

В мире существует множество специальностей и профессий: от кузнецов и поваров до художников и охотников, однако есть из них трио, превосходящее по своей значимости ближайших конкурентов как минимум в сотню раз!

Алхимик – это профессионал, занимающийся изготовлением медицины. Он отвечает за производство как общей, так и особенной медицины: “Ферментов”, трансформации, прорыва, ускорения развития, лечебной, зачатия уникальных тел и даже той, что позволяет выполнять условия развития некоторых уникальных тел. Алхимия занимает первую позицию по значимости.

Формацевт – это специалист, обладающий навыками создания формаций. К таковым, например, относятся семейные (паспорт), иерархические (ранг и положение на работе, в школе, в армии...), наследие (техники, рецепты...), атакующие или защитные, пространственные (для хранения вещей в кольце), подчинительные, отслеживающие, записывающие или функциональные (турнирные таблицы, калькуляторы, часы, жизненные показатели, температура...) и т.д. и т.п. Формацевтика занимает вторую позицию.

Зачарователь – это человек, способный посредством своих навыков зачаровывать неживые вещи или материю. Попытка зачаровать одушевлённые организмы так же нелепа, как пытаться поджечь воду. За такое учителя бьют своих учеников палкой по голове до смерти. К самым распространённым и востребованным видам зачарований можно отнести упрочнение (доспехов, оружия, одежды, материалов для строительства...), закалку, сопротивление (к температурам, стихиям, давлению...), придание вкуса (для услащения, посола, закисления...), плотность, она же непроницаемость (как у непроницаемой ткани, через которую не проходит сканирование, для утепления стен, основания...), утяжеление, и даже покраску. Грубо говоря, зачарование изменяет одну выборочную характеристику навечно (пока на вещь не наложат другое зачарование). Профессия зачарователя занимает свою законную третью позицию.

На данный момент Кён в совершенстве овладел формацевтикой, во многом благодаря обширным знаниям в области программирования из своего мира. Парня смело можно назвать формацевтом 0-го ранга, легендой среди легенд, богом формацевтики.

Что касается алхимии, то он безупречно освоил лишь одну из ветвей – практику создания уникальных тел. Чего не скажешь про другие многочисленные отрасли, которые в будущем предстоит изучить. Но самое главное – Лавр изобрёл “Цикл мироздания”, пред которым все алхимики на свете преклонят колени. Он пошёл против базовых принципов алхимии и добился шокирующего успеха.

С азартной улыбкой Кён звонко похрустел пальцами и шеей. Сейчас ему предстоит повторить свой подвиг, но на сей раз в области зачаровательства. Он планировал найти лазейку, чтобы получить огромное преимущество перед остальными обитателями вселенной, и сдаваться, пока не добьётся всех своих целей, парень совершенно не собирался!

Сперва Лавр заглянул в чертоги разума, где у него хранилась целая Бостонская библиотека, и с ходу выделил основные моменты. Самым главным элементом в зачаровании является триграмм, он же магический круг, который выполняет роль моста и одновременно ключа к

одной единственной характеристике. Если пожертвовать кругу стихийную энергию (ключи), то эта характеристика перемножается. Например, при зачаровании воды на прочность характеристики жидкого её состояния останутся неизменными, однако лёд из этой жидкости станет куда прочнее. Коэффициент перемножения характеристики зависит от типа зачарования и от его уровня.

Считается, что существует четыре уровня зачарования, каждое из которых гораздо дороже и сложнее в реализации, а главное, эффективнее предыдущего: 1 – основной, 2 – продвинутый, 3 – высший, и, самый редкий и нигде не используемый, 4 – мастерский. Такие названия им даны из-за требования к разряду стихии. Основной, продвинутый, высший и мастерский соответственно. Очень мало людей способны изучить даже высший разряд стихии, что уж говорить о мастерском уровне! Сложно себе даже представить, насколько гениальны эти зачарователи.

Интересно и то, что для наложения следующего уровня зачарования необходимо наложить предыдущее, обязательно того же самого по смыслу зачарования.

Однако вся сложность науки заключается даже не в требовании к разряду стихий, а в самом начертании триграмма. Оно сводится к двум пунктам:

Первый – необходимо начертить триграмм почти идеально. Всего лишь один неровный изгиб или чёрточка, и шанс провала близок к ста процентам. Ресурсы будут израсходованы впустую, и даже есть шанс опасного взрыва. Чтобы добиться успеха в начертании, нужно много лет практики и подготовки при наставлениях опытного учителя, а также специальный инструментарий.

Второй – у каждого практика свой собственный и неповторимый «язык движения каналов», то есть принцип выходящей из ключей энергии, а это означает, что и рисунок триграмма будет для каждого индивидуален. К счастью, для всех основных типов зачарований существуют определённые правила и закономерности, благодаря чему начинающие зачарователи рано или поздно достигают успеха. Учителя и учебники в помощь.

Впрочем, второй пункт для Кёна не должен составить трудностей, ведь не зря же он изучает любую технику или разряды стихий не при помощи просветления (на интуитивном уровне), а при помощи досконального разбора Синергией – на уровне создателя разрядов.

Вообще, считается, что человеку со средним талантом для достижения 7-го ранга в зачаровательстве необходимо 2-3 года активной практики и обучения. Если повезёт, то за 20-30 лет он повысится до 6-го ранга, а вот в дальнейшем получить 5-й ранг без высокого врождённого таланта будет для него почти невозможно. Однако существуют монстры, получающие 7-й ранг за считанные дни! Таких почти моментально отрывают с руками и ногами мастера из высокоранговых империй.

{Интересно, а за сколько лет я достигну успеха?} – с гуляющей на губах глупой улыбкой спросил сам себя Кён.

Сперва парень при помощи стихии земли вырастил идеально ровный металлический блин диаметром в метр, также называемый «формочкой», обычно выплавляющейся по заказу у кузнецов по определённым чертежам. Затем он без каких-либо инструментов с математической точностью создал внутри него совершенный гладкий триграмм, состоящий из неглубоких канавок (борозд) с девятью воронками у краёв и одной большой посередине (см. рисунок). В центральную необходимо будет поместить предмет для зачарования, тогда как в девять маленьких – ключи (или кольца с ключами).

Независимо от типа зачарования, соотношение ключей каждой стихии всегда будет одинаковым. Однако если положить меньше, чем надо, то последует неминуемый провал. Зато если положить больше, то излишек ключей останется нетронутым.

Лавр раскрошил зелёные мутные камешки (нефриты) в порошок, и ровным слоем засыпал его в канавки. Он будет выполнять роль проводника стихийной энергии.

В каждую из девяти воронок парень поместил поровну ключей каждой стихии, а в центр триграмма поставил два гранитных камня. Один больше другого вдвое.

{Та-а-ак... Осталось только...} – Кён коснулся пальцами зелёного порошка, засыпанного в канавки, и без каких-либо манипуляций влил энергию: чистую силу, землю и жар.

Для любого зачарования требуется три вещи: 1 – идеально составленный магический круг, 2 – плата (ключи), 3 – владение определёнными стихиями. Например, для зачарования утяжеления требуется чистая сила, земля и жар, тогда как для самого востребованного (зачарования упрочнения) – чистая сила, свет и эфир.

Несомненно, существуют элементарные зачарования для новичков, требующие всего лишь двух стихий, а есть и неоправданно сложные, которые сможет реализовать только небесный гений, владеющий пятью. Теоретически, должны быть и зачарования, требующие шесть и более стихий, и характеристика, на которую они воздействуют, может быть совершенно непредсказуемой! Однако, к счастью или беде, в данных реалиях такие эксперименты невозможны. Им суждено остаться непознанной загадкой, мировой тайной и предметом для фантазий у авторов-писателей. Только какое-нибудь божественное существо сможет их реализовать и опробовать.

После того, как Кён влил стихийную энергию, почти все ключи, засыпанные в девять углублений, как по команде одновременно превратились в переливающуюся разными цветами газообразную энергию, после чего впитались в зелёный порошок и устремились по узору в центр триграмма, подобно электричеству, протекающему через провода. Порошок из нефритов вспыхнул ярким сиянием и постепенно рассеялся без следа, тогда как два гранитных камня на секунду ослепительно засияли ало-бурым светом, что свидетельствовало об успехе опыта.

{С первой же попытки, сученьки!} – пафосно расхохотался Кён. Пусть Лавр сейчас и пребывал в светлом состоянии, его характер при этом не утратил нотки высокомерия и надменности.

Узнай какой-нибудь мастер зачаровательства о том, что кому-то на этом белом свете удалось успешно наложить зачарование с первой же попытки – умер бы от инфаркта или как минимум разочаровался бы в себе и во всех своих учениках.

Только что парень наложил на камни зачарование утяжеления основного уровня. Оно увеличивает массу ровно в десять раз. Зачарование продвинутого уровня увеличивало бы её уже в сто раз, а высшего – в тысячу. Например, меч Бедствий сам по себе весит около десяти килограммов, но благодаря зачарованию основного уровня, наложенного зачарователем из Стоунов в своё время, его масса поднялась до сотни.

Сразу же возникает вопрос: а как зачарователь раньше смог утяжелить меч Бедствий до 50 килограмм? Ответ прост – он зачаровал только половину меча. Сделать это довольно просто. Так как зачарование не работает на одушевлённые организмы, то и любую стихийную энергию человека оно обходит стороной, следовательно, если пропитать часть оружия энергией, то она останется нетронутой. Эта практика давно всем известна и используется повсеместно.

Кён взял в руки два гранитных камня. Один весил 4 килограмма, другой 2. Как и ожидалось, каждый весил в десять раз больше, чем изначально. Наложил он зачарование продвинутого уровня, один весил бы 40, другой 20 килограмм. Теоретически возможно зачаровать целую гору, однако потребовались бы миллиарды ключей! Разумеется, чем массивнее объект, тем выше затраты ключей, и обойти этот закон никак не выйдет, даже если очень постараться. Например, Триана в форме тигра весит ~200 килограмм, однако в форме человека – гораздо меньше. Её масса запечатывается внутри тела в виде энергии. Такое же можно проделать с неживыми объектами, однако за “сокрытую массу” тоже придётся платить.

У Кёна возник вопрос – а где тогда искать лазейку? И какую именно? Немного поломав над этим голову, он принял решение: {Ладно, для начала изучу профессию вдоль и поперёк, а потом буду думать.} – он приступил к практике и экспериментам.

Незаметно пролетело 5 дней.

Парень так и не вышел из светлого состояния, зато его успехи на ниве зачаровательства впечатляли. Ему больше не требовался учебник, чтобы понять, как накладывать зачарования определённых типов. Он осознал глубинный смысл этой тонкой науки и понял, как именно она сопряжена с материей. Фактически он научился накладывать любое зачарование продвинутого(2) уровня, и даже некоторые высшего(3), так как у него высший разряд земли, света и тьмы, спасибо гномам и прожорливым сферам-ключам. На изучение высших разрядов остальных стихий, взятых из наследия Грандов, потребуется порядочно времени.

Нюансы этой профессии не переставали впечатлять Лавра. Зачарования могут затрагивать совершенно любую характеристику материи. Например, те, что требуют 2-3 стихии для наложения, воздействуют в основном на самые примитивные характеристики, вроде массы, прочности и плотности. Зачарования, требующие 4-5 стихий, затрагивают более тонкие характеристики, вроде: уменьшение массы, подавление или усиление любых видов излучения, от духовного сканирования до электромагнитных волн, уменьшение или увеличение сопротивления стихиям и т.п. Дальше начинается то, что не познано ни одним человеком в

этом мире. Зачарования, требующие 6-7 стихий, взаимодействуют с более глубокими характеристиками. Например, с повышением скорости химических реакций, метаболизма и регенерации клеток, изменение консистенции веществ, усилители стихийной энергии (любой, кроме чистой силы). Но самые интересные зачарования требуют работы сразу 8-9 стихий. Пожалуй, они подвластны только богу, а может быть и богиням, если тем дано право владеть более чем 5-ю стихиями. К этому списку можно отнести сопротивление или усиление самой основной стихии – чистой силы, увеличение или уменьшение расстояния между атомами (радиация), изменение характеристик фундаментального взаимодействия (аннигиляция, магнетизм, гравитация), изменение направления (заряда) движения атомов и кварков (антиматерия), да даже прозрачность (невидимость) для всех типов излучения...

В общем тот или те, кто создал запрет на владение девятью стихиями, сделали это отнюдь не зря. Впрочем, для зачарований, способных вызвать целый апокалипсис, нужно было бы заплатить безумную цену. Например, чтобы просто аннигилировать камушек, потребуется столько ключей, сколько не найдётся на всей планете.

(П.А. примерно так выглядит триграмм, он же магический круг. Только вообразите побольше узоров.)

<http://tl.rulate.ru/book/16292/793006>