

После полного познания принципов зачаровательства Кён осознал, что все три основные профессии мира сего несут один и тот же смысл – заставить материю или энергию действовать так, как того хочет пользователь. Учитывая это, парень выдвинул теорию, в которой был уверен на 99%: во всём сущем присутствует пустой слот, внутрь которого можно вбить код.

Лавр был уверен, что слот всего лишь один, и код, вбитый внутрь, однопоточный, то есть выполняет свою функцию линейно. По крайней мере в фармацевтике именно такой принцип лежит в основе – однопоточность, совсем как в двоичном коде, которым оперируют компьютеры.

Будь слотов два, то медицину можно было бы зачаровать без потери её свойств. Как и наоборот – из зачарованных ингредиентов уже ничего не сварить. Наложение формации конфликтует с двумя другими профессиями.

При зачаровании на прочность гранитного камня внутрь слота вбивается код в виде формулы умножения прочности. После зачарования этого же камня на массу формулу прочности вытесняет формула утяжеления, и каждый следующий уровень этого зачарования её дополняет. Писчим пером служит триграмм. Навыком письма – разряд стихий. Чернилами – ключи.

Накладывая формацию, фармацевт записывает код действия для энергии, заключённой внутри формации. Чем длиннее код, тем меньше энергии уделяется каждой строчке, тем меньше эффективность формации в целом. В этом случае писчим пером станет чистая сила. Навыком письма – разряд фармацевтики. Чернилами – энергия фармацевта и сфер.

Варя медицину, алхимик записывает код действия для энергии, заключённой внутри медицины. Чем длиннее код, тем меньше энергии уделяется каждой строчке, тем меньше эффективность медицины. Вот почему узконаправленные таблетки всегда действеннее. Писчим пером здесь становится взаимодействие энергии ингредиентов друг с другом. Навыком письма – разряд алхимии. Чернилами – сферы и ключи.

Если обобщить, то зачаровательство – это способ заполнить слот внутри материи. Фармацевтика – это способ заполнить слот внутри энергии. А алхимия – способ заполнить слот внутри души (при помощи медицины уникальных тел и не только). Всё это доказывает то, что «слот» присутствует во всём сущем, и свободный доступ к нему без лишних премудростей есть только у создателя этого мира – бога.

Но зачем всевышнему вообще понадобился этот пресловутый слот? Очевидно же, чтобы обрести власть над вселенной без вмешательства в её фундаментальные законы! Дабы быть способным рассеивать души неугодных и уничтожать целые планеты силой мысли! Можно даже смело предположить, что он способен зачаровывать всё сущее многократно, сохраняя предыдущие изменения! Вряд ли он станет себя в чём-то ограничивать...

Но почему он создал только один слот, а не десять? Разумеется, чтобы не усложнять и без того сложную вселенную! Глупому богу даже не удалось закрыть элементарную брешь с

выворачиванием пространственного кармана наизнанку! К тому же многое говорит о том, что он украл идею по устройству физического мира из вселенной Лавра.

Но для чего богу давать своим обитателям возможность заполнять слот при помощи трёх профессий? Потому что таков его характер! Он не созидатель и не творец, а всего лишь скучающее всемогущее существо. Вся эта система областей и ступеней, уникальные тела и слоты, три увлекательные профессии, многие расы, богини, легендарные артефакты и не только... нет сомнений, бог просто хочет повеселиться.

Осознав всё это, Кён понимающе закивал. Всё сходится. Он прочитал характер творца, даже не удостоверившись в его существовании. И кто там говорил, что, играя самой слабой фигурой на невыгодном для себя поле и по чужим правилам, победить невозможно?

{Это мы ещё посмотрим!} – рассмеялся Лавр.

После всех вышеперечисленных умозаключений Кёна заинтересовали две вещи: как повторно накладывать зачарования, не теряя эффект предыдущих? И как зачаровать одушевлённый организм? Именно в решении этих двух вопросов он видел большие возможности.

Парень решил начать с первого вопроса – повторное зачарование. По сути ему предстоит найти чит-код, ведь умение зачаровывать окружающую материю сколько угодно раз равносильно критической уязвимости, способной дать неоправданное преимущество.

{Должен же существовать ключ, вбивающий код зачарования в систему навечно...}

Кён приступил к экспериментам.

Незаметно пролетел день.

Парень пытался найти способ вбить код в систему самыми разными способами. Он использовал фармацевтику, алхимию, атрибут времени, девять стихий, даже Синергию! Но ни единой зацепки. Вообще никакого прогресса.

{Будь я богом, то хранил бы ключик от столь важной функции при себе... в душе.} – придя к этому ключевому предположению, Лавр устало лёг на спину и не мигая уставился в потолок. Действительно, какой творец в здравом уме оставит кому-либо хотя бы шанс воспользоваться столь ценной функцией, сравнимой с премиум аккаунтом к мироустройству?

{Я зря трачу время.} – убедился Кён, а раз так, то пора перейти ко второму вопросу: найти способ зачарования одушевлённого организма. Для этого явно не требуется чего-то экстраординарного, потому что на такое способен даже обычный человек, использующий телепортационный триграмм! Он представляет из себя комбинацию фармацевтики и зачаровательства, крепко связанных друг с другом. Формация создаёт барьер, выпускает

пространственный атрибут и не только, а триграмм зачаровывает всё, находящееся в барьере, в том числе одушевлённое, на уменьшение сопротивляемости к пространственному атрибуту. Таким образом, пространственная энергия, обладающая никчёмной проницаемостью, пропитывает тело, ключи, каналы и душу. Дальше дело за малым – вбить координаты, дожидаться ответа и активировать перемещение.

Пространственные триграммы мало кто может себе позволить. Необходимо найти человека, владеющего чистой силой, эфиром, тьмой и светом, который к тому же будет высокоранговым формацевтом и зачарователем одновременно, ведь частота колебаний энергии обоих компонентов должна совпадать. Зато благодаря формации можно совершать перемещение в одиночку. Важно лишь держать при себе достаточно сфер и ключей. Формация сама активирует зачарование, преобразует энергию в пространственный атрибут и совершает телепортацию.

Кён вдруг вспомнил про телепортационный триграмм под особняком Юноны в той сверхпрочной гробнице. Удивительно, но сейчас стало понятно, что у него мастерский уровень! С его помощью можно телепортироваться очень далеко... Даже в империи Сатурн самый мощный телепортационный триграмм только высшего уровня, чего достаточно для перемещения по всей планете. Какое же могущественное существо было захоронено под поместьем Стоунов?

{Итак, с чего бы начать?}

В первую очередь слуга принёс Кёну клетку с крысой. Пребывая в светлом состоянии, парень не одобрял любое насилие над животными, однако зачарование само по себе не так уж и опасно, особенно, когда за дело берется он.

Лавр создал две формочки с телепортационным триграммом, встроил в каждый из них по только что созданной телепортационной формации, напичканной сферами и ключами света и тьмы, разместил их по разные углы комнаты, положил в центр одной из них подопытную крысу, вбил в формацию данные другой формации и активировал.

Над триграммом образовался полупрозрачный барьер. Из формации начала исходить зелёная энергия, которая проникла в крысу, а затем, примерно через минуту... телепортировала её к другому триграмму.

Кён взял испуганного грызуна и влил в него свой пространственный атрибут, затем задумчиво хмыкнул. Судя по всему, наложенное зачарование на уменьшение сопротивления пространственной стихии развеялось, хотя для этого нет никаких причин. Так не должно быть.

При попытке наложить аналогичным способом другое зачарование – ничего не вышло.

{Видимо, всевышний нарочно сделал исключение из правил для телепортации.} – эта мысль кажется разумной. Бог реализовал идею пространственных мешков ради стимуляции экономического развития своих подопечных, так почему бы ему не позволить им ещё и

путешествовать по своей вселенной телепортацией?

В любом случае парень не собирался сдаваться. Правила придуманы для того, чтобы их нарушить. Если он сейчас упустит возможность, то в будущем умрёт от сожаления!

Прошло несколько часов экспериментов, итого седьмой день.

Кён постепенно поддавался меланхолии. Он устал, его глаза покраснели, волосы неряшливо растрепались. Последнюю неделю он спал от силы несколько часов, с головой погрузившись в зачарование, а воз и ныне там. Даже полностью понимая концепцию профессии и зная миллионы вариаций, неподвластных другим людям, парень всё равно не нашёл ничего лучше, чем просто утяжелить своё оружие.

{Проклятые законы... Почему оружие, имеющее ту же частоту, что и моя душа, зачаровать можно, а тело – нет? Я перепробовал столько всего, даже приклеивал зачарованную кожу к телу, но эффект тут же исчезал... Будто сама близость к душе все портит!} – каждый раз нечто невидимое, исходящее из тела, за мгновение сметало все эффекты зачарования.

Парень аж подскочил от внезапной догадки: {Стоп... Как я сразу об этом не подумал? Всё дело в жизненной силе, испускаемой душой! Она сопротивляется зачарованию!}

Кён удостоверился, что существует некая невидимая сущность, которая постоянно выходит из души, сканирует разум, резонируя с мозговыми волнами, и проверяет тело на наличие чужеродной энергии внутри, подобно иммунитету. Она и есть пресловутая «связь с душой», «воля души» или «жизненная энергия», кто как называет. Этому есть достаточно доказательств: душа бывшего владельца до сих пор помнит в лицо своих обидчиков, желает мести и встречи с настоящими родителями; наложить формацию на развитых практиков очень тяжело; любая медицина тем слабее действует на организм и душу, чем развитее практик; при наложении подчинительной формации придётся неминуемо столкнуться с сопротивлением души; Жизненная сила стремится уничтожить любой инородный источник, а если приложить к этому силу воли, то можно усилить сопротивление.

{Она считает моё зачарование чужеродным вторжением и устраняет... Чёртов иммунитет души, ну конечно же! Как я сразу не догадался?! Мне всего лишь нужно, чтобы оно не атаковало зачарование, и тогда всё сработает! Мне нужно использовать Синергию!}

За миллионы лет кто-то давно бы зачаровал тело, если бы смог приказывать «иммунитету души» не атаковать энергию зачарования. Однако у всех у них не было самого главного инструмента – Синергии. Это единственная субстанция, способная работать с информацией на базовом уровне. Пусть ей и не дано заполнять слот кодом, но уж изменить отношение иммунитета собственной души к чужой энергии она сможет!

В первую очередь Лавр принял рискованное решение захватить душу крысы. Он влил в неё Синергию... Мгновением позже парень вернулся из иллюзорного мира. Ничего страннее он в жизни не видел. Всё, что ему пришлось сделать, дабы захватить душу, это покормить и напоить

голодного грызуна.

Кён влил Синергию крысе в душу...

Спустя несколько часов у Лавра появился свет в глазах. Он моментально активировал триграмм. Ключи превратились в энергию и устремились в грызуна. Алое сияние окутало его тельце и устремилось в душу... провал.

{Не хватило мощности?} – сообразил парень, сглотнув.

Он попробовал ещё дважды, каждый раз удваивая плату. Сияние становилось все насыщеннее, но в какой-то момент ослабевало, пока полностью не рассеивалось. Это говорило о том, что мощности, необходимой для достижения основного уровня, нехватало.

{Неужели зачаровать душу настолько затратно?!} – Кён ещё раз удвоил ставку.

Энергия зачарования устремилась крысе в ключи... На мгновение сияние ослабло, будто грозясь погаснуть, а затем вспыхнуло в десяток раз сильнее, чем изначально, буквально осветив всё тренировочное помещение.

Кён взял крысу и легонько сжал несколько раз, как помпончик. Эти ощущения... Он запрокинул голову и судорожно выдохнул. Вот он вкус успеха. Недельные труды не прошли зря. Он зачаровал крысу на прочность, придав её душе новое качество, благодаря которому она до конца жизни будет превосходить остальных представителей своего вида. Ему удалось пойти против базовых принципов зачарования и выйти победителем! Не без помощи Синергии, конечно.

Во всём сущем есть слот, и то, что у всех живых существ он пустой, вовсе не означает, что это нормально. Отнюдь, это значит лишь то, что они слабее, чем могли бы быть на самом деле, словно талантливый воин, который всю жизнь вынужден сражаться только левой рукой, потому что правая не работает.

Если Лавр зачарует свою душу, то это не выразится в каких-то внешних факторах усиления вроде мощного оружия или толстых доспехов, которые рано или поздно изнасятся. Наоборот, это усиление будет качественное и на всю жизнь, как если бы уникальное тело Пустоты даровало очередной свой бонус. Это будет его новая пассивная способность, часть души и тела. Важно то, что формула внутри слота не прибавляет, а умножает характеристику, следовательно, она никогда не утратит своей актуальности.

Единственный весомый недостаток – цена! Зачаровывать душу оказалось чертовски дорого даже на грызуна. А если накладывать продвинутого уровня зачарования, а то и высший, то сколько ресурсов потребуется? Много... Ужасающе много.

Теперь осталось выяснить: бонус к какой характеристике стоит выбрать, если учитывать, что эффект останется с ним на всю жизнь? Может быть, регенерация? Прочность? Или усиление чистой силы?

<http://tl.rulate.ru/book/16292/794992>