Через пару часов я закончил читать все оставшиеся книги. И даже те, что нашел в городе, так как я сумел вернуть их в нормальное состояние.

Книги были толстые и наполнены в основном водой, а важной информации там уделялось совсем мало текста, но то что я хотел узнать, я узнал.

Хорошо, что среди Магических Предметов, которые я рассортировал ранее, были Очки Ураганного Чтения, которые увеличивали скорость чтения в 18 раз. Это всего лишь второсортная версия, но и они мне очень пригодились. Не пришлось тратить целый день на чтение.

В общем, все по порядку. Как я и упомянул пару глав назад, первая книга была о Доспехах Царя Морей. В книге была описана история их создания, материалы производства, наложенные на них зачарования и общие способности.

На мой вкус, в книге было слишком много текста уделено восхвалению создателя доспеха, а также историям, когда разные Избранники Моря использовали Доспех в своих битвах. Ну, да ладно.

Доспех создали в X233 году, для Второго Избранника Моря. Создателем выступил какой-то загадочный супер талантливый Мастер Кузнец и Мастер Зачарования, имя которого не упоминалось, хотя восхвалений его гениальности хватало.

Хотя, по всей видимости, он был довольно известен в мире. Только непонятно откуда он знал Магию Зачарования. Мне казалось, что это Ирен Балсерион создала эту Магию, но, похоже, она существовала за 100 лет до её жизни. Возможно она просто её воссоздала, кто знает.

В общем, этот кузнец прибыл на Атлантиду ради Аквамариния, так как он слышал про этот металл и хотел изучить его свойства и создать из него свой новый шедевр.

Но, по прибытию на архипелаг кузнец попал в беду и случилась очередная героическая эпопея во главе с Избранником Моря. На тот остров, по неизвестной причине, напало чрезвычайно могущественное Магическое Существо, сила которого была сравнима со слабейшим Королем Драконов.

Это был гигантский Морской Змей, прямо как какой-то Йормунганд. Но, это точно не был Дракон, а именно змей.

В итоге, узнав о катастрофе, Второй Избранник немедленно прибыл на остров и спустя несколько дней битвы, он убил Змея и вышел победителем. Хотя, похоже он еле сумел выжить.

Тогда, Второй спас кузнеца практически в последний момент и следуя своей гордости Мастера Кузнеца, он сделал достойный подарок Избраннику в качестве благодарности за спасение жизни.

Кузнец видел, что у Избранника не было достойной его силы экипировки, поэтому решил создать её лично, а заодно и поработать с Аквамаринием, ради которого он собственно и прибыл на остров.

Материалом для создания доспеха послужил, как понятно, Аквамариний, а также туша умершего Морского Змея. Так как он был довольно силён и имел сильную связь с водным элементом, он идеально подходил для этого.

Судя по написанному, в ход пошло все. И кости, и шкура, и ядро, и даже кровь монстра. Из кожи сделали поддоспешник на все тело. По сути это был костюм из спандекса, как у супергероев, который выступал первым слоем защиты.

Этот подлатник был вымочен в крови монстра, а после в его структуру была вплетена пыль из перетертых Лакрим. Всё это было сделано для увеличения защитных, и не только, свойств кожи, а также приданию ей магических характеристик. А позже, все это было зачаровано по максимуму.

'Блин, это всего лишь костюм под доспехом, а лишь прочтя процесс его создания я узнал очень многое и у меня появилась куча идей для экспериментов. Главное надо это запомнить и не забыть.' — подумал я отвлечённо.

Так, о чем это я? Ах да. Основной доспех был выполнен из смеси Аквамариния и костей Морского Змея. Кузнецу удалось создать идеальный сплав из этих двух ингредиентов, который не только сохранил свойства волшебного металла, но и усилил их, при этом добавив пару новых свойств от костей.

Весь материал для доспеха также был вымочен в крови Змея, с пылью из Лакрим. В итоге, получился тонкий и гибкий, но невероятно прочный металл серебристого цвета, с синим отливом.

Также, благодаря костям и крови Морского Змея, доспех получил практически абсолютную защиту от всей Магии водного и почему-то ледяного типа. Плюс, вся магия огненного типа заметно ослабевает сама по себе, и это без чар.

Из этого сплава и была выполнена основная часть доспеха. Хотя самые уязвимые места человеческого тела, вроде шеи и паха, кузнец усилил с помощью другого редкого магического металла, но про это было написано совсем мало.

Когда основная форма была готова, наступило время зачарования. И вот тут этот кузнец разошелся по полной и создал множество крутых способностей.

Основным источником энергии для брони выступило ядро Морского Змея, которое несмотря на небольшой размер, имело огромную силу и большие запасы энергии.

Ядро было инкрустировано прямо в центр груди доспеха. Также, по всему доспеху были инкрустированы много других небольших Лакрим, которые помогали в распределении энергии и чар по самой броне.

Основной упор чар, так как это в первую очередь броня, понятное дело был в сторону защиты. На доспех было наложено сотни, если не тысячи, чар, которые повышают его прочность, долговечность, защитные свойства и так далее.

И если кто-то сумеет повредить доспех, на нем были добавлены чары самовосстановления, так что он через время вернётся в идеальное состояние.

Читая весь список защитных чар, я должен был, нет, обязан согласиться со всеми теми дифирамбами в книге, которые восхваляли мастерство Кузнеца. Это действительно восхитительная работа.

Но, кроме защитных чар, были и другие. Например, чары привязки к владельцу. По просьбе Второго Избранника Моря, Кузнец создал зачарование, благодаря которому владеть Доспехом

Царя Морей мог лишь тот, кто мог использовать Магию Захвата и поглотил Душу Посейдона.

Это был идеальный вариант, так как в мире был только один человек с Душой Бога Посейдона и это был Избранник Моря, которому это броня собственно и предназначалась.

К счастью, когда Душа Посейдона была потеряна со смертью Пятого, Шестой сумел найти человека, который изменил зачарование на связь с Душой Арариила.

Хорошо, что я прочел книги заранее, так как оказывается Доспех отверг бы меня, пока я не получил бы трансформацию Арариила.

Ещё примечательным были чары автоматической защиты. Когда пользователя атакуют и он не может самостоятельно защититься, броня автоматически создаёт водный щит, который мало того, что защищает пользователя, так ещё и отражает атаку обратно на нападающего. Удивительно.

Ещё интересным были чары защиты от атак с элементом молнии. Из-за свойств полученных от Морского Змея, доспех больше всего уязвим именно для атак такого типа, но Кузнец исправил это, создав чары, которые при атаки молнией создают тонкий слой чистой воды, который покрывает все тело.

Под чистой водой подразумевается, очищенная вода без всяких минералов, то есть дистиллированная вода, абсолютно чистая Н20.

Такая вода совершенно не проводит электричество, поэтому этот водный слой мог свести на нет большинство атак основанных на молнии. Удивительно, что в таком мире, и в то время, кто-то сумел додуматься до такого, и главное воплотить в жизнь.

Ещё классная комбинация чар позволяет пользователю мысленно управлять Доспехом, даже если он не надет. По сути, у брони есть ограниченный искусственный интеллект, который может выполнять несложные команды «защищай», «атакуй» и так далее. И доспех будет сам всё делать. Это уже броня Железного Человека какая-то.

Были ещё интересные чары, про которые пока умолчу, но также были бытовые зачарования, которые просто улучшили использование брони. Например, чары авто подгонки под пользователя, чары очистки и так далее.

На самом деле, это на удивление шикарный доспех. Он вместил в себя огромное количество функций и способностей, которые любому окажут помощь. Я не уверен, есть ли у той же Эзры доспех, который может сравниться с этим.

Но, возможно, может быть и лучше. Нет, мне честно нравится эта броня, но есть детали, которые меня не устраивают. Например его направленность на элемент Воды. И все-таки это доспех Избранника Моря, а не лично мой.

Надеюсь, я когда-нибудь смогу достигнуть достаточного мастерства, чтобы изменить его в соответствии с моим вкусом.

Так, про доспех я рассказал, теперь очередь топора. Как я и говорил, он называется Левиафан и он действительно очень похож по форме и дизайну, на тот что использует Кратос в своей последней игре, разве что материалы совершенно другие.

Благодаря книге я узнал его историю, но, по правде говоря, узнал я не так уж и много. По сути,

вся книга была эпосом о молодости Четвертого Избранника Моря.

Его выбрали следующим правителем Атлантиды, когда он был ещё совсем ребенок, но тот не желал становиться королем, поэтому в 16 лет сбежал и стал путешествовать по миру.

И эта книга, была историей его приключений. На самом деле, чтиво было до жути увлекательным и я прям проникся. Даже если эта история происходила в Х301 — Х310 годах, я узнал много нового об этом мире.

Всё пересказывать я не буду, сейчас это не важно, но в результате будущий Четвертый вернулся почти через десять лет после побега, повзрослевшим, умудренным опытом, и с чистой совестью принял свое положение, при этом принеся одноручный топор, который впоследствии стал ещё одной реликвией.

В отличии от Доспеха, топор не создавали специально для Избранника Моря, а четвертый его просто нашел. Ну как просто, каким-то образом этого парня занесло на крайний север, на неизученный жителями этого мира северный полюс находящийся далеко на севере от континента Гилтена. Раньше я о нем даже не слышал.

В итоге, именно там Четвертый и обнаружил Левиафан. Как пишется в книге, он совершенно случайно провалился внутрь ледника и попал в подлёдную пещеру, в которой и был топор. Он был вставлен в стену пещеры и дожидался своего следующего хозяина.

Ни его происхождение, ни его создатель, ни его ранняя история совершенно не известна. Откуда там взялся этот топор никто так и не узнал. Материалы из которого он создан тоже неизвестны, но похоже он был создан из единого куска какого-то чрезвычайно прочного кристалла синего цвета.

Сперва кажется, что топор хрупок, как стекло, но на самом деле он прочнее, чем сплав созданный Кузнецом для доспеха. На самом деле, пока ничего не смогло повредить топор, и даже после стольких битв он полностью невредим.

И острота лезвия тоже не имеет себе равных, так как он спокойно может разрезать тот же доспех довольно просто. В книге даже написано, что благодаря топору, Пятый смог ранить Акнологию, хоть и не сильно. Правда, я не знаю преувеличение ли это, но посмотрим когда-нибудь.

Топор даже способен разрезать Магию, что тоже весьма полезная сила. Способности самого топора тоже были неизвестны, и всем владельцам приходилось узнавать их на личном опыте. К счастью, в книге был представлен список.

На нем наложены чары очень похожие на те, что есть на Мьёльнире Тора. Поднять топор может только его хозяин, для всех остальных он неподъёмно тяжёлый. Также топор всегда возвращается в руки к владельцу, как бы далеко он не находился.

Плюс, продолжением этой способности была возможность управлять топором мысленно, как заблагорассудится Хозяину. По сути телекинез, но только с этим топором.

Главная особенность Левиафана это его магическая проводимость, а также усиление заклинаний где-то на 20%. Топор работает как концентратор, по типу волшебной палочки.

Ну, и последнее, это возможность устанавливать различные эффекты на лезвие. При атаке топор может накладывать эффект обморожения, яда, ожога и так далее. Также присутствует

возможность управлять степенью остроты клинка.

Это все способности Левиафана, которые обнаружили Избранники Моря за 200 лет обладания этим оружием. Возможно есть ещё что-то, а может и нет, но топор действительно очень хорош. Мне нравится.

К счастью, в книге было написано, как привязать топор к себе. За 200 лет простоя здесь, прежняя привязка слетела, так что я могу это сделать. Просто нужна кровь. Сделаю когда заберу доспех.

http://tl.rulate.ru/book/77789/2337429