

Дата: 20 марта 2321 года

Время: 20:13

Место: город Скай-Блоссом, филиал компании Файн-Голд в Скай-Блоссоме, Первая башня Файн-Голд, Карточная лаборатория.

Первый шаг к созданию любой карты - определиться с её типом. Поскольку обречённый ингредиент является частью останков нежити, я выбрал для создания этой карты призыв нежити.

Создание любой карты, связанной с вызовом нежити, состоит из ряда частей: ядро нежити, звериная воля, тело скелета. Ядро нежити - это источник энергии и основа карты, тело скелета - машина и каркас карты, а звериная воля - оператор и сознание карты.

Прямо сейчас я был в затруднительном положении, так как у меня не было полного скелета. Всё, что у меня было - это бедренная кость, как я должен создать из нее полную нежить?

Вот здесь на сцену выходит бычий баран - овца с размером тела быка, отсюда и название. Есть ещё одна вещь, которая не имеет ничего общего с овцами, и это то, что вместо того, чтобы выращивать шерсть на своих телах, бараны-быки могут расти и манипулировать костями на своем теле, как экзоскелет. Кости бычьего барана отличаются от костей других зверей, они прочнее стали, но мягкие, как резина. Это делает такую кость отличным материалом С-класса для карт оружия, что делает бычьего барана одним из самых ценных животных. Следовательно, его ядро в два раза дороже других ядер С-ранга.

Поскольку у меня есть часть тела скелета вместо полного тела, у меня в голове родился гениальный план - воссоздать полный скелет самому. То есть, передать способности бычьего барана на бедренную кость и помощью этого можно вырастить бедренную кость в полноценное тело нежити. Это будет не просто простой скелет, но он будет ещё и лучше остальных. Он будет прочнее стали и мягче резины со способностью расти и манипулировать костями по своему желанию. Скелеты низкого уровня - во всяком случае, ниже, чем Лич, не могут выращивать или восстанавливать потерянные кости, они могут только воссоединить отрубленные кости. Но благодаря особенностям бычьего барана новый скелет может восстанавливать потерянные кости по желанию. Обычно люди ошибочно принимают обновление карты нежити в гримуаре за низкоуровневый скелет, вернувший свои потерянные кости. Но на самом деле после боя карта призыва нежити переходит в состояние простоя, внутри которого скелет с помощью собранной в гримуаре энергии душ восстанавливает утерянные кости.

Наконец, когда существо полностью исцеляется, карта выходит из состояния простоя. Люди ошибочно принимают это за способность самого существа. Это верно и для других вызывающих существ. После битвы, когда они возвращаются в гримуар, они исцеляются гримуаром, используя сохраненную в нем силу души.

В тяжёлых случаях у Картёжника есть возможность вызвать существо во время восстановления, но у вызванного существа всё ещё будут раны от предыдущей битвы.

Поэтому скелет, способный зарастить повреждённые кости или любое другое существо с регенерацией - это очень важно.

Зная, что мне нужно сделать, я помещаю все ингредиенты на страницу создания карты и начинаю процесс создания. Сначала я объединяю пути души бедренной кости с ядром происхождения, формируя ядро бедренной кости, поскольку бедренная кость является обречённым ингредиентом и должна быть основной частью карты происхождения. После объединения бедренной кости и исходного ядра, затем мне пришлось перенести способности из ядра барана в исходное ядро, которое теперь объединено с бедренной костью. Это сложная часть, так как я не знал, какие пути души ядра бычьего барана содержат нужную мне способность, я мог бы попробовать метод проб и ошибок, но это отнимало много времени, и у меня кончились бы психические силы даже раньше, чем я смогу найти верные пути душ. Для этого не существует правильного метода, если я не знал, но я мог бы сократить свои варианты, используя свои зрачки души. Более сильная и наиболее часто используемая способность, как правило, имеет большую длину волны, что делает путь души этой способности более громоздким, чем другие пути души, которые я мог различить с помощью своей карты-корня, но мне все равно пришлось использовать метод проб и ошибок с оставшимися путями души. Чтобы убедиться, что душевые пути ядра бедренной кости не повреждены, я улучшаю их, используя путь души ядра высокого древесного виспа.

Высокий древесный висп - улучшенная форма древесного виспа. В отличие от своей более слабой версии, высокий древесный висп весьма редок, поскольку для превращения от требует большого количества жизненной силы. Поскольку высокие древесные виспы обладают большим количеством жизненной силы, их путь души используется для улучшения пути души высокоуровневых ингредиентов.

После примерно тринадцати попыток я смог перенести обе требуемые способности барана на ядро бедренной кости. Во время этого мне пришлось ровно тринадцать раз укрепить путь души в ядре бедренной кости, используя путь души высокого древесного виспа.

Это - причина того, почему даже несмотря на стройную теорию об этом, Картёжники не могли достичь данного эффекта на практике. И только уникальные зрачки души могли в этом оказать подспорье. Несмотря на то, что новая бедренная кость может перерасти в полноценный скелет, на данный момент она не могла этого сделать, поскольку не обладала сознанием или необходимой силой души. Без сознания и силы улучшенная бедренная кость была всего лишь простой костью с новыми причудливыми способностями. Поэтому в следующий раз мне пришлось сосредоточиться на звериной воле и источнике энергии для нежити.