

- + - + - + - + - + - + -

Прошло десять дней. Ангор вышел из своей подземной лаборатории весь в пыли. На стене его лаборатории были выставлены три новых вида оружия.

Меч, клинок и пара шипов.

Меч Цинфэн, клинок Тан Дао и пара Эмейских Пирсеров.

Среди них только Эмейские Пирсеры были цельными. Меч и клинок были всего лишь собранным оружием, как и фруктовый нож ангора. Если его продать на рынке, он, вероятно, сможет заработать один или два магических кристалла. Однако сейчас он не собирался этого делать. Время поджимало. Даже при том, что они были настоящим алхимическим оружием, это оружие было слишком слабым. При достаточном усилии даже смертные кузнецы могли бы выковать нечто подобное.

Запершись на несколько дней в своем подвале, Ангор решил потратить полдня на небольшой отдых, прежде чем вернуться в свою звукоизолированную комнату.

Общий процесс изготовления предмета алхимии требовал навыков управления теплом, формирования и конденсации предмета. Ангор уже знал, как это делается. Он сделал все это холодное оружие только для того, чтобы попрактиковаться в своих навыках.

Но это еще не означало, что он был учеником алхимика. В его теперешнем состоянии Ангор с точки зрения смертных мог считаться мастером-кузнецом. Однако он определенно не был алхимиком.

Предметы, сделанные настоящими алхимиками, имели свои собственные сверхъестественные эффекты.

Сверхъестественные эффекты означали особые свойства, такие части оборудования, которое увеличивало способности его владельца, машина, которая стабилизировала энергию, оружие, которое произносило заклинания, предметы с определенным использованием или другие неопишуемые способности. Даже что-то вроде космических хранилищ и предметов для манипулирования временем может быть достигнуто с помощью алхимии.

Естественно, Ангор стремился к чему-то подобному.

В общем, существовало несколько способов создания алхимического предмета со специальным эффектом.

Во-Первых, Руны. При изготовлении предмета алхимик мог наносить руны в соответствии с используемыми материалами и получать сверхъестественный эффект, когда материалы и руны

усиливали друг друга.

Во-вторых, магический массив. Улучшенная версия рун.

И в-третьих, активизация специализации материалов.

Это были не единственные подходы, но они были основными.

Первые два подхода также назывались "чарами". Что касается третьего, то он назывался "синтез".

В области алхимии колдовство было незначительным трюком, в то время как синтез обычно рассматривался как законный способ улучшения предметов.

Соответствующий синтез принес гораздо более сильные эффекты по сравнению с чарами. Когда алхимики применяли руны или магические массивы к предмету, чтобы получить специальный эффект, они также должны были учитывать природу материалов вместо того, чтобы рисовать любые руны, которые они хотели. Благотворные эффекты, создаваемые чарами, были сильно ограничены.

Синтез, с другой стороны, вызвал определенные особенности, скрытые в определенном материале путем объединения различных материалов вместе. Например, когда к зимнему золоту и ледяным перьям Ворона добавляли десятки катализаторов и доводили их до особого состояния, они могли вызвать особый эффект замораживания.

Эффект, вызванный таким образом, может быть применен к любому материалу, не подчиняясь ограничениям при выполнении заклинания. Кроме того, эффект был намного сильнее.

Если Ангор хотел достичь чего-то великого на пути алхимии, он, безусловно, должен был выбрать третий подход.

Однако у него было сильно ограничено время, ему нужно было бросить вызов Небесной башне, поэтому он решил срезать путь и решил ограничиться чарами.

Ангор достал основы алхимии и начал изучать, как зачаровывать предметы.

Первое, чему он должен был научиться, - это рунному мастерству.

Искусство имело свой собственный набор символов, или, скорее, узоров. Каждый узор внутри руны представлял различные причины.

Например, руна, ускоряющая рост растений, содержит причины погоды, сырости, грязи, времени года и так далее. Каждый из них лежал в пределах определенной схемы. Рисование узоров в соответствии с набором фиксированных диаграмм означало создание полной руны.

Ученик, изучающий Рунное искусство, естественно, должен был начать с изучения значения каждого узора. Существовало 60 миллионов базовых узоров с различными или идентичными значениями. Даже в другой временной точке может потребоваться другой узор, чтобы выразить определенную причину. Например, чтобы изобразить заходящее солнце зимой и заходящее солнце летом, нужно было использовать два совершенно разных рисунка.

У ангора не было времени запоминать все эти основные схемы.

Вместо того чтобы пытаться понять значение каждого узора, алхимики обычно заставляли свой разум запоминать полные образцы заклинаний и копировали их на свои алхимические предметы.

Однако даже копирование было нелегкой задачей.

Процесс рисования руны также требовал стабильного выхода маны и длительного терпения. Любая ошибка была бы недопустима.

Например, рисуя руну под названием Морская волна, нужно было добавить десятки тысяч штрихов с различными направлениями и кривыми внутри гигантского круга. Создатель должен был поддерживать свой выход маны, медленно нанося узоры на предмет алхимии, один за другим.

Крошечный, неправильно написанный штрих, независимо от того, в каком неверном интервале, направлении или размере, в основном испортит всю работу.

По этой причине было мало алхимиков, которые решили изучать магию.

Однако для ангора изучение магии было очень хорошим выбором.

<http://tl.rulate.ru/book/30170/732878>