

Опытные алхимики обычно создают детальные планы перед созданием алхимических предметов. Им требовалось много времени, чтобы провести исследования и приготовления, Прежде чем, наконец, приступить к самому предмету.

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

Многие алхимики проводили свою жизнь в этой области, не делая больших достижений. Люди с менее инновационными идеями никогда не смогут создать новые изобретения, в то время как те, кто сумел найти вдохновение, часто не достигают успеха в конечном итоге. Скорее, их вдохновение может пойти вразнос и помешать им использовать хорошо сбалансированные материалы, которые могут привести к ужасным результатам, таким как взрыв.

Вот почему в мире было очень мало алхимиков и еще меньше талантливых.

Ангор никогда не задумывался, как долго он будет идти по этой тропе. Единственное, о чем он сейчас думал, - это воссоздать земное оружие с помощью алхимии.

В планшете Джона хранилось много данных. Однако сведения об оружии занимали лишь небольшую их часть.

Джон был исследователем ботаники, который ни в малейшей степени не интересовался агрессивным оружием. Несколько ограниченных чертежей оружия 3D-принтера в планшете были в основном скопированы им из Интернета, когда он опробовал свой новый принтер в качестве студента университета.

Там были чертежи как холодного оружия, так и простого огнестрельного. Ангор нацелился на последнее. Он не собирался с самого начала делать 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 инструментах.

Он игнорировал любые высокоуровневые или мощные заклинания, которые он не мог выучить, и искал заклинания 0 и 1 уровня.

И он нашел только пять заклинаний: [заклинания 0 уровня: Нагрев], [заклинания 0 уровня: Охлаждение], заклинания 1 уровня: Плавка], [заклинания 1 уровня: заморозка], [заклинания 1 уровня: магический барьер].

Нагрев: разогревает материалы в течение некоторого времени с помощью фиксированной магической частоты, чтобы расплавить материалы и изменить их форму.

Это заклинание обычно использовалось в длительных процессах. Температура будет очень высокой, что означает, что пользователь должен всегда оставаться на чеку и в полной концентрации.

Охлаждение: как следует из названия, заклинание понизит температуру, чтобы завершить форму материалов.

Это были единственные два кантри 0 уровня. Из заклинаний 1 уровня он выбрал корюшка и замораживание, они были в основном улучшенными версиями плавки и конденсации. Они сделали более быструю и лучшую работу в создании правильных моделей из материалов.

Магический барьер был защитным заклинанием, которое требовало длительного времени активации и с короткой эффективной продолжительностью. Заклинание использовалось для предотвращения несчастных случаев, таких как взрывы во время алхимических процессов.

Ангор полагал, что после того, как он оправится от магической отдачи, он, вероятно, сможет использовать только два заклинания 0 уровня, поэтому он решил сосредоточиться на них.

Запомнив ключевые моменты для двух заклинаний, Ангор вдруг понял, что читал только книги из коллекции Сандерса. Ему нужно было проверить, есть ли в книгах по алхимии в Царстве кошмаров что-нибудь другое.

Он сразу же приступил к осуществлению своей идеи. В других папках своего планшета он нашел страницы, знакомящие с заклинаниями в книге "основы алхимии".

Плавка, конденсат, ... они ничем не отличались от тех, что он только что прочел. Ангор перевернул страницу и продолжил чтение. Заморозка, Магический Барьер...

Его глаза заблестели, когда он увидел Инструментальное заклинание, которое никогда не упоминалось в книгах Сандерса.

[Чернить].(придавать чему-либо чёрный цвет, делать чёрным)

- Хм... у него нет уровня?"

Озадаченный тем, что заклинание не требует уровня, Ангор начал читать о заклинании.

В древние времена алхимики принадлежали к различным могущественным группировкам. Одна из группировок называлась сектой смерти, которую возглавлял Одорус. Это была чрезвычайно таинственная секта среди всех алхимических фракций. Алхимики оттуда верили в "смерть и воскресение". Они считали черный цвет первобытным хаосом, порождающим все сущее.

По словам ОДОРА, настоящий черный цвет. содержал в себе все цвета и был их истинным источником.

Смертные алхимики преследовали черных. Для них черный цвет означал смерть, а почернение-воскресение.

Почернение чего-то сделало бы все элементы мертвыми и превратило бы их в другую форму существования: темную материю.

Темная материя была разложившимся остатком, который не имел никаких радиационных или металлических свойств. Он представлял собой новую форму вещества, когда металл "умирал".

Заклинание Чернить использовалось для превращения всех веществ в темную материю и создания для них новых, иногда уникальных свойств.

Плавка изменяла форму материала, в то время как чернение изменило его свойство существования.

В книге ничего не говорится о результатах, принесенных такими изменениями. Знание ангора подсказывало ему, что все было двусторонним. У Черни были бы свои достоинства и недостатки, и выяснить их он мог только после практических экспериментов.

Согласно Книге, заклинание чернения не имело уровня, потому что количество вещества, которое станет черным, зависело от количества маны заклинателя.

Больше маны означало, что что-то будет более основательно почернено или даже полностью почернено в темную материю, в то время как недостаток Маны принесет худшие результаты. Поскольку количество маны было единственным требованием, любой волшебник мог использовать это заклинание. Сюда входил и такой человек, как Ангор, который едва успел стать учеником.

Ангору удалось понять общую идею заклинания очернения. Что же касается того, чтобы испытать его по-настоящему, он должен был переждать свое состояние и провести над ним эксперименты.

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

Он читал о свойствах материалов во многих книгах по алхимии; легко изменить форму чего-то, но очень трудно изменить его естественное свойство.

Были алхимические заклинания, которые изменяли свойства чего-то, но все они были предназначены для волшебников. "Изменение собственности" уже было чем-то близким к самой сути алхимии. Конечно, не было никакой надежды для низкоуровневых алхимиков узнать что-то подобное.

И все же ... заклинание очернения обошло это правило. Сегодня алхимики не могли этого сделать!

Теперь ангору стало по-настоящему любопытно узнать, кто же на самом деле был зрителем лестницы Висячей тюрьмы. Сингулярность дисперсионной медитации была уже огромным сюрпризом. Теперь Ангор обнаружил еще один сюрприз: Заклинание Чернить, которое было кем-то записанным в основной книге по алхимии. Ангор гадал, что ждет его в более продвинутых книгах.

...

Открытие нового заклинания держало Ангора в возбуждении некоторое время.

Вскоре он успокоился и сосредоточился на других планах.

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

Комбинация заклинаний означала определенное расположение заклинаний.

Волшебникам было доступно множество заклинаний. Ученики могли найти десятки тысяч заклинаний. И если бы были приняты во внимание самодельные заклинания, такие как "удаление сырости" и "создание воды", которые Ангор создал несколько дней назад, были бы миллионы заклинаний.

Комбинация заклинаний, предназначенная для выбора нескольких заклинаний из всех используемых заклинаний.

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

Конечно, у разных волшебников могут быть разные представления о своих комбинациях. Кто-то

предпочитал использовать защитные заклинания или даже детекторные. Не было никакого фиксированного правила о том, как выбрать комбинацию. Ключевым моментом было то, как волшебник использовал заклинания в различных ситуациях.

Например, выбор для заклинаний управления включал Мороз, смазку и вспышку. В реальных битвах волшебники должны были знать, как эффективно применять эти заклинания. Ученик, выучивший правильную комбинацию, был способен справиться с большинством ситуаций.

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

Комбинации тоже имели свою слабость. Предсказуемые заклинания легко контрились противникам. Например, монарх Вечного Мороза только и умел, что бросать Мороз. Волшебник родословной или кто-то, сведущий в огненных заклинаниях, мог легко разрушить его трюк.

Вот почему комбинации заклинаний работали только для учеников в целом.

Ангор также планировал создать комбинацию, но он никогда не собирался устанавливать такое ограничение для себя. Причина, по которой он все еще хотел изучить комбинацию, заключалась в том, чтобы подготовиться к испытаниям в небесной башне. Другими словами, это было быстрое усиление способностей.

Вместо того чтобы следовать типичным комбинациям, Ангор отказался от изучения любых атакующих заклинаний. Он сосредоточился только на поиске контроля и защиты.

Как только он создаст свое алхимическое оружие, он будет полагаться на это оружие, чтобы нападать на людей. Ему нужно было только не подпускать врагов слишком близко, а также следить за дальними атаками.

Смазка, вспышка, ледяная стена, оптическая путаница ... Ангор перечислил нужные ему заклинания и медленно запоминал их основы.

Три дня пролетели незаметно.

Он почти закончил создавать свою комбинацию. Главная цель этой комбинации состояла в том, чтобы не дать никому приблизиться. Если это не удастся, он сможет использовать оптическую путаницу, чтобы спрятаться. А если и это не работает, то ему поможет Тоби.

Как только он успешно изучит эти заклинания и создаст свое алхимическое оружие, настанет время бросить вызов башне.

Мысленное пространство ангора все еще не восстановилось к тому времени, когда он закончил изучать заклинания. Таким образом, он должен был выбрать что-то другое для изучения.

В это же время Наусика и Сайлум пришли к нему домой и предложили ему выполнить задания вместе с ними и заработать очки заслуг. Однако Ангор отказался, сославшись на свое состояние.

От нечего делать Ангор достал информацию о соперниках в небесной башни, которую он получил от Дэйва.

<http://tl.rulate.ru/book/30170/731291>