "Инструмент", которое никогда не упоминалось в книгах "Воскресенье".

[Блэкен].

"Хм... у него нет уровня?"

Пока он был озадачен тем, как заклинание не требовало уровня, Ангел начал читать о заклинании.

В древние времена алхимики принадлежали к различным могущественным фракциям. Одна из фракций называлась Секта Смерти, которой руководил Одор. Это была чрезвычайно загадочная секта среди всех фракций алхимиков. Алхимики оттуда верили в "смерть и воскресение". Они считали черный цвет первобытным хаосом, породившим все.

Согласно Одору, черный был настоящим цветом. Он содержал в себе все различные цвета и был их истинным происхождением.

Алхимики смерти преследовали черный цвет. Для них черный означал смерть, а очернение также означало воскресение.

Очернение что-то делает все элементы мертвыми и превратить их в другую форму существования: темная материя.

Темная материя была разложившиеся останки, которые не имеют ни излучения, ни металлических свойств. Оно представляло собой новую форму вещества, когда металл "умирал".

Заклинание Блэкана использовалось для того, чтобы превратить все вещества в темную материю и создать для них новые, иногда уникальные, свойства.

Оттепель изменила форму материала, в то время как Blacken изменил свойство существования.

В книге ничего не сказано о результатах, которые принесли такие изменения. Знания Ангора сказали ему, что всё было двусторонним. У Блэкана должны были быть свои достоинства и недостатки, и он мог узнать их только после практических экспериментов.

Согласно книге, заклинание Блэкана не имело уровня, потому что количество вещества, которое почернеет, зависело от мана-бассейна заклинателя.

Больше маны означало, что что-то почернеет или даже полностью почернеет в темной материи, в то время как недостаточное количество маны приводило бы к уступающим результатам. Так как количество маны было единственным требованием, любой волшебник мог использовать это заклинание. Это включало в себя кого-то вроде Ангора, который едва стал учеником.

Ангор сумел понять общую идею заклинания Блэкана. Что касается испытания заклинания по-настоящему, то ему приходилось ждать своего состояния и проводить над ним эксперименты.

Тем не менее, Ангор был уверен в редкости этого заклинания.

Он читал о понятии во многих книгах по алхимии; было легко изменить форму чего-то, но очень трудно изменить его природное свойство.

Были заклинания по алхимии, которые изменяли свойство чего-то, но все они предназначались для волшебников. "Изменение свойства" уже было чем-то близким к самой сути алхимии. Конечно, не было никакой надежды на то, что низкоуровневые алхимики научатся чему-то подобному.

Тем не менее... заклинание Блэкуна обошло это правило. Сегодня это никогда не было возможно в области алхимии!

Итак, Ангору было очень любопытно узнать истинную личность надзирателя "Лестницы висячей тюрьмы". Дисперсионная Медитация Одиночества уже была огромным сюрпризом. Теперь же Ангор только что нашёл ещё один сюрприз - Блэкуна, который был всего лишь чем-то записанным в базовой книге по алхимии. Ангор задавался вопросом, что ждало его в более продвинутых книгах.

...

Открытие заклинания Блэкуна на некоторое время заставило Ангела взволноваться.

Вскоре он успокоил свой разум и сосредоточился на других планах.

Например, в ближайшие дни он планировал изучить теории о комбинации заклинаний и выучил эти заклинания после того, как его пространство разума восстановилось.

Комбинация заклинаний означала особое расположение заклинаний.

Волшебникам было доступно множество заклинаний. Ученики могли найти десятки тысяч кантрипов, которые можно было бы изучить. И если бы были приняты во внимание заклинания, созданные самим собой, такие как "Удалить влагу" и "Создать воду", которые Ангел назвал несколько дней назад, то были бы миллионы заклинаний за пределами этого пространства.

Комбинация заклинаний означала выбор нескольких выбранных из всех используемых заклинаний.

Вообще говоря, комбинация состояла из четырех типов заклинаний: нападение, усиление, контроль и восстановление.

Конечно, разные волшебники могут иметь разные представления о своих комбинациях. Кто-то предпочитал использовать оборонительные заклинания или даже детективные заклинания. Не было фиксированного правила о том, как выбрать комбинацию. Ключевым моментом было то,

как мастер использовал заклинания в различных ситуациях.

Например, выбор контрольных заклинаний включал в себя Frost, Grease и Flash. В реальных боях волшебник должен был знать, как эффективно применять эти заклинания. Ученик, выучивший правильную комбинацию, мог справиться с большинством ситуаций.

Однако, изучение комбинаций, как правило, было предпочтительной тактикой только для учеников. Тем более, что у них не было достаточно времени, усилий и маны, чтобы выучить много дополнительных заклинаний. Ученики могли освоить только несколько заклинаний, в то время как у волшебников такой проблемы не возникало.

Комбинации также имели свою слабость. Предсказуемые заклинания легко противопоставлялись противникам. Например, Монарх Вечной Замерзлости умел разыгрывать только Мороз. Волшебник из Bloodline или кто-то, кто умеет разыгрывать заклинания огня, легко мог разорвать свой трюк на части.

Поэтому заклинательные комбинации работали только для учеников в целом.

Ангор также планировал получить комбинацию, но никогда не собирался устанавливать такое ограничение для себя. Причина, по которой он все еще хотел выучить комбинацию, заключалась в том, чтобы подготовиться к вызовам в Скай Тауэре. Другими словами, это было экстренное усилие, когда у него не было много времени, чтобы сделать что-то еще.

Вместо того, чтобы следовать типичным комбинациям, Ангор отказался от изучения каких-либо штурмовых заклинаний. Он сосредоточился только на поиске контроля и защиты.

Как только он получал свое алхимическое оружие, он полагался на него при нападении на людей. Ему оставалось только не подпускать врагов слишком близко, а также следить за дальними атаками на кантрип.

Бриолин, Вспышка, Ледяная стена, Оптическая путаница... Ангор перечислил заклинания, в которых он нуждался, и медленно запомнил их основы.

Три дня прошли быстро.

Он почти закончил настраивать свою комбинацию. Главным фокусом комбинации было остановить любого, кто приближается. Если это не помогло, он мог использовать Оптическую путаницу, чтобы спрятаться. И если это тоже не сработало, ему помогал Тоби.

Как только он успешно выучил эти заклинания и создал свое алхимическое оружие, пришло время, наконец, бросить вызов башне.

Пространство разума Ангора все еще не восстановилось к тому времени, когда он почти

закончил изучать заклинания. Таким образом, ему пришлось выбрать что-то другое для изучения.

За это время Наусика и Сайлум пришли его искать и пригласили вместе выполнять квесты и зарабатывать очки за заслуги. Однако Ангор отказался использовать его состояние как оправдание.

Не имея ничего лучшего, Ангор вытащил информацию о посеянных в Скай Тауэре участниках, которую он получил от Дейва.

<http://tl.rulate.ru/book/27632/1019841>