

Я с трудом открыл глаза. Помещение было небольшим. В лучшем случае, оно было размером с небольшую игровую площадку. Между стенами из черного мрамора были расставлены полки.

Я вошел внутрь и спросил: "132, верно?"

"Да. Всего 132 предмета. Предметы, созданные руками Мастера."

"Как-то неправильно говорить, что я их создал."

Я достал оружие с передней полки.

Лязг.

Я держал в руке длинный меч. Серый свет, исходящий от ножен, застилал мне глаза. На пепельном лезвии виднелись узоры, похожие на ветви.

Я тихо пробормотал: "Оценка предмета."

[Мистельтейн]

[Класс: S]

[Бессмертный!]

[Меч, изготовленный из ветви проклятого мирового древа и черного железа, прошедшего специальную обработку. Он может игнорировать все благословения противника и наносить урон. Однако физическая и магическая защита не игнорируется.]

[Атрибут: Фиксированный урон (A)]

[Примечание - Предмет в специальном переплете. Невозможно разрушить.]

[Примечание 2 - Коллекция Нифльхейма (№065)]

"Давненько не виделись."

Я взмахнул мечом одной рукой.

Ощущение холода пробежало от моего запястья к плечу.

Я вспомнил битву с Черным драконом.

Самой большой проблемой в той битве был иммунитет к физическим и магическим атакам. Но если бы у меня тогда было это оружие, все могло бы быть по-другому. Мистельтейн игнорировал специальные защитные механизмы, такие как иммунитет и отражение.

"Фиксированный урон - это удобно."

У него не было никаких других специальных функций, но только фиксированного урона было достаточной причиной, чтобы взять его.

Однако.

"Вы хотите взять Мистельтейн?"

"Нет."

Я поставил "Мистельтейн" обратно на полку.

'Его эффективность ограничена.'

Мистельтейн был эффективен против врагов, использующих специальные защитные механизмы, но в обычных условиях он был не так силен. Лучше было бы иметь более универсальные варианты.

Я посмотрел на следующую полку.

Полка открылась, защищенная пятью слоями устройств. Внутри был полупрозрачный синий меч.

[Барисада]

[Класс: S+]

[Бессмертный!]

[Сделан из рогов и чешуи Короля Демонов Тени. Он может нанести мощный удар, игнорирующий физическую защиту противника и связанные с ней навыки.]

[Атрибут: Физическое проникновение (S)]

[Примечание – Предмет со специальной привязкой]

[Примечание 2 – Коллекция Нифльхейма (№113)]

Я потянулся к рукояти.

Ножны стали расплывчатыми, позволяя моей руке пройти сквозь них.

‘Физическое проникновение.’

Этот меч не мог быть остановлен физической защитой противника.

Клинок Барисады, созданный в результате победы над Королем Демонов Тени, который мог скрываться в Измерении Теней, мог пробивать броню или чешую противника, вспарывая его внутренности. Перед этим мечом даже самые стойкие враги превращаются в пугала.

“Но он не сможет пробить магическую защиту.”

Я убрал руку с полки.

Лязг.

Защитное устройство было активировано, и полка закрылась.

Я перешел к следующей полке.

На этот раз это было копье, а не меч. Его звали Гунгнир. Это была ранняя версия Брюнака, однако у него были свои преимущества, и он мог сокрушить десятки врагов с дальнего расстояния одним ударом.

“Как насчет Гунгнира? Я думаю, он был бы отличным подспорьем в крупномасштабных сражениях.”

“И это твоя рекомендация?”

"Да. Ничего страшного, даже если вы не умеете пользоваться копьем.”

Юрнет, шедшая впереди, обернулась.

“Мастер, вы можете забрать все оружие, которое здесь есть. В конце концов, Вы создали это оружие.”

“Не я один его создавал.”

Я покачал головой.

Все снаряжение во втором арсенале было изготовлено вручную. То есть, они были сделаны с использованием мини-игр из "Выбери Меня", точно так же, как меч и щит, которые у меня были. Однако я не смог бы сделать это в одиночку.

Без помощи различных сотрудников, помогающих в создании предметов, я мог бы создавать предметы в лучшем случае класса В. Особенно без Юрнет, я бы даже не мечтал о предметах выше S класса.

“Кроме того, у большинства видов оружия есть свои владельцы, не так ли? Я не должен брать его без разрешения.”

“Но...”

“Что еще более важно, меня ничего из этого не интересует.”

Я мысленно перечислил предметы.

Всего их 132. Это были предметы, изготовленные не наугад, а по мере необходимости в нужное время.

В основном это было необходимо для того, чтобы максимально использовать сильные стороны владельца и устранять слабые.

Из 132 единиц оружия у 101 были назначенные владельцы.

Обычно их бережно хранят, но когда придет время идти в бой, они окажутся у них в руках.

Кроме того, это оружие изготавливается на заказ с учетом стиля боя владельца.

Героям, проявляющим слабость в крупномасштабных сражениях, предоставляются предметы, повышающие огневую мощь. Если слабость проявляется в длительных сражениях, повышается их выносливость. Если они уязвимы к определенным атрибутам, это тоже рассматривается. Члены основной группы не были исключением.

“Тогда...”

"Мне жаль. Мне не следовало тебя просить об этом."

Я горько усмехнулся.

“Действительно, похоже, здесь нет никакого оружия, которым бы мог воспользоваться Мастер.”

Даже если я просмотрю характеристики всех коллекций, подходящего оружия для меня не найдется.

Даже если бы оно и было, характеристики самого оружия помешали бы моему росту. Я закрыл глаза и снова задумался.

‘Острое, прочное, неразрушимое оружие.’

Я покачал головой.

Этого недостаточно. Если я соглашусь на это, мне не нужно будет брать оружие в Нифльхейме. Я могу изготовить его в Таунии.

‘...Если захочу большего.’

Я пришел к выводу.

Я открыл глаза.

”Юрнет.”

"Да."

“Нужно создать одно оружие.”

“Как прикажете.”

Юрнет протянула руку.

Сгустился туман, и открылся межпространственный портал.

“Я думала о том же. Здешние сокровища, несомненно, могущественны, но они не подходят вашему величию.”

Я ухмыльнулся.

Когда я шагнул в портал, туман окутал все мое тело.

Я вышел в новое место, и появилось системное сообщение с указанием текущего местоположения.

[Кузница Начала Ур. Макс]

Кипела лапа, лопались пузырьки, выделяя тепло.

Юрнет протянула руку, и меня окружила прозрачная аура.

“Мастер, пожалуйста, будьте осторожны. Тут очень высокая температура.”

Я посмотрел вперед.

Лава собралась в небольшое озеро. Кузница Начала. Это было особое сооружение, которое можно было получить, достигнув наивысшего уровня в Кузнице снаряжения и выполнив несколько секретных условий. Его действие было простым. Она может создавать особые предметы.

Однако, было несколько штрафов.

“Давай готовиться.”

"Да."

Юрнет надела на меня черное пальто.

Жаркий воздух, казалось, рассеялся. Казалось, пальто оказало понижающее воздействие на температуру.

[Докажите свое мастерство.]

Голос Юрнет эхом разнесся по всей пещере.

Шипение. Я посмотрел на свою левую руку. Из кольца на моем указательном пальце вырвалась черная молния.

<Синхронизирую авторизацию мастера Нифльхейма.>

Глаза Юрнет засияли голубым, а затем потускнели.

И.

[Начинается ковка снаряжения!]

В верхней части моего поля зрения появилось окно с голограммой.

Оно было мне знакомо, я видел его сотни раз. Это было окно создания крафта из 'Выбери Меня'.

<Мастер, какой тип оружия вы хотели бы создать?>

“Растущий тип.”

Я создавал предметы для героев, чей рост был почти завершен.

Но сейчас я был далек от этого. Мне нужно было изменить свой подход. Я скорректировал детали.

Тип, Растущий

Форма, Длинный меч.

Метод, Литье.

<Вы выбрали литье? Вы уверены? Будет применен штраф.>

Я нажал кнопку "Да" внизу.

“Пожалуйста, укажите материалы.”

[Доступные материалы]

[Материалы могут быть классифицированы по типу.]

[Сталь Нифльхейма (А) х 207]

[Мифрил (S) х 193]

[Кожа Адского коня (А) х 93]

[Чешуя Морского Короля х 13]

[Небесный кристалл...]

Появился список материалов, хранящихся на складе Нифльхейма.

Я начал сортировать их по категориям. Руды сочетались с рудами, кожа с кожей. Закончив классификацию, я перечислил предметы, которые нужно было использовать.

“9 Стали Нифльхейма, 5 мифрила, 3 Черного железа, 2 Орихалка, 5 Адских кристаллов...”

Справа от горна появился белый магический круг.

В магическом круге начали появляться материалы. Я мысленно представил готовое изделие, произнося названия материалов.

13 видов руд.

10 видов кожи.

15 видов кристаллов.

9 видов дерева.

8 разных предметов.

Я решил использовать в общей сложности 55 видов материалов.

<Подготовка материалов завершена. Иницирую заказ на призыв.>

Слева от кузницы появился туманный пространственный портал.



Из пространственного портала появился старик с густой бородой.

“Юрнет, зачем ты меня позвала?”

<Приказ мастера.>

“Что? Разве мастер может быть здесь?”

Глаза старика расширились, когда он посмотрел на меня.

“Ч-что?..”

<Созыв 1 уровня. Собери всех мастеров 1 ранга и выше на объекте.>

“Ах, да!”

Старик поспешно исчез.

В то же время,

[Уровень снаряжения в кузнице максимальный!]

[Состояние идеальное. При соблюдении условий будет создано лучшее оружие!]

[Вспомогательные объекты - Кузница (Ур. Макс), Древообрабатывающий цех (Ур. Макс), Мастерская (Ур. Макс), Алхимический... ]

[Персонал в ожидании - 135 человек]

<Начинается 1-ый этап обработки. Отправка материалов.>

Материал в магическом круге превратился в свет и рассеялся.

“Чертеж?”

<В данный момент выполняется.>

Я обернулся.

Мантия Юрнет сильно развевалась. В воздухе появлялись и исчезали многочисленные магические круги.

<Техника зачарования является саморазвивающейся и адаптивной. Анализ боевых приемов Мастера и преобразование их в соответствующую форму. Далее, синхронизация с кузницей и мастерской.>

Воздух искажился, открывая сцену.

Это была кузница с различными инструментами, большими и маленькими. Там старик вытирал пот, а вокруг суеилось множество людей.

“Сборка завершена, но использовать 13 видов руд будет очень сложно. Их свойства совершенно разные...”

<Подождите, пока не дадут инструкции.>

Сцена в воздухе стала размытой.

Юрнет повернулась ко мне и спросила: “Мастер, вы уверены в этом? Исходя из расчетов, сложность изготовления выше, чем ожидалось.”

“Насколько?”

“Это кажется сложным даже для адского уровня сложности.”

“Значит будет "Божественный уровень".”

В этом и заключалась сложность создания Пяти Священных видов оружия.

“Возможно, оно еще выше.”

“Давай выясним. Готово ли заклинание?”

"Да."

“Тогда вперед.”

Создание было ручным.

Кузница Начала не работала автоматически. Далее был экран выбора сложности. Начиная с самого низкого уровня и заканчивая сверхадским. Головоломка была разделена на восемь уровней сложности.

'В основном.'

Я нажал на значок кузницы слева.

[Желающий попасть в ад, должен принести жертву.]

В окне создания крафта появилась кнопка.

[□Ад]

[Кузница Начала, эффект активирован!]

[Вставьте предмет. В зависимости от уровня жертвы, открываются скрытые уровни сложности.]

"Буревестник, Вегалта, Азот."

<Вы отправите 3 предмета?>

"Да."

<Как прикажете.>

Три меча парили над озером лавы.

Они были высокого ранга, несмотря на то, что у них не было владельцев. Более того, их можно было заменить. Мечи растворились в лаве.

'Три.'

Я пожертвовал тремя оружиями ранга S.

При создании Пяти Священных видов оружия нужно было только одно. Даже при создании Леватейна я использовал только два.

[Вы принесли достойную жертву.]

[Открывают настоящие врата ада.]

[Сложность зачарования – Сверхбожественная]

“Сверхбожественная, да.”

Я прищелкнул языком.

Я почти ожидал этого.

Оружие, которое могло расти, создавалось с невероятно высокой сложностью.

Вот почему я до сих пор не пробовал использовать снаряжение растущего типа. Даже в Нифльхейме одновременная потеря сотен материалов высшего уровня была большим ударом.

[Активирован штраф за сложность!]

[Эффективность снижена на 1/3.]

[Вероятность успеха: Невозможно – гарантированный провал. Не продолжайте.]

[Вы хотите продолжить?]

[Да/Нет]

“Они говорят не делать этого, но я уже принес жертву.”

Юрнет улыбнулась.

“Похоже, пути назад нет.”

Я пожал плечами.

Я очистил свой разум от отвлекающих факторов, одного за другим. Я небрежно справлялся с головоломками сверхадской сложности, но со сверхбожественной сложностью было совсем иначе. Единственная ошибка могла привести к провалу.

“Почти год.”

Время, потраченное исключительно на головоломки.

В то время как все остальные автоматизировали свое ремесло, я увлекся ручным крафтом. Я исследовал схемы головоломок и практиковался бесчисленное количество раз. И все это для того, чтобы дать героям более мощное оружие.

Тысяча Рук. Еще одно прозвище, которое мне кто-то дал.

"У этой головоломки есть какой-то смысл?"

"Конечно."

[Вы хотите продолжить?]

[Да (тык) / Нет]

Я нажал на экран выбора.

<http://tl.rulate.ru/book/84668/4075076>