

Дата - 27 марта 2321 г.

Время- 21:23

Местонахождение: город Скай-Блоссом, торговый центр ассоциации гильдий, склад № 234.

У меня есть два мотива для создания механических карт. Первый — заработать несколько сломанных рун, а второй — посеять драгоценный камень дочери бедствия в маске Клоуна, чтобы получить информацию о будущем, которое у нее было. Чтобы достичь обеих целей, мне нужно как можно скорее создать три механические карты. Поэтому, когда Сьюзен пришла с карточками ингредиентов, я попросил ее достать их. Я собрал их и сразу же приступил к процессу создания карты.

[Название карты: Генератор силы правил

Тип карты: карта ингредиентов

Ранг карты: А-ранг, редкий класс

Скорость карты: -/-

Прочность карты: [ 57/100]

Эффект карты: Генератор силы правила — это генератор, который использует сломанные руны в качестве топлива для создания чистой силы правила. ]

Просматривая стопки карточек ингредиентов, я взял подержанную карточку ингредиента Генератора силы правил. Прочность карты была намного ниже минимально рекомендуемого предела прочности. Использование этого генератора для создания механических карт превратило бы их в бомбу замедленного действия, ожидающую взрыва в любую секунду.

Я проверил, поможет ли изменение путей души карты увеличить ее долговечность, и мне нужно будет сделать на один генератор меньше. К сожалению, это был тупиковый путь, так как детали генератора были слишком изношены для каких-либо переделок или модификаций. Так что у меня остался только один вариант: перепроектировать генератор и создать три совершенно новых генератора энергии правил для механических карт.

Проверив Генератор Силы Правил, я достал три карты ингредиентов Воля зверя из стопки карт ингредиентов. Три воли зверя принадлежали трем разным монстрам из рода Льва, Орла и Черепахи.

[Название карты: Звериная воля вулканического льва

Тип карты: карта ингредиентов

Ранг карты: А-ранг, редкий класс

Скорость карты: -/-

Прочность карты: [97/100]

Эффект карты: зверь будет принадлежать вулканическому льву. ]

[Название карты: Звериная воля орла штормов

Тип карты: карта ингредиентов

Ранг карты: А-ранг, редкий класс

Скорость карты: -/-

Прочность карты: [96/100]

Эффект карты: зверь будет принадлежать штормовому орлу. ]

[Название карты: Звериная воля земляной черепахи

Тип карты: карта ингредиентов

Ранг карты: А-ранг, редкий класс

Скорость карты: -/-

Прочность карты: [98/100]

Эффект карты: зверь будет принадлежать земляной черепахе]

Все три звериных воли принадлежат монстрам А-ранга. Приобретение этих трех зверей было бы невозможно без сотрудничества мэрии и Ассоциации создателей карт. Воля зверя А-ранга — это привилегированные ингредиенты, которые были спрятаны в сокровищнице мэрии и карточной ассоциации креационистов. Если бы не личность Анны, сотрудничество этих ассоциаций было бы невозможно. И благодаря этому цена этих трех карт была намного ниже

их первоначальной цены.

Теперь я собирался проверить свою теорию об изменении формы спрайтов сломанных рун на форму воли зверя. Для этого я взял рунический камень и использовал свою ментальную силу, чтобы превратить сломанную руно огненного элемента в дочерний камень бедствия. Затем я поместил в свой золотой гримуар карту звериной воли Вулканического льва и дочерний драгоценный камень руны бедствия огненного элемента и начал свое испытание.

Я мог бы провести тест на всех трех сломанных рунах одновременно, используя свое рабское сознание, но я этого не сделал, потому что не был уверен в результатах теста. Если тест провалится, я потеряю сразу три звериных воли. Поэтому, чтобы быть в безопасности, я решил проверить руно огненного элемента, и если я получу положительный результат, я смогу продолжить с двумя другими.

Больше не колеблясь, я связался с духом сломанной руны огненного элемента и просмотрел его воспоминания, чтобы проверить, сколько разума у него осталось. К счастью, он показал интеллект, равный интеллекту подростка. А с помощью искусственного интеллекта улья он был полностью способен и функционален для управления мехом.

Теперь, когда рунический дух был на высоте, для следующего шага мне нужно было уничтожить его нынешнюю гуманоидную форму и принять форму вулканического льва. Это было легче сказать, чем сделать. Хотя рунический дух был подавлен из-за дочернего камня бедствия, он все еще лелеялся и выковывался его предыдущим хозяином. Так что это не чудо, что он принял форму своего хозяина. Эта гуманоидная форма была его индивидуальностью. Уничтожение его означало уничтожение значительной части рунического духа.

Здесь я должен был быть осторожен. Если я нанесу руническому духу больше урона, чем он может выдержать, то есть шанс, что руна может распасться и раствориться в мире. Это было бы нехорошо и было бы похоже на шаг назад.

Поэтому я тщательно преобразовал пути души звериной воли вулканического льва в дочерний камень бедствия, содержащий руно элемента Огня. Как только душевный путь воли льва Валконы вошел в драгоценный камень, я приказал сломанной руно проглотить и переварить волю зверя вулканического льва.

Руны отличаются от любой другой формы материи, которую я видел до сих пор. У них нет путей души. Они просто масса энергии. Вот почему у меня были сомнения по поводу теста. Я не знал, как буду совмещать пути Души с маской энергии. Поэтому я заставил огненную элементальную энергию сломанной руны поглотить путь души зверя и переварить его. И теперь я ждал результата, чтобы увидеть, сможет ли сломанная руна переварить волю вулканического льва в путях души и интегрировать волю зверя с собой.

Поглотив пути души, сломанная руна не показала никаких изменений, поэтому я связался с сломанной руной огненного элемента, чтобы посмотреть, получила ли она что-нибудь после переваривания пути души воли зверя Вулканического Льва.

<http://tl.rulate.ru/book/63316/2040034>