

Время шло постепенно. Гарен с удовольствием впитывал знания из нескольких книг, его драконьи глаза были полны серьезности.

Через три часа Гарен отложил последнюю книгу - [Энциклопедию заклинаний инкантации и трансформации]. Среди этих книг только эта и [Энциклопедия заклинаний ученика] имели соответствующие модели заклинаний и специфические руны заклинаний.

Затем Гарен выпустил длинный глоток холодного воздуха и закрыл глаза.

Его зрение было абсолютно черным, но разум Гарена был полностью сосредоточен. Он очертил модель заклинания в форме ладони согнутыми пальцами и, контролируя свою ментальную силу, начертил основные руны и символы на модели.

Поскольку ментальная сила Гарена была очень мощной, процесс занесения модели заклинания в его сознание казался легким.

Всего через несколько минут в духовном мире Гарена появилась реалистичная модель заклинания в форме ладони. Она была чрезвычайно четкой. Все руны и узоры на ней были очень четкими.

Заклинание уровня 0, Рука Мага.

Не существовало другого наиболее часто используемого приема. Почти 99% магов первыми выгравировали в своем сознании модель заклинания Руки Мага.

Поскольку заклинание 0-го уровня было очень простым, он мог использовать его, просто подумав.

Гарен открыл глаза и вытянул свой драконий коготь, указывая на стеклянный сосуд на столе.

Магическая сила, хранящаяся в его крови, потекла и всколыхнула элементарную энергию в воздухе, образовав полупрозрачную ладонь. Он схватил стеклянный сосуд издали и неуверенно поднял его. Странная зеленая жидкость внутри пузырилась из-за тряски.

"Интересно."

Гарен был похож на ребенка, получившего новую игрушку. Положив стеклянную посуду, он начал показывать налево и направо. Полупрозрачные руки держали различные предметы и танцевали вокруг него.

Если бы человеческие маги увидели эту сцену, они бы точно были шокированы.

Это был только первый раз, но на самом деле он мог использовать одно и то же заклинание много раз и с легкостью управлять им.

Мгновение спустя Гарен прекратил игру и положил все на место. Он задумался, потому что ему показалось, что Рука мага была немного странной и выглядела странно.

Через несколько секунд Гарен понял, в чем проблема.

Рука мага выглядела как человеческая ладонь, но он был драконом. Как дракон мог использовать человеческую ладонь вместо героического и властного драконьего когтя? Конечно, это было немного странно.

Подумав об этом, в голове Гарена возникла идея.

Он снова закрыл глаза и погрузился в мысленный мир.

"Хм, у меня должны быть острые, как ножи, ногти и неразрушимая чешуя..."

Гарен изменил модель заклинания Руки Мага и постепенно превратил ее в свой драконий коготь. Руны и заклинания были украшены на модели, образуя очертания острого драконьего когтя, покрытого драконьей чешуей.

Коготь дракона слегка раскрылся, а кончики его пальцев были острыми, словно он хотел схватить весь мир в свою руку. В нем чувствовалось неопишное владычество.

Открыв глаза, Гарен с волнением влил магию в модель заклинания.

Ух!

Стихии в окружающем пространстве всколыхнулись и под призывом Гарена образовали сильный ветер.

Однако после порыва ветра ничего не произошло.

Гарен потерпел неудачу, но он не был удивлен или обескуражен.

"Модель изменилась и стала более сложной. Появилось больше узоров, передающих магическую силу, и количество рунных узлов должно увеличиться".

Гарен оценил модель когтя дракона и быстро нашел причину своей неудачи.

Он снова выгравировал соответствующие руны на модели когтя дракона. Пробуя снова и снова, он постепенно довел ее до совершенства.

Примерно через двадцать минут Гарен глубоко вздохнул и осмотрел реалистичную модель когтя дракона. Каждая чешуйка на ней была четко прорисована.

Однако из-за заполнения большого количества рун, Рука Мага, которая изначально была заклинанием 0 уровня, не могла быть использована просто мысленно.

"WÄpA..."

Гарен произнес непонятное заклинание, и в окружающем воздухе появилась рябь. Затем, через две секунды, свирепый драконий коготь размером с баскетбольный мяч сжался. Он все еще был полупрозрачным, но чешуя дракона была яркой, и мощная сила обрушилась на его лицо.

"Какого уровня моя модифицированная Рука Мага?"

Гарен посмотрел на драконий коготь, образовавшийся в результате сбора элементарной энергии, и пробормотал.

Затем он нацелился на землю и, управляя когтем дракона, ударил им вниз.

Бах!

Раздался приглушенный громоподобный звук, сопровождаемый летящими камнями. Одновременно с этим земля сильно задрожала, и импульс был похож на удар Гарена по земле.

Когда пыль рассеялась, на земле появился глубоко впечатанный в землю след от когтей дракона, разорвавший три дюйма твердого, как железо, ледяного поля. Рядом с ним протянулось множество тонких трещин, похожих на паутину.

Гарен моргнул, а затем выглядел счастливым.

"Впечатляет, впечатляет. Как и ожидал от себя".

Он не мог не похвалить себя.

Боевая сила Истинного Дракона в основном зависела от мощного телосложения, богатых способностей к заклинаниям и природных сверхъестественных способностей.

Когда взрослые Истинные Драконы сражались, они особенно любили использовать свои

драконьи тела для давления на врага и использовать свои способности к заклинаниям для помощи в битве. Однако чем старше становился Истинный Дракон, тем меньше он полагался на свои когти и зубы. Вместо этого они полагались на свои все более глубокие магические достижения.

На поздних стадиях повреждения, которые могли нанести заклинания, превосходили тело дракона. Истинные драконы были любимцами стихий и очень хорошо владели заклинаниями. Дракон Времени был даже самым выдающимся среди них. В дополнение к своим временным способностям, каждый Дракон Времени также изучал бесчисленные заклинания.

Гарен посмотрел на повреждения, нанесенные когтем дракона. Согласно классификации силы в (Принципе наложения), количеству рун и колец заклинания, он решил, что это заклинание относится к категории заклинаний 3-го уровня.

"Это заклинание 3-го уровня уже является моим оригинальным творением".

"Не стоит больше называть его Рукой Мага".

Согласно названию заклинания на континенте Ной, его заклинание должно называться (Техника Драконьего Когтя Гарена).

"Техника Драконьего Когтя Гарена звучит странно. Давайте назовем его Рукой Дракона".

Гарен больше не ограничивался одним заклинанием - Рукой Дракона. Он медленно выгравировал в своем сознании другие модели заклинаний Уровня 0.

Техника Освещения, Знак Тайной Техники, Магия Обнаружения, Техника Танца Света... Независимо от того, были ли они полезны для Гарена, он не отвергал их и создавал модели заклинаний для всех них.

Заклинаний 0 уровня было не так много. Здесь было записано всего девять, и большинство из них были бесполезны.

Единственное, что волновало Гарена, это Знак Секретной Техники.

Это заклинание могло поместить метку человека на предмет. Предмет с тайной меткой мог быть связан со своим владельцем на расстоянии.

Таким образом, он мог действительно закопать или выбросить некоторые вещи и найти их снова через долгое время.

<http://tl.rulate.ru/book/90223/2961954>