

Маленького волшебного фонарика было достаточно, чтобы осветить узкую лестницу. Ступеньки были влажными, а в воздухе пахло плесенью, землей или, может быть, гнилью? Теперь Сет понял, почему их оружие было в таком ужасном состоянии. Влажность окружающей болотистой местности была повсюду, но это стало действительно ясно, когда он спустился в сырой подвал.

Он больше напоминал средневековую тюрьму, похожую на лабиринт, чем склад. В узком коридоре с арочным потолком, конец которого терялся в темноте за светом фонаря, было много дверей в кладовые. Если бы в дверях были маленькие зарешеченные окошки, Сет не сомневался, их можно было бы использовать для заключения людей.

В подвале было темно, сыро и холодно, но ничто не указывало, будто подвал не был не старым. Следуя своей игровой практике, он начал обыскивать комнаты одну за другой. Первые две комнаты заставили его отступить назад, зажимая нос. Запах был ужасен. В комнатах стояли бочки и ящики с едой, что превратилась в отвратительную черную жижу, которая медленно сочилась из щелей. Неудивительно, что он едва успел повернуть ключ в ржавом замке. Никто не приходил сюда целую вечность, чтобы проверить запасы. Или, может быть, она осталась здесь нарочно, потому что никто не хотел убирать этот беспорядок?

Сет поспешно запер двери и вырезал маленький крестик над ручкой. Так он помечал их, чтобы не сомневаться, что проверил, а что нет.

В следующих двух комнатах он нашел пресловутое сломанное оружие. Небрежно заглянув в комнату, он обнаружил поврежденные коробки с ломом. Пол был усеян ржавыми металлическими осколками и сломанными древками копий. Оглядев комнату "Глазом кузнеца", он увидел множество витрин с описанием сломанного оборудования и металлических осколков, начиная от среднего железа и заканчивая высококачественной сталью. Это были, вероятно, остатки оружия, которым они владели, когда город еще процветал.

Сет начал беспокоиться о том, как все это сохранить, и подумал о коробке с материалами. Когда он попытался сохранить ящики из комнаты, они обозначились в его инвентаре как "Ящик с оружием (поврежден)", при этом ящики тоже складывались. Эта отличная находка означала, что Сет мог использовать подобные предметы в будущем и не забивать свои инвентарные слоты всеми видами оружия, какое не мог бы сложить!

Он запихнул все сломанное оружие в ящики и убрал в инвентарь. Маленькие металлические осколки и кусочки лома можно было сложить в стопку, и они принимали универсальную форму "Металлического лома (маленький)" размером с игральную карту, попав в его инвентарь. Когда он закончил, у него было почти две стопки обрезков и 12 ящиков, наполненных сломанным оружием и прочим ломом.

В следующих трех комнатах хранились различные виды поврежденных доспехов и комплектов, которые были небрежно брошены в кучу вдоль стены напротив двери. Не было ни ящиков, ничего. То, что осталось от некогда славных доспехов, превратилось в 3 стопки "Металлического лома (большой)" размером с отпечаток ладони, от наручей, скорбей и шлемов, 2 стопки "Металлического лома (маленький)" от более детальных работ, таких как

чешуйчатые доспехи, стопку "Бронзового лома", от некогда сложных нагрудников и половину стопки поврежденных кольчуг. Мокрые, заплесневелые и поврежденные кожаные части, разбросанные вокруг, пахли отвратительно и казались непригодными для использования, поэтому Сет их оставил.

Следующей он проверил комнату, заполненную всевозможными старыми стульями и столами. Густая пыль и паутина покрывали все вокруг, но дерево не успело заплесневеть. Вероятно, эту мебель припасли для пиршеств и тому подобного? Сет пожал плечами и снова закрыл дверь. В соседней комнате тоже стояла мебель.

Сет потерял руку и пришел к выводу, что закончил собирать сломанные вещи. Он еще не разграбил оружейную, но уже собрал неплохую добычу. В конце длинного коридора было еще много дверей, которые нужно было проверить. Где-то здесь все еще хранилось старое оружие.

Таким образом Сет продолжал прокладывать себе путь в эти извилистые внутренности дворца. Он наткнулся на множество похожих комнат. В некоторых стояла старая мебель, поставленная здесь давным-давно, в других - только обломки, по которым Сет не мог определить, чем они когда-то были.

Чем дальше он шел, тем более запущенным выглядел подвал. Грязь и нечистоты покрывали каменные плитки и заполняли углы стен. Некоторые комнаты были просто пусты, и их полы, казалось, покрывало гнилое сено, если не считать грязи и пыли.

Где же это старое оружие? Он не мог пройти мимо, верно? Он проверил каждую... дверь?

Над ручкой следующей двери, перед которой Сет остановился, уже был маленький крестик. Когда он открыл ее, то увидел вонючие обрывки кожи, покрывающие землю. У него упало сердце.

- Ты, должно быть, шутишь... - внезапно перед ним появилась комната, которую он уже проверил. - Хм, ладно.

Что бы это ни было, Сет сомневался, что теперь он сможет просто вернуться. Он решил быть осторожным и продолжать поиски. Его начало грызть подозрение, что он мог попасть в подземелье.

Сет хотел вытащить меч, просто чтобы быть наготове на случай, если что-то случится. В этот момент он запоздало понял, что длинный меч не годится для боя в таком замкнутом пространстве. Пространство в подвале было слишком узким. С его мастерством он рисковал попасть в потолок, стену, пол или двери, если бы начал здесь сражаться.

В какую бы черную магию он ни вляпался, он не был к этому готов.

Ха-ха! Зачем он был кузнецом?

Он медленно отступил назад, вошел в комнату с кожаными обрезками и запер за собой дверь. Он сел и задумался, какое оружие было бы наиболее подходящим в такой ситуации.

Сет не знал, следят за ним или нет, но понимал, что времени мало. Ситуация могла измениться, если бы кто-то понял, что он что-то заметил. Значит, ему нужно было что-то маленькое, что он мог бы сделать быстро, например, кинжал, короткий меч, дубинка или булава?

Копье было бы кстати, но Сет не видел дерева достаточно длинного, чтобы изготовить хорошее копье.

У него вдруг возникла идея, пока он просматривал инвентарь.

Он призвал в пустую комнату "Духовную Кузню" и "Наковальню Тартара". Появился первый шанс хорошенько рассмотреть наковальню. Кроме того, что она возросла в размерах, ее бока покрылись своеобразными рельефами, изображающими сцены с неба и Тартара, разделенные богато украшенными колоннами и окаймленные греческим ключом.

Первое, что он сделал, это починил и оснастил свою броню.

Затем он осторожно вышел из комнаты и вернулся в одну из комнат с мебелью медленным, контролируемым шагом. Конечно, было рискованно просто ходить в доспехах и пугать кого-то этим, но он скорее был в доспехах на случай нападения, чем пытался быть умником. Он вернулся, закрепив стол и несколько стульев, и со вздохом закрыл за собой дверь.

Теперь он вызвал меню "Чертежа". Прошло много времени с тех пор, как он создавал что-то оригинальное, но управление было очень удобным для пользователя!

Когда он посмотрел на змеиные ребра в своем инвентаре, их естественный изгиб напомнил ему меч, который он недавно видел, хопеш! Он загрузил ребра и клыки юного змея в качестве материала и создал чертеж "Змей Хопеш".

"Змей Хопеш

Необычный-редкий

Урон: 100-200

Долговечность: 350-500

Возможный вариант: нанести врагам статус яда

Короткий меч в форме хопеша, разработанный начинающим кузнецом. В качестве материала

для клинка использованы кости или клыки гигантской змеи. Производительность зависит от используемого материала.

Кость - неблагоприятный материал для клинка. Повреждения могут быть восстановлены только в обмен на постоянное снижение долговечности. 25% шанс вызвать кровотечение."

В течение следующего часа он переплавил часть "Металлического лома" в "Высококачественную сталь". Вероятность успеха была не очень высока - 45%, но зато рецепт был довольно прост. Ему просто нужно было ввести дополнительный углерод в процессе плавки. Как? Например, сжигать дрова в плавильне. Меню плавки сделало все остальное. Даже если случался провал, он не возражал. Сету не нужно было много.

Он активировал чертеж и, немного руководствуясь системой, сумел расколоть одно из ребер вдоль. Он просверлил отверстия и заострил серповидный край ребра, сделав ребро-лезвие. Он начал вливать "Душу (маленькую)" одной из маленьких змей в кусок змеиной кожи, ребро-лезвие и сталь, когда выковал стальной позвоночник, который приковал к клинку. Сет использовал кусок змеиной кожи, чтобы обернуть ручку.

Он вызвал бочку с водой, окунул в нее все оружие, чтобы полностью прикрепить к нему душу, и получил другое системное уведомление, помимо обычного уведомления о завершении.

"Динь! Используемые материалы имеют сильную близость к настоящим душам и создали синергетический эффект!"

"Змей Хопеш+

Необычный+

Урон: 140-180

Долговечность: 480

1. Каждый второй слэш добавит +1 к статусу яда

Спешно сделанный Змей Хопеш, созданный его устремленным создателем. Благодаря специальной обработке это оружие достигло высокой производительности, несмотря на грубое исполнение и отсутствие опыта. 10% шанс вызвать кровотечение."

- Достаточно хорош! - удовлетворенно сказал Сет, не смущенный системной критикой. Теперь у него был короткий меч и перчатки для нанесения урона в ближнем бою.

Смастерив простой щит из обломков столешницы, Сет закончил готовить свое вторичное оружие. Он был готов продолжать грабить подвал.

<http://tl.rulate.ru/book/50436/1348964>