

Дата: 24 марта 2321 года

Время: 13:12

Место: город Скай-Блоссом, поместье Уайтбёрнов, Южное крыло, Карточный зал

Список:

Ушная кость Кровавой летучей мыши С-ранга;

Ядро Кровавой летучей мыши С-ранга;

Семя бедствия подземелий;

Высокий древесный висп Е-ранга, 200 штук;

Сердце Кайдзю С-ранга;

Голодные головастики душ С-ранга, 200 штук;

Языческий камень хранилища.

Все ингредиенты, которые я собирался использовать для своей второй карты-корня, были редкими, а некоторые даже практически недоступными. Но общая стоимость всех материалов была в пределах ста миллионов долларов, ведь ушную кость и ядро кровавой мыши, а также семя бедствия подземелий Эллиот дал мне в подарок. Хотя сердце Кайдзю С-ранга и Голодные головастики душ того же класса - редкие и дорогие материалы, немногие Картёжники хотят использовать их в своих изысканиях - ведь слишком мало рецептов карт, для которых они могут пригодиться, а то, что есть, не слишком эффективно и востребовано массами. Так что все усилия, мягко говоря, не оправданы - прибыль слишком мала, чтобы за ней гнаться.

Сердце Кайдзю С-ранга - это то, что вы называете продвинутым ингредиентом, потому что большинство рецептов карт, в которых оно используется, являются продвинутыми рецептами карт. Картёжник использует сердце Кайдзю для того, чтобы создавать своих ручных химер или чудовищ Франкенштейна. Используя данный материал, можно сварганить карты, которые способны призвать ещё более жутких и мерзких уродцев...

Рецептов карт призыва химеры не так много, потому что тело химерного существа, созданное с использованием различных частей разных монстров, едва ли стабильно, когда преобразовано в карту, так что прочность карты призыва химеры будет низкой. Чтобы освоить эти рецепты карт химер, требуется много времени и ресурсов, но ученики карт не хотят покупать ужасное существо, если они могут купить карту с какой-нибудь милахой, или наоборот - с крутым,

пафосным зверем.

Из-за кошмарных требований к уровню мастерства и низкого рыночного спроса ученики карт избегают этих рецептов, делая запасы таких редких ингредиентов, как сердце кайдзю, в течение определенного периода и которые будут доступны в больших количествах, из-за этого они также дешевле.

Затем идут голодные головастики душ - это маленькие головастики, похожие на существ, отсюда и название - головастики душ. Неопытные глаза примут их за мальков. Что особенного в этих зверьках, спросите вы? Дело в том, что они настолько крошечные, что их ядро - это их тело. Они питаются, непосредственно поглощая энергию души из своего окружения, и двигаются, развивая конечности или расширения, состоящие из конструкций энергии души. Так что в основном их хвост - это конструкция из энергии души. Они также этой чистой духовной энергией, не заключённой в элементарные и прочие оболочки, отбиваются от врагов.

Эта мечта о чистом создании тела или частей тела с помощью конструкций из энергии души до сих пор преследует многих ведущих креационистов. Тело или часть тела, состоящая исключительно из энергии души, без плоти, без крови, просто из энергии души, похожей на некоторых духов и элементарей. Я выбрал именно голодных головастиков, а не элементарей или духов, потому что доказано, что расширения энергетического тела души, создаваемые Голодными головастиками душ, намного более прочные, сильнее, долговечны и по внешнему виду близки к плоти и крови по сравнению с энергетическими телами души духов и элементарей.

Многие Картёжники хотели создать полноценный рабочий рецепт для создания карты, но потерпели фиаско: ведь ядра голодных головастиков крошечных размеров, а следовательно - их пути души слишком хрупки и перегружены, что очень сильно затрудняет их расшифровку и перенос. Но правительство собрало бесчисленное количество экспертов-креационистов и вложило огромные ресурсы, чтобы раскрыть устройство путей души голодных головастиков и создать наконец-то работающие карты со способностями этих неповторимых зверьков.

Даже если правительство добьётся успеха в своих изысканиях, авторские права на рецепты карточек, сделанные с использованием этого исследования, будут стоить немалых денег. До этой поры, хоть головастики попадаются нечасто, их можно купить подешёвке, зная, у кого их приобретать.

Языческий камень в основном используется для создания стойких к психической силе стен для тюрем и других безопасных мест. Стружка языческого камня смешивается с бетоном, так что умственные силы ученика карты не могут пройти сквозь стены, чтобы подслушивать или шпионить по ту сторону стены. Некоторые используют эти языческие камни для создания тюрем из чистых языческих камней, чтобы заточить умы и душевные силы заключенного в бесконечной иллюзии. А некоторые особо утончённые личности пытаются с помощью этих камней усилить и укрепить свои умственные способности.

Я жажду власти, но я недостаточно сумасшедший, чтобы выдержать годы душевных пыток,

чтобы улучшить и укрепить свою психическую силу, это просто бесчеловечно и переходит границу нормального к фетишизму. И нет никакой гарантии, что, пройдя через языческий камень ради усиления умственных сил, человек перестанет быть человеком. Я собирался использовать языческий камень для защиты. Даже если воля / сознание семени бедствия подземелий спит, всё равно, когда оно входит в контакт с определённым количеством энергии души или чувствует угрозу, оно пробуждается. И я планировал использовать его в качестве ингредиента, поэтому можно с уверенностью сказать, что, как только я продолжу этот план, из-за меня семя бедствия подземелий проснётся и я столкнусь с его проблемами. Тогда-то мне и пригодится языческий камень, чтобы заключить семя бедствия подземелья в темницу. К тому времени, когда оно вырвется на свободу, я должен перенести пути души и устройства путей души семени бедствия в ядро источника, чтобы у семени бедствия не было тела, в которое можно было бы вернуться. И без тела сознание семени бедствия подземелий погибнет, оставив мне его силу.

Я не планировал использовать сознание семян бедствия, так как оно окружено множеством тайн и, по слухам, бессмертно, вместо того, чтобы использовать его, я мог бы быть им поработан... Поэтому, чем увереннее я от него отрекусь, тем будет лучше. То, что я планировал сделать, было очень рискованным, я подвергал опасности не только свою жизнь, но и весь Скай-Блоссом, потому что если семя бедствия подземелий обратит меня в рабство, а не наоборот, тогда от Скай-Блоссом не останется ничего.

После проверки всех ингредиентов я приступаю к планам по созданию моей второй карты-корня. Первый шаг - это убить сознание семени бедствия подземелий. Только тогда, когда оно выветрится, я смогу успокоиться и сосредоточиться на основной части своих работ. Я беру языческий камень и кладу его горизонтально, а затем измельчаю нефрит души в порошок. Затем я смешал одну треть порошка с грязью, а потом наполнил этой массой языческий камень. Когда я посеял семя в эту землю, я запер камень.

Энергии души в грязи было достаточно, чтобы пробудить сознание семени бедствия подземелий, но недостаточно, чтобы удовлетворить его, поскольку семя не может получить больше душевной энергии, семя попытается проверить, что произошло, выпуская свои умственные силы для исследования. И во время этого ментальная сила соприкоснётся с языческим камнем, после чего он погрузит семечко в мир иллюзий, освободив меня от нависшей беды.

И как я узнаю, лишены ли сознания душевные силы семени бедствия и заключены ли они в иллюзию языческого каменного склепа? Когда сознание оказывается в ловушке языческого камня, его поверхность начинает светиться. Используя это свойство языческого камня, я узнаю, лишены ли душевные силы и сознание семени бедствия и заключены ли они в иллюзию языческого камня.

Через 3 минуты после запираания семени в камне он засветился, показывая, что сознание навсегда заперто в нём, а следовательно, неспособно мне помешать. Я подождал 10 секунд, чтобы убедиться, поспешно открыл хранилище и выкопал семя бедствия. Поместив зерно бедствия подземелий и уникальное ядро на страницу гримуара, предназначенную для изготовления карт, я закрыл глаза и вложил в эту книгу свои душевные силы, чтобы начать перенос путей души и расположение путей души семени бедствия подземелий в ядро,

используя все мои четыре сознания, давшие мне большую скорость. На всё про всё у меня ушло всего каких-то жалких пятнадцать минут.

-Хм...

Вздохнув, я взглянул на светящийся языческий камень в углу карточного зала. Последнее пристанище сознания семени бедствия подземелий становилось всё тусклее и тусклее, пока совсем не погасло. После того, как я полностью перенес душевные пути семени бедствия подземелий в уникальное ядро карты-корня, сознание зерна потеряло связь с его телом, которое сохраняло его бессмертие. Потеряв связь с телом семени бедствия, сознание семени бедствия больше не было бессмертным и не имело энергии, чтобы поддерживать себя независимо, поэтому оно медленно растворялось в ничто.

Теперь, когда угроза, которую несло в себе семя, миновала, я мог расслабиться и спокойно продолжить создание моей второй карты-корня.

<http://tl.rulate.ru/book/63316/1730190>