

- Мы почти закончили установку колонн подземелья, - доложил один из рабочих вице-мастеру.

- Я никогда бы не подумала, что нечто подобное возможно, - прокомментировала Джейн, стоя в стороне и наблюдая, как вокруг стадиона суетятся рабочие.

- Ну, гильдия точно не собирается этим хвастаться.

Минас-Мар позаботится об аренде стадиона, в то время как гильдия поработала над адаптацией к экзамену. Она же позаботилась о рекламе и других приготовлениях. В обмен забирая 2/3 выручки.

Именно гильдия предложила превратить экзамен в публичное мероприятие и продавать билеты, в соответствии с чем изменился сам экзамен. Мероприятие было объявлено на следующий день после заключения сделки. Экзамен проходил в течение 6 дней.

Первый раздел охватывал всех авантюристов ниже 30 уровня. Они могли либо участвовать в одиночку, либо в группе, либо объединяться в отряды друг с другом. Первые три дня состояли из боев на Арене против призванных монстров возрастающего уровня.

Последние 3 дня были самыми яркими, с участием дуэлей между людьми старше 40 уровня. Сначала в отрядах, затем один на один. Суть мероприятия заключалась в том, что дуэли могли быть не на жизнь, а на смерть.

С адаптациями гильдии коллизей превращался в поле для подземелий, где люди могли оживать в случае смерти.

В дополнение к возможности найти таланты для Стражи клятвы Минас-Мар получал отличный рекламный трюк. Джейн была рада, что могла оставить большую часть работы Гильдии авантюристов. У нее было более чем достаточно дел, связанных с управлением "Бирюзовой наковальней".

Кроме того, чтобы дать свое имя, выставить "цену" и потратить немного денег, Минас-Мару ничего не нужно было делать. Цена в данном случае заключалась не в том, чтобы стать частью Стражи клятвы, а в некоем эпическом снаряжении, выкованном Сетом во время своих экспериментов.

С адаптациями изменились и детали экзамена. Люди могли продолжать записываться на турниры, и у любого был шанс попасть в Стражу клятвы. Те, кто уже зарегистрировался, но не хотел участвовать в публичных соревнованиях, должны были пройти первоначально запланированный экзамен.

Таким образом, Минас-Мар даже мог сократить количество людей для самостоятельной проверки.

- Но вы уверены в том, что выставляете предметы с эпическим рейтингом в качестве цены?

- Не беспокойтесь об этом. Мастер башни сказал, что все в порядке, так что проблем не будет.

----- Минас-Мар -----

Совершенно не проблема. Сет не хотел начинать с набора другого Властелина, так что начал с создания ценовых предметов. Он все еще ждал, когда Нико Боос соберет кожаные доспехи Мины.

Он обещал только эпические предметы, а не то, насколько они будут полезны. Ему представился идеальный повод поэкспериментировать с редкими "Костями Сета" и их случайными эффектами.

Сет не часто пользовался костями в эти три месяца. Случайные эффекты делали изготовление хороших предметов из него слишком трудоемким. Поиск лучшей крови ослов или шакалов тоже звучал как вариант, но было трудно найти зверей подземелья, считавшихся более высокими версиями этих животных. Он надеялся, что это увеличит шансы на лучший эффект, потому что использование только лучшего железа не помогло.

Таким образом, большинство Доспехов клятвы были созданы из редкого олимпийского серебра. Он получил серебро в церкви по дешевке и смог оставить управление магматической печью Церберу. У него не было недостатка в хороших, редких материалах.

Чтобы добиться хороших эффектов, он сделал кучу простых поножей, наручей и наплечников, используя отражающую балладу. Плохие он расплавил бы позже, а действительно хорошие отложил в сторону, чтобы потом, возможно, использовать для жителей Минас-Мара.

Действительно хорошими были эффекты, что давались бесплатно или стоили только маны, почти как заклинание, в то время как лучшие из них имели стоимость, аналогичную маске для Джоны. Действительно плохие имели плохие последствия, обходясь еще дороже.

Пока он продолжал делать одни и те же предметы, чтобы посмотреть на случайные эффекты, в голове Сета возникла мысль. На самом деле, это его старая идея снова подняла свою уродливую голову. Как было бы здорово, если бы он мог оставить такие вещи Церберу?

За последние месяцы, пока не достиг 50-го уровня, он собрал 7 свободных ОН. Его "Духовная кузня" достигла 5-го уровня. У него было достаточно очков навыков, чтобы повысить уровень своего мастерства. Может быть, на этот раз Цербер мог бы создавать предметы?

Для Сета вопрос заключался в том, использовать ли очки способностей для повышения уровня "Вливания души" или "Духовной кузни". В конце концов, он все же остановился на последнем, даже если "Цербер" не модернизировался. "Духовная кузня" была единственным навыком,

который он никак не мог прокачать.

Все остальные он мог вырастить своими действиями. Он решительно вложил 7 ОН в "Духовную кузню", подняв ее до 6 уровня! Перед Сетом быстро появилось окно сообщения.

/Динь! Задание запущено!/

/Задание: Победить голема (2)

Сложность: А

"Цербер" получает большую свободу и может самостоятельно создавать предметы из вашего каталога "Чертеж". Он ограничен редким снаряжением, и полученное в результате мастерство будет разделено, причем 30% достанется владельцу кузницы.

С большей свободой приходит более сильная воля. Докажите свое превосходство, чтобы убедить "Цербера" продолжать работать с вами. Чтобы доказать свое превосходство, вы должны победить голема в соревновании по ковке.

Войдите на аренуковки, место, где важны только ваши навыки, и создайте лучшее оружие, чем голем, из предоставленных материалов.

Требование: победа над цербером 0/1

Награды: навсегда разблокируйте "Напарник-кузнец"/

/Вы принимаете задание?/

Сет поразился внезапной подсказке. Это напоминало то задание, где он должен был разблокировать Цербера в самом начале. Соревнование по ковке с големом? Сложность оценивалась как А, значит, это определенно было нелегко, верно?

В задании не указывалось никакого наказания за проигрыш. Худшая ситуация, о которой Сет мог подумать, — это потерять своего помощника. Стоило ли рисковать Цербером ради возможности заставить его постоянно производить предметы?

Возможно. Однако Сет не желал этого. И все же какое-то слабое чувство подсказывало ему это сделать. То была не его расчетливая сторона, что взвешивала все за и против того или иного решения. Он чувствовал соперничество. Он многое сделал для того, чтобы развить свои собственные навыки.

В глубине души он всегда думал, что забрался так далеко только благодаря своему снаряжению. Логически он понимал, что это не подрывал ценность работы, которую он вложил в свои навыки. Все начинали с разных точек. Он был не единственным кузнецом, работавшим в лучших условиях.

Но неосознанно... Задание просило его доказать свои навыки, и он хотел их проверить. Он решил доказать, что зашел так далеко не только из-за своего лучшего класса.

Он принял вызов. В следующее мгновение он оказался в чужой мастерской. Там стояло две кузницы, две наковальни. Всего было по два, и Цербер стоял перед второй крафтовой станцией.

/Динь! Вы можете использовать только свои навыки и предоставленные инструменты и материалы на этом семинаре. У вас есть 10 часов, чтобы изготовить оружие по вашему выбору из предоставленных материалов./

Слова говорили сами за себя. Сет не мог даже надеть снаряжения. Он был одет в рубашку, простые брюки и кожаный фартук и не мог использовать Обол Харона. Сет глубоко вздохнул и просмотрел предоставленные материалы.

Некоторые он знал, например, "Темная сталь" и "Мифрил". Но других он даже никогда не видел. Например, "Пустое серебро" или "Мрачная латунь". Большинство материалов в куче были редкими, но один или два затесалось эпических.

"Тяжелый Вугрум" — металл с желтым оттенком. Безбожно тяжелый по сравнению со своими размерами. Он выделялся, потому что не подходил к другим эпическим материалам на столе. Все они следовали такой теме, как "Дивиний", представлявшей собой кристаллизованную кровь благословенного ангела. Он был полной противоположностью материалу под названием "Демоний", созданному из демонической крови.

Это имело смысл, но больше всего Сета интересовал "Некронит". Кристаллический металл, о котором он даже никогда не слышал.

/Некронит, крафтовый материал, эпический

Пурпурный металл с сильными миазмами смерти. Кристаллизованная кровь испорченного элемента земли. Металлическая кровь приобрела злые свойства магии, лишив элемента вечного покоя. В течение долгого времени она кристаллизовалась в среде, наполненной миазмами./

Материал сразу же вдохновил Сета. Звон металла заставил его оглянуться на Цербера. Голем уже начал и с каменным лицом ковал заготовку.

"Раз уж это битва навыков, — подумал Сет. — Я использую все, что умею... Я покажу тебе, на что я способен."

<http://tl.rulate.ru/book/50436/1855864>