

Я вхожу в систему, делаю растяжку, затем направляюсь в общий магазин.

- Здравствуйте. Я дошла до навыка [Алхимикрафт] и пришла.

- Хух... тогда я поделюсь с тобой мудростью старухи. Садись.

Я сажусь на стул, который почему-то стоит рядом с бабулей. Действительно, почему он здесь?

- Давай сначала подтвердим: с того момента, как я буду тебя учить, к тебе будут относиться как к моему ученику. В общем, ты не сможешь учиться у других алхимиков. Тебя устраивает эта старуха? Выбирай.

- ...Я не знаю другого алхимика, и... знания предшественников, особенно стариков, очень важны, так что проблем нет.

- Очень хорошо. Тогда сначала базовые знания.

От бабушки я узнаю, что вообще может делать [Алхимия].

- Использование магических камней, которые ты получаешь от монстров, создание предметов, их разборка и управление элементами в материалах. Это и есть [Алхимия]. На каком уровне навык сейчас?

- Прямо сейчас... 2.

Хм? Почему 2? Может ли быть, что [Темный ритуал] рассматривается как [Алхимия]?

- Хмм... ооо, точно. У тебя есть [Магия Тьмы]?

- Я изучала ее.

- ...тогда, [Магия некроманта]?

- Я выучила ее... это проблема?

- Понятно. Нет, проблем нет. Скоро ты выучишь [Переработку големов] с помощью [Алхимии].

- Големы? Любопытно.

- Проще говоря, это ухудшенная версия [Магии некроманта].

- ЭХХХ...

- Обязательно следуй тому, что я тебе скажу. Иначе я не признаю тебя своей ученицей.

- Поняла.

- Я расскажу тебе о взаимоотношениях [Переработки големов], [Магии некроманта] и

[Создании химер].

Хо-хо-хо? [Создание Химеры], хм? Это еще одна любопытная вещь, которая появилась...

[Переработка големов] использует обработанные магические камни для создания ядра голема и использует его для создания голема... Этот голем... он слушает только простые приказы. Он не способен воспринимать сложные приказы. Вот почему его нельзя использовать в бою, но он годится для простой работы, например, для переноски вещей. Вот почему великие алхимики веков исследовали, есть ли способ использовать его для боя.

Проблема с [Переработкой голема] в том, что он не слишком умен. Можно сказать, что это его единственная и самая большая слабость. Пока есть магическая сила, даже если он будет уничтожен, он может принимать материалы и продолжать движение. До тех пор, пока ядро голема в безопасности.

Если с телом проблем нет, то что делать с головой? Тут-то они и обратили свой взор... на монстров, которые были достаточно умны. В результате родилось «запретное» искусство под названием [Создание Химеры].

- Ааа, так это всё-таки было. Они использовали [Алхимию], чтобы изменить тело, да?

- Да. Однако, все не так просто. Что вполне естественно.

Существа, тела которых были изменены, не послушались их, и заклинатель был немедленно убит химерой. Их тела действительно меняются внезапно, и при переделке может возникнуть боль.

И самая большая проблема в том, что... даже если заклинатель умирает, обезумевшая химера остается. В отличие от голема, это живое существо.

Оставшаяся химера уничтожает все в своем окружении. Других монстров, деревья вместе с корнями. Оставшиеся люди должны добить ее. В зависимости от того, с помощью чего была создана химера, она может обладать самыми разнообразными способностями. Однако истреблять химеру обычно приходится не искателям приключений: суматоха становится достаточно большой, чтобы для ее устранения были посланы рыцари, нанятые страной.

- И следующая проблема - появление бессмертных. «Души живых находятся в юрисдикции Стеллура-сама и являются нашим долгом. Жителям поверхности запрещено посягать на них», - говорили они. Это стало огромной проблемой, и алхимики в целом расследовали это, а затем запретили алхимическое искусство под названием [Создание химер].

Но люди не настолько хороши, чтобы сдаться на этом.

На этот раз они нацелились на [Магию Вызова]. «Хм? Как это работает?» - задались они вопросом. И в результате ее изучения родилась [Магия некроманта].

При этом, если бы они наложили руки на настоящие «души мертвых», Бессмертные стали бы действовать. Они были не так глупы. Поэтому, хотя она и называется [Магия некроманта], она использует «голову» и «тело» [Магии Вызова], созданные с помощью [Переработки Голема] и

[Алхимии].

Зная это, им оставалось только продолжать исследования методом проб и ошибок. В результате они обнаружили, что между [Магией Тьмы] и плотью монстров существует совместимость высшего уровня.

- Вот почему [Магия некроманта] является объединением [Магии призыва] и [Переработки големов], она использует тип голема, а также нечто совершенно не связанное с душами живых. Даже если его бьют, он не возвращается в исходное состояние, и нет необходимости беспокоиться о том, что он пострадает. Ну... взамен необходимо подготовить плоть и кости, и все это нежить из-за используемых материалов. Это одна из причин такого названия.

Другими словами, принципы [Магии призыва] используются вместе с сосудом, созданным с помощью [Темной магии] и [Переработки големов]. используя [Алхимикрафт] для завершения всего процесса.

Так как это комбинация [Темной магии] и [Алхимикракта], оба навыка повышаются с помощью [Темного ритуала].

Ну, теперь я понимаю, что это настройка. Но разве навыки не являются чем-то подготовленным богами? Это вопрос, который я сделаю вид, что не заметила. Да, честно говоря, это не имеет значения. Давайте не будем просто откладывать это в сторону, мы можем выбросить это из окна.

Мне вот что интересно, так это появление бессмертных в результате [Создания Химеры]. Это потому, что они объединяют несколько тел, пока еще живы? В таком случае они будут действовать, потому что происходит смена душ, но если бы одна была жива, а другая уже мертва... нет, разве душа изменилась бы в соответствии с телом? Это происходит искусственно.

В любом случае, похоже, что в [Создании Химеры] нет никакого смысла. Я имею в виду, что не только я буду сражаться с химерой, которую я создала, но и мои собратья Бессмертные. Более того, даже если я выиграю у химеры, я встречу с Бессмертными. Если я проиграю химере, скорее всего, придут рыцари, чтобы уничтожить ее, верно? И, без сомнения, меня объявят в розыск по всей стране и выгонят из учеников. Более того, я сделаю алхимиков всего мира своими врагами. В этом нет ничего хорошего.

И прежде всего, я могу использовать [Секреты некроманта].

- Я понимаю. В этом нет ничего хорошего для меня, поэтому я не приложу к этому руки.

- Даже если это легкий способ получить сильного монстра?

- Мне не нужен монстр, который не будет меня слушаться.

- Мм, очень хорошо.

- Во-первых, я сама Бессмертная. Я не могу позволить себе наживать врагов среди своих собратьев-бессмертных.

- ...Что? Ооо, раз уж ты об этом заговорила, ты была новичком. Хм...

- Ах, кстати говоря... Ты знаешь, где находится вход в Недра?

- Я не знаю... вот что я хотела бы сказать...

- ...А он есть?

Я думала, что она просто бабушка и не будет знать, но разве это не звучит многообещающе? Я удивлена, обычно кто-то отвечает «как будто я знаю о чем-то вроде входа в Недра»... верно?

- Я не знаю, но я знаю одно место, которое, похоже, может иметь такой вход. Однако, в церкви есть женщина, которая должна знать лучше.

- В церкви...

- Ты, судя по внешности, высокого уровня, верно?

- Да, Высший бессмертный. Ты можешь определить это по внешности?

- Бессмертные - это обычно мумии или кости. С твоим внешним видом я бы удивилась, если бы ты не была Высшим бессмертным. Если ты одна из них, то у тебя есть сопротивление очищению, верно?

- Да.

- Даже при малом уровне навык достаточно сильный. Со средним ты должна быть способна войти в церковь. Иди и встретись с ней. Можешь сказать им: «Меган велела мне попросить Люсиану».

- Госпожа Люсиана, да? Тогда я пойду...

- О, и, Бессмертный, хм? В таком случае это должно быть полезно для тебя... подожди здесь.

И вдруг я впервые слышу ее имя. Бабушка Меган, так и есть. Она шла скорее проворно, чем вяло, и в конце концов вернулась с книгой в руках.

- Эххх... вот. Запоминай.

- Это... Я думала, что мне делать с этим, так что это большая помощь.

[Рецепт [Часть] [Алхимии] был получен...]

Это рецепт для утраченных частей конечностей.

То есть это синтез Плоты живых (средней или лучше) и Магического камня. Запишем... качество расходного материала влияет на время штрафа. А А+ уменьшает шанс потерять конечность при следующей смерти, говорите?! Это приятная информация.

- Большое спасибо.

- Рано меня благодарить. Сначала прочитай это.

Мой журнал снова заполняется большим количеством рецептов...

- Это основы основ. Это рецепты, которые знает каждый, кто ступил на эту дорогу. Если ты хочешь что-то узнать или у тебя есть вопросы, приходи ко мне. Научу ли я тебя - зависит от твоих вопросов. Нет будущего у людей, которые забыли, как «расследовать самостоятельно».

- Не то чтобы я этого не понимаю, но вы достаточно строги, не так ли?

- Я бы не стала делать своим учеником того, кто не может идти в ногу со временем.

- Понятно. Есть ли что-то еще, за чем нужно следить, кроме [Создания Химеры]?

- Посмотрим... ты уже использовала [Магический круг очищения], который ты выучила на 30-м уровне?

- Нет, не использовала.

- Прежде всего, научись рисовать точный круг, глядя на ткань. Это самое начало. Если ты научишься, то сможешь делать вещи, которые нельзя нанести на ткань.

- Может ли быть, что [Создание Химеры] это...?

- Оно, конечно, использует [Магический круг очищения], но для этого нужен специальный круг определения. Не делай ничего ненужного, пока тебе еще не хватает знаний. Вбей себе в голову, что [Алхимия] полезна, но опасна.

- Поняла.

Кроме того, я получила совет по [Магии некроманта].

- [Магия некроманта] поначалу похожа на маленького ребенка. Он не очень умен, но быстро учится. Каким ребенком он вырастет, зависит от того, как вы его воспитаете. Можно использовать его как мясную стену, но не забывайте о любви. Также не забывай хвалить его. Это общий момент с [Магией призыва], не забывай об этом.

- Да, большое спасибо.

- Ну, тогда иди.

Меня научили рецептам и знаниям о том, как появилась [Магия некроманта], так что выгоды много. Я покидаю бабушкин магазин.

[Вы выполнили особое требование: [Титул: Ученик алхимика] был получен.]

О боже, так есть титул.

Ученик Алхимика.

Вы стали учеником Меган из Стартового города.

Очень просто.

Теперь давайте отправимся в церковь. Она находится на северо-западе центральной площади Стартового города. До сих пор я обходила ее стороной, но, похоже, ощущение, что кто-то толкает меня, появилось и здесь. Я проигнорировала его и вошла внутрь.

Там... была часовня. Большая комната со статуями четырех столпообразных богов и скамейками.

А перед статуей молился... игрок. Этого игрока внезапно окутал свет. ...Я помню, что видела это. Я видела, что это произошло не со мной, а с господином Альфом и господином Ске.

Из света появилась женщина с парой белых крыльев.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/1897792>