

Дата - 28 марта 2321 г.

Время- 03:44

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

Мне потребовалось почти пять часов, чтобы отлить каркас скелета, экзоскелетную оболочку и набивку из тонкой мягкой ткани из сплава для всех трех механизмов. Уже почти утро, а мне еще предстояло разыграть Силовую, Контрольную, Сенсорную, Оружейную и другие системы. К счастью, при создании не было ошибок. В противном случае это заняло бы больше времени.

Завершив корпус трех мехов, теперь все, что осталось, это их ярды для корпуса из сплава синониума. А именно синониевый сплав для силы, управления, сенсоров, оружия и других систем. Эту тяжелую работу по созданию механических систем я поручил моему рабскому сознанию, и я начал разрабатывать различные типы подходящего оружия для трех мехов. В то время как рабское сознание строило системы в соответствии с заранее определенным симулированным дизайном каждой системы. Я с помощью ИИ Улья начал работать над подходящим оружием для всех трех мехов.

Используя оставшийся сплав синониума после создания тел трех мехов, я решил разработать необходимые системы для механических тел с помощью моих трех ведомых сознаний. Еще через два часа мое рабское сознание успешно установило все системы контроля, сенсорики, реактора энергии души, термика и охлаждения в три меха, кроме генератора энергии правил, оружия и кабины для пилота-ученика.

Я оставил место для кабины в черепной части всех трех мехов. Теперь мне оставалось только добавить к нему все панели и кнопки управления и контроля, а также удобное сиденье для пилота. По понятным причинам в кабине будет возможность катапультирования кресла, а затем в кресле появится воздушная подушка и парашют.

Закончено создание трех роскошных кабин в черепах трех мехов в форме животных. Я обратил внимание на систему вооружения, которая состояла как из холодного, так и из горячего оружия, например, железные челюсти и беки с плазменными когтями, лазерные пушки, баллистические ракеты и так далее. Одно за другим я устанавливал оружие на соответствующие механизмы.

Я разработал каждое оружие исключительно для соответствующих механизмов, чтобы оружие могло прятаться под их броней или экзоскелетом без ущерба для их защитных способностей. Например, лазерные пушки спрятаны в пастьях и люках мехов. И плазменные когти красные, спрятанные в лапах и ступнях мехов.

После добавления системы оружия к трем механизмам, следующим стал генератор энергии правила. Что касается источников энергии для мехов, то я уже создал и добавил к мехам энергосистему на основе энергии души в качестве вспомогательного источника энергии.

Основное правило энергосистемы, основанной на силе, уже существовало. Не хватало только генератора энергии правил.

Следуя смоделированному реконструированному дизайну, я и мои три ведомых сознания создали генератор энергии с тремя правилами, используя сплав синониума, оставшийся после создания механического тела и других его систем. Вновь созданные три генератора силы правил были бесполезны без руны или сломанной руны, которые служили бы им топливом для генерации силы правила.

Поэтому я взял три дочерних драгоценных камня бедствия, которые содержали сломанные руны Огня, Ветра и Земли соответственно. Я собирался поместить каждый из дочерних драгоценных камней бедствия в топливную камеру генератора энергии трех правил, а затем поместить генератор энергии правил в основную систему, основанную на силе правил трех механизмов. Наконец, завершив создание трех мехов, но перед этим я хотел наделить навыком массива, известным как формирование Земного Ветра и Огня, всех трех дочерних драгоценных камней бедствия.

[Карта Ловушки Земного Ветра и Огненной Массивы А-ранга x3]

Ядро Оргина А-ранга x 3]

[Название карты: Формация Земли, Ветра и Огня]

Тип карты: карта массива

Ранг карты: А-ранг, редкий класс

Рейтинг карты: 10 звезд

Прочность карты: [89/100]

Эффект карты: Построение Земной Ветер и Огонь представляет собой массив из трех человек, каждый из которых представляет один элемент: Землю, Ветер или Огонь. Каждый элемент увеличивает Силу, Интеллект и Живучесть трехкарточного ученика, использующего эту карту-ловушку.

Дополнительный эффект: Фантом-три разума одно тело]

Фантом-три разума в одном теле: эта способность формации позволяет ее пользователям формировать большое Фантомное тело, управляемое и управляемое тремя сознаниями ученика с тремя картами, управляющего Формацией Земного Ветра и Огня. Земля становится основой и силой фантомного тела, Ветер становится разумом и интеллектом фантомного тела, а Огонь становится непостоянством и силой фантомного тела.

После того, как я присвоил навык формирования Земного Ветра и Огня трем камням бедствия, я добавил их к генератору энергии трех правил. Затем три генератора были подключены к основной системе питания трех механизмов, основанной на правилах. Затем я хотел превратить три меха из моего золотого гримуара в карты, но у меня все еще оставалось около 60 тонн сплава синониума. Поэтому я решил добавить еще два уровня к трем гигантским мехам в форме зверей, как я сделал с картой происхождения Пакса.

Разделив 60 тонн сплава поровну между тремя мехами, 20 тонн, я создал три силовых костюма в качестве первого уровня и экзоскелетную броню в качестве второго уровня для каждого из трех механизмов. Очевидно, гигантские меха в форме животных будут третьим уровнем. Весь первый уровень - Силовой костюм, второй уровень - Экзоскелет и третий уровень - Гигантский меха хранились в маленьком ядре происхождения поверх кольца, на котором отображалась иконка соответствующих зверей. Затем я превратил кольца в три разных механических карты. Наконец, мне удалось завершить создание трех механических карт в форме животных.

Когда я надеваю меха-карты, при активации карты я получаю кольцо, которое при повторной активации дает мне силовой костюм. Активируя следующий уровень, он вызывает экзоскелетную броню, а активируя третий уровень, я могу призвать гигантского 20-футового меха в форме зверя.

<http://tl.rulate.ru/book/63316/2040068>