— Фу, фухихи, вот как надо держать молоток...!

— Хм, понятно~.

Я кивнул, держа молоток. Передо мной лежал ”Меч новичка”, данный мне старшим мастером для тренировки.

Хорошо, я освоил его, попробовав несколько раз.

Благодаря игрокам-ремесленникам, которые с энтузиазмом обучали меня (пристально), я понял систему кузнечного дела в этой игре.

По сути, это была ритмическая игра.

После того как меч нагревался и клался на наковальню, на разных частях клинка одновременно мигали ”красные”, ”зеленые” и ”желтые” огоньки.

Если в нужный момент ударить по одной из мигающих точек, то статистика оружия увеличивалась в соответствии с цветом.

Красный увеличивал ”силу атаки”, зеленый – ”прочность”, а желтый – ”скорость наложения статусных эффектов”.

Огоньки мигали около 15 раз... но время было очень строгим.

Если вы нанесли удар в течение 0,1 секунды, это был большой успех, но более 1 секунды – полный провал, и никакого эффекта не было. Если вам не повезло, то соответствующий показатель может даже уменьшиться.

Кроме того, если вы нанесли удар в промежутке от 0,7 секунды до 1 секунды, это будет считаться небольшой неудачей, и прирост статов будет незначительным. Кроме того, к оружию добавлялся таинственный эффект ”самоуничтожения”.

— Это смертельный эффект, скажу я вам, — сказал старший ремесленник с озабоченным лицом, — оружие с ”Самоуничтожением” – самое худшее. Если вы чувствуете, что прошло больше 0,7 секунды, лучше не рисковать. Это свойство применимо только к оружию ближнего боя, такому как мечи и копья, но оно дает оружию низкий шанс взорваться при попадании, в результате чего и враг, и пользователь получают большой урон. Если я правильно помню, получаемый урон в три раза превышает силу атаки оружия... а поскольку радиус взрыва составляет несколько метров, спастись практически невозможно. Вы можете использовать его как метательное оружие, но если им замахнется игрок с высокой Силой, оно нанесет больший урон.

— Ого~. Кстати, а взорванное оружие исчезнет?

— Нет, ну, по крайней мере, не все. Рукоятка останется с одной единицей прочности. И вот тут-то в игру вступают ремесленники! У нас есть искусство под названием «Ремонт оружия», которое может восстановить прочность оружия в ящике с предметами! Вы можете спросить: ”Не слишком ли это просто?”, но, в конце концов, без оружия нельзя охотиться. Это основной принцип игр.

— Кстати, ремонт доспехов, с другой стороны, довольно сложен. Нужно пройти весь путь до мастерской и...— Старший ремесленник говорил все дальше и дальше, время от времени

приподнимая очки.

Вначале он очень нервничал, разговаривая со мной, но как только он начал говорить о кузнечном деле, он уже не останавливался.

Что ж, я полагал, что это говорит о том, как сильно он любит мастерить.

Не успел я опомниться, как другие ремесленники тоже начали обсуждение между собой: ”Мастерам по изготовлению доспехов приходится нелегко”, ”Нет, нет, мастерам по изготовлению оружия приходится гораздо труднее”, ”Не забывайте о мастерах по изготовлению аксессуаров. Наша профессия требует повышенного внимания к деталям и ничуть не легче, чем у двух других”. Глядя на них, я изобразил кривую улыбку.

Итак, время практики закончилось. Суть я уловил.

Без лишних слов, давайте сделаем ”великий провал”!

Когда я встал перед печью, появилось сообщение [Хотите заново выковать оружие?].

Нажав на кнопку [Да], я выбрал оружие, которое хотел восстановить, из своего ящика с предметами. Затем мое тело начало автоматически двигаться, доставая оружие и помещая его в печь.

В этой игре вы могли использовать только то оружие, которое выбрали в самом начале, но это лишило бы игроков-ремесленников возможности выполнять свою работу, поэтому и появилась эта функция.

Прошло несколько секунд, когда мое тело без моего контроля достало меч и положило его на наковальню. Глядя на пылающий оранжевым пламенем меч, глаза игроков-ремесленников расширились.

— Что?! Это ”Аннигиляционный меч Дайнслейф”?!

— Это чрезвычайно дорогое оружие, которое может похвастаться первоклассной силой атаки! Ю-Юри-доно, вы действительно уверены, что хотите с ним возиться?! Это будет катастрофа, если вы ошибетесь! Существует предел, сколько раз можно перековать оружие!

В душе я извинился перед мастерами, которые суетились.

Простите, сеньоры. Я пришел сюда с намерением потерпеть неудачу с самого начала.

— Все, с этого момента я собираюсь сделать кое-что безумное, но не могли бы вы держать язык за зубами?

— Хорошо…!

Стоя спиной к старшим мастерам, кивавшим с открытыми ртами, я высоко поднял свой молот.

Через 10 секунд после того, как меч был положен на наковальню, наконец-то пришло время приступить к работе.

На нескольких частях клинка появились огни. Не прошло и секунды, как я с размаху опустил молот!

В окне отобразился результат: 0,8 секунды, небольшой провал! Сила атаки меча немного увеличилась, и в то же время он получил эффект ”Самоуничтожения”!

Дааааааааа! Огромный успех! Для меня, по крайней мере!

— Аааааааааааааааааа…?! Юри-доно, вы не вовремя…! — видя мою неудачу с самого начала, мои старшие издали негромкие стоны.

Не обращая на них внимания, я планировал начать восстановление обычным способом, чтобы увеличить силу атаки меча, но в это время меня вдруг осенило.

А что будет, если я снова и снова буду применять к нему эффект ”Самоуничтожения”?

В этой игре повторение определенных действий часто приводило к положительному результату.

Например, вы можете приобрести навыки. Так было и в случае, когда я заживо сжигал Папу Григория. Эффект поля постепенно возрастал, когда я постоянно использовал огненные атаки на ”Палящей зоне”.

Может случиться что-то хорошее… питая такую надежду, я бросил осторожность на ветер и нацелился на продолжение неудачи!

— *Вдох, выдох* Сейчас!

— Гяааааааааа?! Юри-доно, что вы делаете?!

Я неоднократно делаю небольшие промахи, иногда случайно нанося удар за 0,6 секунды и добиваясь успеха (неудачи).

И наконец, на пятнадцатом ударе… мне удалось сделать десятый небольшой промах. В это время передо мной отобразился статус завершения оружия.

Завершено восстановление оружия.

Аннигиляционный меч Даинслейф Двойной Двойник мк II Второй (модифицирован Юри): Сила атаки увеличена на 40. Приобретен специальный эффект ”Великий взрыв”!

”Великий взрыв”: Низкая вероятность активации при ударе клинка. Создает взрыв, который наносит урон, равный 10-кратной мощности атаки оружия, оставляя ему 1 прочности.

— Я… это сделано… это сделано!

Результат соответствует моим ожиданиям! Что касается вероятности активации, то с моей чрезвычайно высокой Удачей беспокоиться было не о чем.

Даинслейф с самого начала имел зловещий дизайн, а теперь он еще и излучал красновато-черную магию, похожую на миазмы. Казалось, что если к нему прикоснуться, то можно быть уничтоженным.

Как раз то, что мне нравится! Когда герои света вроде меня вооружаются оружием тьмы, мы становимся самыми сильными, в конце концов! Ладно, иди прямо в ящик с предметами.

Теперь, в отличие от меня, который был очень доволен результатом… старшие мастера были мрачны.

Они смотрели на меня обеспокоенными глазами.

— Гм… Юри-доно, в конце концов, для новичка внезапно работать над супер редким оружием было…

— Ну, даже если у него есть эффект самоуничтожения, мы же говорим о Динслейфе. Его все еще можно продать по приличной цене… возможно…!

— Я не думаю, что ты подходишь для… нет, неважно…!

…Ничего не поделаешь, но мои старшие неправильно посчитали, что я сильно провалился.

Хм~, держать взрывное оружие в секрете было бы более логичным выбором, но… ну, я был в долгу перед ними.

Они все были очень добры ко мне, и я многому у них научился. Они помогли мне понять, что драка – не единственный способ получить удовольствие от игры.

И я показал им.

Я покажу этим ремесленникам, которые считались слабее даже самой слабой профессии, что у них есть потенциал стать самыми сильными.

—…Вам, ребята, лучше присмотреться. Является ли мой меч неудачной работой или ремесленник бесполезен в бою, всё сводится к вопросу перспективы. Если у вас есть желание стать самым сильным, смелость и старание, а также немного воображения, все получится.

Я встал лицом к пугалу во дворе, видневшемуся из окна, и активировал навык «Оружейный барьер».

Даинслейф появился из вызывающей формации, возникшей позади меня. В тот момент, когда кончик меча, покрытый миазмами, упёрся в пугало снаружи…

— Огонь!

Меч уничтожения выстрелил. Он пронзил свою жертву насквозь, оставляя за собой черный след, а в следующее мгновение…

*БУУУ

— Что вы думаете? Мощно, не так ли? Взрыв содержал 10-кратную силу атаки оружия, и она была умножена на 10 с помощью моих навыков увеличения урона. Другими словами, взрыв нанес урон, равный ”100-кратной” силе атаки оружия. Просто с небольшим количеством этого и того, то, что вы считали неудачной работой, может стать настолько мощным.

—.....! — у игроков-ремесленников перехватило дыхание. Они уставились на горящий двор позади меня.

Масштаб взрыва был таков, что он сжег весь двор размером с два теннисных корта. Это была настоящая ракета.

Хотя разработчики ограничили предел умножения урона от умений до 10-ти, урон, наносимый Великим взрывом, был равен ”10х силе атаки оружия”. Другими словами, это был не урон оружия, умноженный на 10, а урон от взрыва, который в 10 раз превышал силу атаки оружия.

Я действительно создал страшное оружие, даже если я сам так считаю.

Я решил покинуть это место, расчесывая рукой свои серебристые волосы, растрепавшиеся от взрыва.

— Ну что ж, дорогие сеньоры, я изучил основы ремесла, так что пора расставаться... Вам решать, что делать дальше. Оставаться приниженными теми, у кого боевая профессия, или пробиваться через свои нынешние ситуации с духом и мужеством – выбирайте, что вам больше нравится.

В благодарность за обучение я оставил несколько первоклассных материалов, прежде чем покинуть мастерскую.

В этот момент раздался восторженный рев мужчин. Похоже, они приняли решение.

— Вау... что это было! Это просто безумие! Эй, почему бы нам не попробовать сделать что-то подобное?!

— Да...! Как и Юри-доно, давайте придумаем способ шокировать тех, у кого боевая профессия, до потери сознания! Я знаю, как насчет того, чтобы начать с создания взрывающегося доспеха...!

Ремесленники начали говорить голосами, полными надежды и убийственного намерения.

С удовлетворением слушая их голоса, я пошел искать мастерскую, которую можно было бы использовать.

http://tl.rulate.ru/book/78637/2879000