С 10 до 11 лет мы учились простой подготовке магических материалов. Суть в том, что не под все виды артефактов подойдёт просто отделанный кусок хитина или панциря, к примеру, во многих видах брони используется магический сплав руды и органов монстров.

Сплавка различных фрагментов магических животных происходит в специальных печах, которые работают на магической энергии кузнеца, поэтому мы пока таким не способны заниматься. Кинжалы я делаю часто, на моём счету уже 4 завершённый работы. Они не обладают значительной убойной силой, но того же одноглазого волка победить можно.

В этот раз за основу была взята простая железная руда с вплавлением истолчённых когтей прибрежных сирен.

Это материал, который при нанесении особых рун помогает в улучшении контроля над магией воды. Уникальность рун также заключается и в том, что каждый может создать безграничное количество конфигураций, основанных на базовых рунах. Это подобно составлению сложнейшей формулы, каждый новый раунд которой многократно увеличивает значение предыдущих показателей.

Артефакторика проводится раз в две недели. За это время мы должны составить новую интересную конфигурацию или успешно использовать уже созданную. Моей целью сейчас является создание такого кинжала, что помогает магам воды, усиливая контроль над их магией на 3 процента. Коэффициент низкий, но в решающий момент, и он может быть важен.

В основе составленной конфигурации легла руна поглощения энергии из запечатанной души. Это была крайне низкоуровневая конфигурация, поскольку, когда душа полностью истощается, артефакт становится обыкновенной железякой, не имеющей цены большей своей себестоимости и пригодной только для переплавки. Однако, у этой руны есть значительный потенциал. Например, она используется во всех одноразовых артефактах или аналоги этой руны, которые легче спрятать от покупателя, выдав товар за многоразовый инструмент. При этом есть и другое её применение – передача энергии сильной души для развития определённого мага.

Однако в данном случае выбор подобной руны был основан лишь на том, что я не хочу морочиться с таким простым артефактом.

Это весьма грубая конфигурация, но в краткосрочной перспективе достаточно эффективная. Также использована руна преобразования формы магии воды - стандартный атрибут, который меняется в зависимости от нужного элемента, а если используется несколько стихий, то конструкция значительно усложняется. Также здесь есть руна ускорения вызова артефакта из внутреннего мира за счёт магических сил пользователя, но это уже специфическое решение. Таким образом, конфигурация является 3-компонентной: минимальный уровень для артефакта начального уровня.

Удивительно, что в этом мире всё ещё не создано компьютерных программ для расчёта артефакторных конфигураций, ведь это очень сложное занятие. Вычисление комбинаций

происходит через факториал. Если конфигурация трёхкомпонентная, то необходимо 6 рун (1*2*3). Из них 3 руны эффектов и 3 руны связи.

Состав конфигурации заранее планируется в теоретическом виде, после успешного закрепления позиций есть возможность нанести руны на специальный прибор, который подтвердит состоятельность конфигурации. К сожалению, такой прибор не панацея - он показывает результаты лишь до 6 компонентных конфигураций (6 рун эффектов, 714 рун связи), далее технике уже не хватает мощности.

Если смотреть на вариации расстановки, то по факту есть 720 рун, которые нужно расположить на артефакте в таком порядке, чтобы руны связи не конфликтовали, соответствовали принятой государственным стандартом номенклатуре, из-за которой, кстати, особенно смелые конфигурации сразу бракуют, и равномерно пропускали через себя потоки магической энергии, чтобы ни одна руна связи не поглощала больше или меньше других, иначе может произойти искажение конфигурации и артефакт будет лишь вредить пользователю, но никак не помогать.

3-компонентный артефакт я создаю лишь для отчётности, ведь знаю уже намного больше, но отсутствие магии и необходимых материалов значительно меня ограничивает. Многие маги наносят руны своей магией, выжигая, продавливая или же нанося поверх поверхности нужные изображения, это так же делает надбавку к цене за ручную работу.

Но это относится лишь к артефактам ниже 6-компонентных. Когда нужно нанести более 720 рун в дело вступают высокоточные станки или маги пространства, именно за счёт такой базы и множества кузнецов клан Фэнг и является монополистом шанхайского рынка артефактов.

В качестве души я выбрал слабого морского чёрта уровня слуги - его душевных сил хватит на несколько дней постоянного использования кинжала.

Конечная цена, которую можно назначить такому оружию — порядка 10 миллионов юаней (5 миллионов - душа слуги, 100 тысяч - когти сирены, +15% налог на добавочную стоимость, +5% на компенсацию МОА, +30% наценки, +1% на общие издержки, +10% на работу рунического мастера, +10% на работу кузнеца, +5% на знак качества клана Фэнг) и то лишь за то, что использовалась душа, которую не так просто достать на начальном и среднем уровне магии.

Я занимаюсь артефакторикой в той или иной мере уже с 4 лет, именно тогда Мао Фэнг заметила у меня интерес к этому направлению и запросила для меня разрешение на посещение библиотеки и получение томов по артефакторике. Моё лучшее достижение – 5 компонентная конфигурация для пространственного кольца на 3 кубометра.

Создание такого кольца уже требует наличия магии и достаточно дорогих материалов, в том числе частей тел животных, связанных с элементом пространства. Я показывал эту конфигурацию бабушке. Внимательно рассмотрев её и удостоверившись, что задумка жизнеспособна, Мао Фэнг сказала, что обязательно представит её Джао.

На следующий день после окончания работ над кинжалом "Коготь сирены" ко мне пришёл один из членов клана, местный кузнец.

- Рил Фэнг, глава клана Джао Фэнг дал указание на создание пространственного кольца по твоему проекту. Так же он настаивал на том, что бы ты лично принимал участие в создании.

Кузница старого мастера имела совершенно иной вид чем та, где нас обучали. Тут сразу было видно, что это место, в котором работает один человек, всё сделано под него. Это не отталкивало, но нужно было время чтобы освоится.

- Я посмотрел конфигурацию, которую ты составил. Весьма недурно, даже хорошо. Единственное, что я немного изменил плоскость связи между 36 и 98 рунами, там был незначительный дисбаланс - сказал Шэнг Фэнг, проводя карандашом линию между названными рунами.

- Да, пожалуй, так даже лучше, чем 36 с 96 - ответил я, согласившись .

- Что касается эффектов, то они выбраны очень хорошо для кольца, мне нравится. Руна остановки времени вообще прекрасно вписана, такие кольца стоят намного дороже.

- Стандартная руна преобразования любой энергии в пространство, куда уж от неё денешься, целый лот занимает…

- Руна увеличения объема, руна поиска предмета, руна мысленного запроса. Ну это всё стандарт, хорошо прописанный, но всё же стандарт.

- Если интересно, думаю, что стоимость такой конфигурации – 200 тысяч, ещё работа мастера на 2 миллиона и материалы на 25, всё вместе порядка 36 миллионов - весьма недурно. Как считаешь?

- Да, конечно, буду рад, если поможете выковать мне такое кольцо.

- Готовь печь, начинаем! - поправив колпак, Шэнг Фэнг ловко схватил молот и направился выбирать нужные материалы.

- Поскольку нам необходимо не особо много металла, думаю, можно использовать и палладий. Он удобен для ковки, пластичен, хорошо проводит энергию.

Я просто кивнул - что тут возразишь, всё верно.

- С чем его будешь сплавлять?

- Я над этим думал, вероятно, оптимальным вариантом для такого рода артефакта может стать вплавление шерсти вожаков стаи пространственных лисов. Они не так редки, поэтому дёшевы, но материал то ведь эффективный.

- Да, хороший вариант, многие используют в кольцах такого уровня их шерсть. Схожу на склад, посмотрю, есть ли остатки, если что, закажу новую шерсть. Ты пока продолжай разогревать печь.

У Шэнга была достаточная мощная и дорогая печь. Такие используются в профессиональных кузницах, что выплавляют артефакты пригодные для 7 компонентных конфигураций и выше.

Сама печь также является сложнейшим артефактом с 9 компонентной конфигурацией (362 880 рун). Все печи от самых простых – 6 компонентных и до сложнейших работают на одном общем принципе.

Считается, что самые лучше печи 11 компонентные (39 916 800 рун), но кто знает, возможно, есть что-то ещё мощнее, однако работает оно уже на других условиях, ну да ладно.

Принцип работы заключается в том, что маг направляет свою элементную энергию для усиления пламени печи. В этом деле лучше всего огонь и молния, но печь и другие элементы неплохо преобразует.

В зависимости от качества печи и уровня магии кузнеца, печь выдаёт от одного до пяти огней. Если представить классификацию этого явления, то выглядит это примерно так: начальная печь может выдержать одно пламя, средняя – два, высокая – 3 и т.д. при этом маг начального уровня может усилить 1 пламя максимум, среднего – два, поэтому даже если маг среднего уровня будет работать на печи высшего класса будет задействовано всего два пламени.

У Шэнга печь соответствующая его уровню – высокого класса, максимум для неё – 3 огня. Такого уровня вполне достаточно для создания артефактов стоимостью вплоть до полумиллиарда за штуку.

В клане есть кузнецы высшего уровня, но их артефакты предназначены для самого цвета магической интеллигенции не только Китая, но и мира.

К слову, у России самый крупный контракт в Китае на поставку артефактов заключён именно с нашим кланом. Признание на мировом уровне, можно сказать.

Однако большинство кузнецов клана Фэнг являются магами высокого уровня, поскольку такой ассортимент артефактов имеет больший рынок, чем тех, что изготавливают маги высшего уровня. Но, безусловно, навыки высшего кузнеца ценятся несравнимо выше.