(Примечание: Автор в этой главе начал слегка графоманить и писать непонятный и несвязный бред. Из-за этого очень трудно переводить. Поэтому пока придерживаюсь оригинала. Если купили это, то вы молодец, можете кидаться в меня помидорами, и свериться с оригиналом, увидите всё сами)

Когда пространственное кольцо поглотилось и излучилось, Пэн обратил внимание на другие предметы, которые он получил после нападения противника на его подземелье. Первое, что он поглотил, это взрывные кристаллы маны. Он был удивлен, увидев, что они были обычными кристаллами маны, но были благодаря чарам они высвобождали всю свою энергию сразу, и структура кристалла была успешна изучена. Это было интересное применение зачаровывая, и добавление новых чар в его растущий репертуар стало большим даром, когда он, наконец, решил, что пришло время начать свое путешествие по пути чародея.

Затем он сосредоточился на зельях, которых носил человек. Было семь разновидностей, с высоким качеством маны выносливости и зелья здоровья, являющиеся первыми тремя. Пэн поглотил их, и был рад видеть, что среднеранговое зелья здоровья позволит ему ещё больше улучшить своё базовое, ценой более дорогих ингредиентов. Но что означала ценность ингредиентов для подземелья, которое могло их создавать по своему усмотрению? Заключительные четыре были зелья силы, зельями повышения урона, зелья берсерка и высокоуровневое зелье магии, который значительно увеличивало максимальное количество маны и регенерацию маны на несколько минут, но когда его действие заканчивалось, пользователь выдыхался на несколько часов. Пэн поглотил их все и уже думал о том, как значительно улучшить их эффективность.

Наконец, он добрался до зачарованного снаряжения и амулетов. Всё снаряжение имело постоянное техническое обслуживание, чтобы клинки и доспехи не ржавели, но некоторые были повреждены, а некоторые были зачарованы на увеличение урона. Большой меч воина был зачарован, чтобы уменьшить массу только для владельца, позволяя использовать им такие приёмы, о которых многие могли бы только мечтать. Некоторые части брони увеличивали статы носителя, например силу или ловкость. У лучника были ботинки, которые повышали скорость передвижения, и плащ, который помогал со скрытностью. Мантии мага были немного интереснее, так как они сразу же увеличили силу заклинаний, максимальное количество маны и восстановление маны у обладателя. Одеяния целителя также увеличивали силу заклинаний исцеления, а также интеллект. Это было хорошим ассортиментом чаров, и Пэн был взволнован, начав с ними экспериментировать.

И на сладкое остались амулеты, которые защищали носителей от заклинания идентификации, но они были начальными и могли отображать только фиксированный диапазон характеристик. Поэтому, если кто-то хочет выглядеть более низкорангово, один человек мог идентифицировать из как семнадцатого уровня, а другой может увидеть их как девятнадцатого уровня. Но Пэн чувствовал, что, улучшив свое мастерство, он сможет заставить их отображать статистику одинаково для всех, и он сможет установить её, как ему заблагорассудится. Это может быть полезным инструментом, помогающим замаскировать монстров или боссов, а также его тело, если он когда-либо приобретет достаточно навыков.

Пэн решил в первую очередь сосредоточиться на улучшение уровня зачаровывая, вместо того, чтобы потратить больше времени на разбор и улучшение новых зельев. Он решил, что пришло время узнать, как создавать магические предметы. Чтобы зачаровать предмет, ему нужно было знать чары и иметь способ наполнить чары, а также необходимую энергию в предмет. Для более слабых чар можно было использовать много маны, но для мощных чар, например, для эффектов стихийного урона, вместо этого нужны души. Они были просто кристаллами маны, которые использовались для захвата души. Один созданный кристалл можно было разрядить,

чтобы создать или перезарядить чары. После их истощения кристаллы обычно можно использовать повторно, но иногда они исчезают, основываясь на качестве камня души и навыках зачарователя.

К счастью, Пэн мог легко создать кучу камней маны, и он надеялся, что у него будет возможность использовать заклинание «Захват душ», поскольку оно было основным заклинанием, которые многие маги постигали в начале обучения. Если у мага был камень маны, то превращение его в камень души было отличным способом заработать деньги, поскольку зачарователи заплатили бы за использование накопленной энергии и возместили бы её, если бы он сломался. Было также полезно иметь возможность перезаряжать любой зачарованный предметы, такие как жезл или посох. Захват души было странным заклинанием, одним из немногих, на которое Пэн почувствовал, что он сможет использовать его со свои ограниченные способности, как подземелье. Он не мог прямо использовать его, но так как он получает ману от всего, что погибало в его подземелье, он чувствовал, что также должен получать и энергию души.

Однако даже спустя нескольких часов проб и ошибок он всё ещё не мог направить энергию после смерти монстров в своём подземелье в кристалл маны. Он проверил магазин подземелье на наличие полезных ему навыков, и быстро нашел решение. Оно обошлось в 250 очков подземелья, но в любом случае у них не было никакого другого применения.

Подземелье Захват Души

Каждый, кто умрёт в подземелье, отдаст часть своей энергии каменю души.

5% маны, полученной от смертей, будут преобразовано в энергию души, пока не будут заполнены камни душ. Обратите внимание, что у людей нет энергии души.

Он был разочарован тем, что ему придётся отказаться от некоторого количества маны, но он чувствовал, что это окупится, если он сможет обучиться зачарованию. Он создал небольшой камень маны, способный хранить 50 маны, в каменб души он направил новую энергию души, которую он был способен ощутить в камне. Количество энергии души, которое он мог удерживать, составляло одну десятую от предыдущей максимума маны. Он чувствовал, как течет энергия, пока в созданной им экосистеме умирали монстры. Казалось, что за потраченные 10 маны он он получает 1 энергию души, еще больше замедляя приобретение ценного ресурса. Он решил создать массивный камень души из старого. Он увеличил объём и без того огромного камня маны до пяти тысячи маны, а затем установил его в качестве цели для энергии души, созданной его подземельем. Он поглотил маленький камень души, так как он полагал, что впоследствии может быть полезно их создавать. На самом деле было дорого создавать камень душ, чем создать камень маны и преобразовать его, потому что там не было бы расходов на резку. (примечание: Перевод вообще не точный, если кто шарит в англ, (то вы бы не читали перевод) можете свериться с оригиналом. Автор пишет сложные предложения, которые не всегда понятны)

Максимум пятьсот энергии души было огромным количеством, и хотя Пэн не знал этого, любой чародея, который видел заряд, вероятно, продал бы ему свою семью за возможность использовать его. Пэн просто подумал, что было удобно иметь всю свою энергию в одном месте, и было бы намного проще использовать её, как только он начнёт зачаровывать. На данный момент он начнет использовать ману для зачарования предметов, но сейчас он ждал, когда камень заполнится и его умение улучшаться. Он уже чувствовал, что сила медленно стекала, но не было даже очка энергии.

Пэн начал исследование, создав копию простого железного кинжала, который он поглотил, поскольку это было самое дешевое оружие, которое он мог сделать. Он хотел попробовать некоторые из наиболее популярных чар, которые использовали ману для добавления магических свойств предмету. Эти чары представляли собой обычно начальным обслуживанием, например предотвращение ржавчины или увеличенние прочности, но они всё равно ценились авантюристами. Уменьшая время обслуживания, а также в долгосрочной перспективе и затраты, и вы будете уверены, что ваше оружие или доспехи вряд ли разрушатся в разгар боя. Все, что было нужно, таки немного маны раз в полгода, и чары продолжали работать. Основным недостатком, помимо иотсутствия увеличения урона, было то, что в чарах заканчивалась мана, оно полностью исчезало и должно было быть заменено.

Он решил начать с чар предотвращения ржавчины, так как оно было самым основным. Он направил ману в меч, заставив ее следовать образцу, который он узнал, поглотив предыдущие предметы. Сначала мана сопротивлялась его попыткам привязать её к предмету, и какое-то давление зародилось в голове Пэна. Он собрал свою волю в предмет, и магия, казалось, закрепилась на месте, успешно зачаровав предмет. Чародейство было легче для Пан, чем алхимия, вероятно, потому, что подземелье было видом, полностью основанным на магии, и он мог манипулировать ею, как если бы она была частью тела, что было в значительной степени именно так. Алхимия нуждалась в физическом взаимодействии с ингредиентами, в то время как зачаровывание целиком основывалось на формировании и движении энергии. Он был вознагражден навыком зачаровывая и плохо зачарованным предметом. Он был намного слабее, чем должен был быть, но это было потому, что он не обладал навыком, когда он его создавал. Когда он улучшить навык зачаровывания и накопит опыта, эффекты будут всё лучше и лучше.

http://tl.rulate.ru/book/4303/154840