

## Зачаровывание Уровень 1, Начинающий

Способность наложить магические эффекты на предметы. Эффекты улучшаются в зависимости от уровня навыка. + 1% силы заклинания за уровень

Одним из преимуществ подземелья была его способность заново поглотить предмет и повторить попытку, слегка компенсируя стоимостью маны. Он использовал более ста очков маны, чтобы зачаровать меч, но вернул чуть больше три четверти потраченной маны, когда поглотил предмет. Следующий чар, который он добавил к предмету, был в два раза эффективнее первого, требуя половину маны, чтобы поддержать зачарование активными. Он продолжал совершенствовать процесс зачарования и поглощения, чтобы оттачивать навык и увеличить познания в зачарование. Пэн сумел улучшить зачарование, достигнув пятипроцентного повышения эффективности, не считая бонуса уровня. Ему нужно улучшить знания зачарования или о базовых чарах, чтобы получить дополнительную эффективность.

Шаблон маны, который он использовал для зачарования предметов, представлял собой серию маленьких рун, соединенных линиями магии. Поскольку он был подземельем, он мог сам увидеть магию и заметил недостатки в рунах и соединительных линиях. Казалось, что тот, кто зачаровал предметы, поглощённые им, не был экспертом, и Пэн начал изменять шаблон, чтобы исправить ошибки. Некоторые изменения привели к тому, что процесс потерпел неудачу, а другие ослабили чары. Но со временем он смог сгладить недостатки, и мана текла намного легче по образцу, увеличивая эффективность чар почти на двадцать процентов. Эксперименты ещё больше помогли его уровню навыка, но выгода от практики одного и того же зачарования начала уменьшаться.

Он начал работать с более полезными чарами, улучшающими прочность предмета за счет частого использования маны. Он смог улучшить прочность железного кинжала с пятнадцати до восемнадцати, даже до того, как он начал улучшать шаблон маны. После нескольких часов экспериментов он довёл прочность до двадцати, что на треть лучше оригинала. В этот момент он почувствовал, что ему нужно будет улучшить мастерство, чтобы постичь больше улучшений или возможности переделки чар. Поскольку он не знал достаточно теории, лежащей в основе шаблонов, или даже не знал, как взаимодействуют руны, он решил оставить мечты о создании своих собственных чар на будущее, как только он постигнет секреты ремесла.

Чары, основанные на мане, были не самыми мощными, и они редко добавляли дополнительный урон или эффекты предмету, но они были полезны для утилитарных целей. Не говоря уже о том, что любой зачарователь, достойный соли, будет использовать такие полезные чары в своих творениях. В конце концов, кто захочет купить волшебный меч, только чтобы после долгого неиспользования он заржавел? Нет, эти чары были основой ремесла и важными частями всех лучших очарованных предметов. Величайший зачарователь в истории, Драсианс, разработал методы добавления чар маны к предметам, которые перезаряжались сами собой от окружающей маны. Эти предметы иногда находили в старых пещерах или могилах, всегда в первозданном состоянии. Метод был утерян, но Пэн чувствовал, что с его обилием времени и маны, а также возможностью создавать любые необходимые ему материалы или предметы, он мог бы в конечном итоге разработать способ сам. Кроме того, в подземелье было много свободного времени, постичь много ремёсел, а не одно или два.

Он продолжал создавать и зачаровывать кинжалы, оттачивая навыков почти весь следующий день, пока не достиг уровня ученика, который имел тот же бонус, что и навык алхимии ранга ученика. Сейчас его прогресс был крайне медленным, и он понял, что ему нужны новые чары для работы. У него было много энергии души, почти пятьдесят, собранной за два дня, проведенных им за изучением основ навыка. Пэн решил, что пришло время начать

экспериментировать с гораздо более мощной и интересной энергией души. Он наколдовал ещё один кинжал и решил опробовать чары холода, которое он узнал и из поглощённого кинжала убитого лучника. Он достал небольшое количество энергии из своей батареи и добавил её в кинжал, превратив в форму необходимую ему. Он почувствовал щелчок, и когда он подумал, что это успех, кинжал взорвался, разбрасывая осколки металла повсюду. Каждый осколок заморозил место попадания, и мороз распространялся от каждого пятна, пока осколки не исчерпали энергию. Невозмутимо, так как он был в отдельной комнате для экспериментов, Пэн взял больше энергии и снова попытался. На этот раз он был более мягким, когда он превращал энергию в правильную форму, и когда он почувствовал давление, он успокоился и работал ещё медленнее. В конце концов, он почувствовал магический замок на месте, на этот раз обошлось без взрыва, и чары были успешными.

#### Железный Кинжал Холода

Качество: превосходное

Класс: Обычный

Атака: 7-14

Специальные эффекты: +7 очков урона от холода. 5% шанс заморозить цель на 2 секунды.

Зачарование было хорошим, но оригинал, который он скопировал, был лучше, вероятно, из-за разницы в уровне мастерства. Но создание кинжала снова улучшило его навык зачарования, хотя и обошлось большой платой - пять энергии души. Он уже потратил двадцать процентов запаса, но он был, чтобы использовать, поэтому он попробовал еще один чар, который он узнал у одного из хорошо экипированных авантюристов, а также у некроманта.

#### Железный Кинжал Пламени

Качество: Превосходное

Класс: Обычный

Атака: 7-14

Специальные эффекты: +7 очков урона от огня. 5% шанс поджечь цель на 2 секунды

#### Железный Кинжал Жнеца

Качество: Превосходное

Класс: Обычный

Атака: 7-14

Специальные эффекты: +7 очков смертельно урона. 5% шанс временно снизить жизненную силу цели на 2

Меньше всего он хотел прекращать практиковаться, а тем более отказываться от награды, когда зачарованное оружие станет хорошего качества, изучение обеспечило ему ценный опыт, и у него не осталось чар для оружия, с которыми можно было бы практиковать. Ему действительно нужен был способ получить новые предметы, так как он редко получал желаемые вещи с мёртвых авантюристов. В конце концов, чем лучше они были экипированы,

тем меньше вероятность их гибели. Ему нужен был способ побудить авантюристов доставить ему новые предметы, желательно без значительных затрат на их гибель. Авантюристы попытаются каким-либо образом получить преимущество, поэтому ему нужен был метод, который удерживал бы их под контролем и не зависел от любой гильдии. Кроме того, любое торговое соглашение, вероятно, будет связано со смешными требованиями, такими как безопасные зоны для новичков или какая-нибудь другая глупость. Он был подземельем, безопасными зонами, если бы он когда-либо создал их, был бы вознаграждением для людей, которые достойно достигли их, а не уступом для гильдии, чтобы он мог получить предметы. Даже если он вел бы переговоры с гильдией, они, вероятно, обманули его плохими предметами. Ему нужно было обойтись без посредника и гильдий, и полагаться на жадность отдельных авантюристов, чтобы получить то, чего он хочет. После нескольких часов мозгового штурма он придумал достойный план.

Он создал несколько металлических сундуков, которые он разместил в разных точках подземелья. Он оставил инструкции для авантюристов, выгравированных на каменных табличках рядом с сундуками. Они помещали предметы в сундук и закрывали крышку, фиксируя ее на месте. Затем, если предметы были для него новыми, сундук с добычей в конце комнаты или поблизости, если они были в пещере, вознаградит их деньгами, равными стоимости предметов. Если какие-либо предметы не были новыми, авантюрист не получал золота и мог забрать предмет из сундука. Разные сундуки давали бы разные суммы денег в зависимости от того, насколько трудно было их достичь. Лучший сундук на первом этаже давал дополнительно двадцать процентов золота, а финальный сундук на втором этаже, после босса, давал на семьдесят процентов больше стоимости предмета. Он даже положил сундук прямо в первую комнату, который давал восемьдесят процентов стоимости, но это было все же лучше, чем то, что люди могли получить от торговца. У этого сундука также была табличка, объясняющая, что более высокие награды можно получить, пройдя глубже в подземелье. Сундуки имели дополнительное преимущество, они заманивали авантюристов на риск, чтобы попытаться увеличить прибыль, и если Пэну повезло, они погибнут, пытаясь достичь лучшего сундука, и он получит предметы бесплатно.

<http://tl.rulate.ru/book/4303/154849>