

Дата - 27 марта 2321 г.

Время- 21:58

Местонахождение — город Скай-Блоссом, торговый центр ассоциации гильдий, склад № 234, карточная лаборатория.

Брутониум и Небесная сеть, смешанные в соотношении 4:1, образуют внешне упругий сплав, известный как Синониум. Синониум — сплав редкого качества, характеристики которого соответствуют свойствам металлов мифического качества. Я выбрал этот сплав для создания своего меха в форме зверя в основном из-за различных способностей, которые он предлагает, таких как адаптация к температуре, поглощение ударов и восстановление структурной памяти.

[Название карты: Синониум

Тип карты: карта ингредиентов

Ранг карты: А-ранг, редкий класс

Скорость карты: -/-

Прочность карты: [100/100]

Эффект карты: Синониум — это сплав редкого качества, образованный путем смешивания брутония и небесной сети в соотношении 4:1.

Дополнительный эффект: адаптация к экстремальным температурам, амортизация и восстановление структурной памяти.]

Адаптация к экстремальным температурам: этот навык дает сплаву возможность легко адаптироваться к экстремальным температурам окружающей среды. Будь то экстремальная жара или экстремальный холод, сплав выдержит все это.

Поглощение шока: этот навык дает сплаву способность поглощать удары от любого физического удара или атаки и равномерно распределять их по всей окружности. Это очень затрудняет прокалывание или вдавливание сплава.

Восстановление структурной памяти: после того, как расплавленный синониум превратится в определенную структуру, он запомнит ее на всю жизнь. Независимо от того, сколько повреждений он получит, пока ему поступает достаточно энергии, он вернется к форме в своей памяти.

Из-за навыка «Адаптация к экстремальным температурам» Синониум трудно снова превратить в расплавленное состояние, а это означает, что после формирования форма Синониума не может быть изменена. Поэтому многие карточные креационисты избегают использования этого превосходного сплава.

У меня было в общей сложности 200 карт ингредиентов "Брутониум", содержащих 1000 тонн брутониума каждая, и 50 карт ингредиентов "Небесная сеть", содержащих 1000 тонн небесной сети каждая. Итак, у меня сейчас с собой в общей сложности 200 000 тонн брутониума и 50 000 тонн небесной сети. С этим большим количеством брутониума и небесной сети я мог выплавить около 150 000 тонн сплава синониума. После создания тел и каркаса для трех мехов у меня все еще останется более чем достаточно, чтобы сделать систему управления, силы, сенсорики, оружия, артиллерии для трех мехов, а также некоторый запас на случай ошибки.

[Карты предмета печи с покрытием из черного камня А-ранга x 2]

Карта навыка «Пламя духовной звезды» ранга А x 2]

Брутониум и Небесный огонь — редкие руды, и плавить их с помощью обычного огня и печи — глупая затея. Поэтому я добавил редкие сорта Печь и Пламя для выплавки этих руд. Я мог бы использовать здесь сломанную огненную руну, но печь могла выдержать ее экстремальную температуру. Итак, я решил заказать навык «Пламя Звезды Духа».

[Название карты: Черная каменная печь с покрытием]

Тип карты: Карточка товара

Ранг карты: А-ранг, редкий класс

Рейтинг карты: 10 звезд

Прочность карты: [89/100]

Эффект карты: этот предмет представляет собой промышленную печь для тяжелой работы и высокотемпературной плавки.

Дополнительный эффект: Термостат, Бездымный, Термостойкое покрытие, Черное пламя]

Термостат: эта способность позволяет пользователю контролировать температуру Черного Пламени в печи.

Бездымный: внутренняя поверхность печи поглощает весь дым, образующийся во время плавки. Делаем так, чтобы в процессе плавки не образовывался дым.

Термостойкое покрытие: Вся внешняя поверхность печи покрыта тонким слоем черного каменного покрытия. Этот слой черного каменного покрытия улавливает всю тепловую энергию внутри печи, гарантируя, что печь все время поддерживает максимальную эффективность. Это покрытие также отделяет внешнюю температуру, влияющую на температуру сердцевины печи. Таким образом, печь все время дает максимальную производительность.

[Название карты: Пламя Духовной Звезды]

Тип карты: карта навыков

Ранг карты: А-ранг, редкий класс

Рейтинг карты: 13 звезд

Прочность карты: [92/100]

Эффект карты: Духовное пламя стервятника — это пламя редкого ранга А с максимальной температурой, в три раза превышающей внутреннюю температуру белого солнца.

Дополнительный эффект: манипуляция пламенем духовной звезды]

Манипулирование пламенем духовной звезды — этот навык дает хозяину возможность контролировать и маневрировать пламенем духовной звезды в соответствии со своей волей.

Из-за способности сплава синониума восстанавливать структурную память и адаптироваться к экстремальным температурам мне пришлось бы одновременно плавить и отливать сплав в заранее определенные модели меха. Оставляя малюсенький запас на ошибку. Можно было бы подумать, что навыки восстановления структурной памяти и адаптация к экстремальным температурам сделают сплав синониума желанным для мастеров-кузнецов. Тем не менее, они были причиной того, что карточные создатели отказались от этого металла, поскольку ни один карточный креационист не может плавить и отливать одновременно.

Но для меня это не было проблемой, так как я был не один. У меня было три рабских воспоминания и способный ИИ. Они предоставили достаточно рабочей силы и роботизированной точности, чтобы одновременно плавить и отливать сплав с почти нулевой ошибкой.

У меня были смоделированные дизайны трех механизмов: Дизайн Вулканического льва, Дизайн Штормового орла и Дизайн Земляной черепахи. Есть много способных и свирепых зверей А-ранга, но я все же выбрал этих зверей для дизайна мехов, основываясь на двух факторах: наличии воли зверя и простоте конструкции меха.

После экипировки двух предметов А-ранга Печь с покрытием чёрного камня и двух А-ранговых навыков Звездного пламени духа я поместил обе карты ингредиентов руды на страницу создания моего золотого гримуара. И попросил двух моих рабов сознания расплавить руды и смешать их в идеальном соотношении, чтобы получить расплавленный сплав. Тем временем я и оставшееся рабское сознание начали отливать расплавленный сплав в заданную форму, перестраивая пути души расплавленного сплава.

Мы начали с отливки скелетной конструкции трех механизмов, затем тонкого слоя ткани из сплава, покрывающего скелетную систему, оставив достаточно места для Системы управления, Энергетической системы, Сенсорной системы и Скрытого оружия в соответствии с смоделированным дизайном. Позже мы продолжили отливать экзоскелет и броню трех мехов.

<http://tl.rulate.ru/book/63316/2040053>