Глава 99.

Преемник Пагмы мог использовать любые предметы, при этом будучи невосприимчивым к негативным эффектам и обладал навыком, предоставляющим временное бессмертие. Учитывая это, а также многие другие нюансы, данный класс больше всего напоминал собой боевой.

Тем не менее, Преемник Пагмы в первую очередь был кузнецом. Начиная с Оценки и Ремонта, заканчивая созданием, усилением и разработкой новых предметов… Истинная сила Преемника Пагмы раскрывалась лишь здесь, в кузнице. Наковальня, печь и производственные инструменты – вот что было его настоящим оружием.

– Ху… Ху… – стабилизировав дыхание, я начал закладывать в доменную печь мифриловую руду, известняк и кокс.

Вы способны ощущать изменения температуры окружающей среды.

Текущая температура: 30 градусов.

Текущая температура: 31 градус.

Текущая температура: 31,5…

Текущая температура: 33…

Текущая температура: 36…

Текущая температура: 39…

Преемник Пагмы чувствителен не только к изменениям температуры окружающей среды. Если поблизости есть печь, Вы сможете с точностью измерить температуру внутри неё.

Поскольку работу с сильфонами я уже освоил… Нет, даже без моих прогрессирующих навыков легендарный класс был способен дать фору любому, даже самому талантливому кузнецу, позволяя нагреть печь куда быстрее общепринятых норм.

Текущая температура: 1,000…

Текущая температура: 1,100…

Текущая температура: 1,350…

– Мифрил…

Самым распространенным материалом в изготовлении предметов было железо. Железная руда была пригодна для плавки при температуре от 1,150 до 1,250 градусов. Однако для плавки мифрила требовалось гораздо больше жара. Кроме того, кузнецу необходимо было обладать соответствующей техникой, чтобы поддерживать нужную температуру в заданном диапазоне.

«В этом случае я не должен выходить за рамки 1,820-1,840 градусов».

Вот почему плавка мифриловой руды была доступна лишь для обладателей Кузнечного Ремесла 3-го высшего уровня.

Кузнецы среднего уровня не могли повысить температуру в печи выше 1,800 градусов. Те, у кого Кузнечное Ремесло находилось на 2-ом высшем уровне, могли поднять температуру до нужного уровня, однако не могли поддерживать её в заданных рамках. Однако для Преемника Пагмы эта задача была не тяжелее любой другой.

В частности, у меня уже был опыт работы с мифрилом во время создания Божественного Щита, а потому я мог расплавить его даже с закрытыми глазами.

Вшу-у-у-ух.

Температура в печи зафиксировалась на уровне 1,840 градусов, и спустя какое-то время мифриловая руда начала медленно таять.

Внутри печи начало появляться и перерабатываться сразу несколько веществ: расплавленная мифриловая руда, смешанная с моноксидом углерода, полученным из кокса, а также высокоуглеродистый чугун. В процессе плавки отделенные примеси превращались в шлак и изымались через специальное отверстие.

Этот процесс воспроизводил методы плавления, используемые в современных литейных цехах, что, в свою очередь, доказывало факт заимствования разработчиками «Satisfy» некоторых современных технологий.

… А ещё именно это же во всех подробностях описывалось на форумах, посвящённых кузнечному делу.

Итак, спустя какое-то время я заполнил форму расплавленным металлом. Таинственный оранжевый цвет мифрила был настолько красив, что мне казалось, будто моя душа попала в какое-то другое измерение.

«… Это даже красивее, чем женщины…».

– Кхек!?

«Что, чёрт побери, это вообще за мысли?».

Мне казалось, что я постепенно становлюсь рабом красоты железа. И я должен был что-то с этим сделать, если не хотел быть «женатым на своей работе» всю свою оставшуюся жизнь.

«… В реальности я совершенно не популярен среди женщин… Ух, прежде, чем я умру, я просто обязан пройти через какие-нибудь отношения, даже если это будет не брак…».

Я начал всерьёз беспокоиться, что единственной моей женой и вправду станет работа.

«Какой прискорбный сценарий…».

После инцидента с А Хён моя уверенность в отношениях с девушками упала на самое дно. Итак, обеспокоенный своим будущим, я вылил расплавленный мифрил в заранее подготовленные формы. Теперь мне нужно было дождаться, пока расплавленный минерал остынет.

«Это время тоже нужно потратить с пользой».

Время – деньги. К тому же я просто обязан был возместить моральный ущерб, связанный с действиями А Хён. Итак, я взял длинный брусок типанового дерева и, отойдя в сторону, начал работать над ним.

В чём-то типановое дерево было похоже на улучшенную версию бамбука. Однако оно было в десятки раз более твердым и упругим, чем бамбук, что делало его пригодным для использования в качестве оружейного материала. Также, благодаря своему прозрачно-синеватому цвету, оно было весьма популярным в изготовлении украшений, однако из-за своей стоимости мало кто приобретал его именно для таких целей.

– Ухм…

После удаления лишних деталей у меня получилась прямая палка длиной в 178 см.

Немного помахав ею, я проверил хват и балансировку.

Фьу! Фьу!

«Её прочность сравнима со сталью… Теперь понятно, почему типановая древесина такая дорогая».

Данное изделие должно было стать древком для Штормового Копья, а гармония серебряного и синего цветов должна была сделать копьё красивым и роскошным.

«Теперь остриё».

Закончив работу над древком, я вытащил полузастывший мифрил, после чего вооружился своим главным производственным инструментом.

«Неизвестный Кузнечный Молот»

Рейтинг:эпический.

Прочность: 350/350.

Вес: 80.

Сила атаки: 70~80.

Кузнечный Молот, созданный настоящим мастером, обладающим огромным потенциалом, однако, по каким-то причинам, испытывающим недостаток в опыте и репутации.

Данное изделие изготовлено самим мастером, а потому не подходит для использования другими ремесленниками.

Эффекты:

Вероятность создания редкого предмета: +17%.

Вероятность создания эпического предмета: +7%.

Требования:

Класс: «Преемник Пагмы».

«С этим молотом мои шансы на создание редких и эпических предметов стали существенно выше».

Жаль, что он не увеличивал шансы на создание уникальных и легендарных предметов. Но так было потому, что сам молот был эпическим. Итак, логично было предположить, что уникальный молот должен был увеличить шансы на создание уникальных предметов, а легендарный молот – на создание легендарных.

«Рано или поздно я обязательно сделаю легендарный молот».

Бу-дум! Бу-дум!

Затем я принялся повторять процесс по разогреванию мифрила и его закаливанию, при этом уменьшая количество содержащегося в нём углерода до подходящего значения. Это была сталелитейная операция, благодаря которой сероватый мифрил стал выглядеть более изысканно и приобрёл форму копья.

– Уф…

Ко времени, как за окном начал клубиться густой предрассветный туман, моё тело было сплошь залито потом.

Бу-дум! Бу-дум!

Помимо шагов авантюристов, возвращающихся с охоты, тихие улицы Уинстона оглашали лишь удары моего молота.

И вот, спустя четыре часа я закончил работу над остриём и при помощи сухожилия грифонов прикрепил его к древку.

Первое из трех Штормовых Копий, заказанных Поном, было готово.

Легендарное Кузнечное Дыхание увеличило эффективность произведённых Вами предметов.

«Хорошо!».

На этот раз навык всё-таки решил активироваться, а потому результат уже должен был превосходить мои ожидания. Оставалось лишь проверить рейтинг готового предмета, а потому я не стал откладывать это на потом, и…

«Штормовое Копьё»

Рейтинг: уникальный.

Вес: 200.

Прочность: 432/432.

Сила атаки: 476.

Скорость атаки: +10%.

Шанс нанесения критического удара: +5%.

Копьё из мифрила, созданное настоящим мастером, обладающим огромным потенциалом, однако, по каким-то причинам, испытывающим нехватку в опыте и репутации.

Оно очень лёгкое, а потому чем более талантливым будет его владелец, тем большую силу оно сможет проявить. Однако помните, что его лёгкость также может оказаться существенным недостатком.

Копьё содержит в себе волю его создателя, который жаждал выковать по-настоящему мощное оружие.

Эффекты:

Каждая последовательная атака повысит Вашу скорость атаки на 1%.

Встроенный навык: «Настоящая Иллюзия».

Встроенный навык: «Воля Создателя».

Требования:

Уровень: 240 и выше.

Сила: 750 и больше.

Ловкость: 400 и больше.

Владение Копьём: 2-ой высший уровень.

Вам удалось создать уникальный предмет, в связи с чем все Ваши характеристики навсегда увеличились на 12, а континентальная репутация выросла на 300.

– Э-э? А-а? О-о-о-о! О-о-о-о! Йес-с-с-с-с-с!

Я выковал два легендарных предмета: Меч Превосходства и Божественный Щит, при этом уникальным получился лишь «Идеальный Кинжал». Исходя из этого можно было предположить, что уникальные предметы были столь же редкими, как и легендарные.

И вот, сегодня у меня получилось уникальное копьё! Причём с первой же попытки!

– Пу-ха-ха-ха-ха!

Я был так счастлив, что хотел взлететь!

– Благодаря эффекту Дыхания, джек-пот стал ещё большим.

Уникальное Штормовое Копьё, описанное в производственной технологии, обладало прочностью в 363 единицы и силой атаки в 400. Однако моё уникальное Штормовое Копьё было на целых 19% прочнее и сильнее.

– Так, а что это за умение такое – Воля Создателя? – пробормотал я, открыв подробное описание навыка.

«Воля Создателя»

При активации увеличивает силу атаки Вашего оружия на 30%.

Навык можно использовать вместе со схожими усиливающими умениями.

Продолжительность действия: 2 минуты.

* При использовании потребляется 100 единиц прочности оружия.

– Хах…

Проще говоря, навык повышал силу атаки на 30% и действовал в течение двух минут. Это было обычное усиление, мало чем отличающееся от обычных воинских навыков. Нет, средняя продолжительность усиливающего навыка составляла 10 минут, так что этот даже слегка уступал.

Однако следовало обратить внимание на другой немаловажный нюанс. Самое главное отличие данного навыка заключалась в том, что он мог использоваться параллельно с другими усиливающими навыками. Итак, если Пон решит активировать «Волю Создателя» вместе с «Оружейными Чарами», каждый из которых увеличивал силу атаки на 30%, эффект сложится и составит +60%.

Итак, это был очень редкий навык, не имеющий ничего общего с обычными навыками, при этом потребляя не ману, а прочность самого оружия. В каком-то смысле, его стоило использовать лишь в самых критических ситуациях, поскольку помимо мощного козыря, он влёк за собой и серьёзный штраф.

– Ух… Это серьёзное достижение. Если я отправлю информацию об этом копье в гильд-чат – их наверняка удар хватит, – пробормотал я, представив себе восхищение Джишуки и остальных.

А что случится с Поном, когда он увидит это копьё, я и вовсе боялся представлять.

Передав мне материалы для создания трех Штормовых Копий, он сказал: «Я встречался со многими кузнецами, а потому прекрасно понимаю, насколько тяжело произвести эпический

предмет. Мне удалось собрать материалы всего на три копья, однако я не расстроюсь даже если они все окажутся редкими. Будь как будет».

– Ты ведь не ожидал даже эпического и был рад всего лишь редкому! Ха-ха! Не стоит недооценивать легендарного кузнеца! – торжественно воскликнул я.

… Впрочем, как правило, из десяти произведённых мною предметов все десять оказывались редкими.

– Что ж, должно и мне хоть раз повезти.

«Интересно, сколько мне за него заплатят?».

Я был так взволнован, что сердце готово было вот-вот выпрыгнуть из груди.

«Что вообще происходит… Включая рейд на Малакуса, я третий день подряд получаю огромные деньги. Это вообще реальность?».

Сейчас было почти обеденное время. Я начал делать копьё поздним вечером, а потому на его завершение у меня ушла большая половина дня.

– Уф-ф… Я устал и хочу спать. А что касается информации об этом копье… Дождусь, когда будут готовы оставшиеся два.

Ощущая чувство выполненного долга, я наконец-то заснул, думая о том, что за оставшиеся две попытки я просто обязан попробовать выковать легендарное копьё.

***

– Итак, этот день настал…

Отдав Гриду материалы для производства трёх Штормовых Копий, Пон честно посвятил это время поискам Божественного Щита. И в течение всех прошедших трёх дней он стал ещё больше недоволен своим текущим оружием.

Пон перебрался в охотничьи угодья, где обитали куда более высокоуровневые монстры. Однако по мере увеличения уровня его противников, куда более отчётливыми становились и пределы его текущего копья.

Это копьё он купил ещё на 190-ом и пользовался им вот уже как 53 уровня…

«Ничего, скоро я избавлюсь от этого проклятого предмета».

Закончив уничтожение очередного монстра, Пон расслабился. Но вот, когда он собирался отправиться на охоту на очередного монстра, в чате гильдии появилось сообщение:

– Пон, три Штормовых Копья завершены, так что, когда будет время, приходи в кузницу Хана.

– Оу~! Копья завершены! И какой рейтинг получился?

– Мне тоже любопытно. ^^ Пожалуйста, Грид, поделись информационным окошком.

Члены гильдии тут же взволновались. И особую взбудораженность, перемешанную с неловкостью, ощущал Пон. Тем не менее, Грид сообщил прямо-таки шокирующие новости:

– Наверное, я проклят… Я не хочу публиковать информацию привселюдно, так что приходи и посмотри сам.

– Уха-ха-ха-ха! Кажется, кого-то ждёт три редких копья! Не расстраивайся, Пон, у тебя ещё всё впереди!– рассмеялся Вантнер.

–…

Пон был искренне разочарован, поскольку ожидал увидеть хотя бы одно эпическое Штормовое Копье.

Впрочем, базовая производительность редкого Штормового Копья тоже была достаточно хороша, а потому Пон немедленно прекратил охоту и направился в Уинстон. Расстояние от его охотничьих угодий до Уинстона было небольшим, а потому всего через три часа он прибыл в кузницу Хана и увидел некоторых членов своей гильдии, включая Джишуку и Вантнера.

–Что вы здесь все делаете? – нахмурившись, спросил Пон.

– Лично я хочу увидеть твой разочарованный взгляд. Я ж надеюсь, ты не против? Уха-ха-ха-ха!

– … Чёрт бы тебя побрал.

–Не понял, какие-то претензии? Если что, говори, не стесняйся! Я покажу тебе силу своих модернизированных топоров! Ухо-хо-хо-хо!

–…

После усиления топоров уверенность Вантнера в себе взлетела до самых небес. В результате он тут же сменил своё охотничье угодье на более высокоуровневое, стал чаще болтать и при каждой возможности высмеивать Пона.

Итак, дрожа от насмешек своего ненавистного коллеги, Пон медленно подошёл к Гриду.

– Должно быть, ты порядком намучался с ними, Грид, – произнёс копейщик, не ожидая слишком многого, – Ничего. В следующий раз, возможно, нам повезёт больше.

Он говорил вполне искренне, но при этом всё равно не мог скрыть своего разочарования. А затем Грид посмотрел на Пона своими сонными глазами и передал ему три копья.

– Я проклят, причём всеми богами сразу. Поскольку с первой же попытки появилось уникальное копьё, я думал, что получится создать легендарное, но… Оба оставшихся копья оказались эпическими.

– …?

Что он только что сказал? Все члены Гильдии Цедака, включая Пона, были потрясены до глубины души. Уникальное? Легендарное? Всем было доподлинно известно, что легендарные предметы невозможно создать, а потому они сочли, что Грид просто бредит.

А затем лицо Пона попросту побледнело.

Вы получили Штормовое Копьё (эпическое).

Вы получили Штормовое Копьё (эпическое).

Вы получили Штормовое Копьё (уникальное).

– Что!?

Пон чувствовал подобное волнение лишь два раза за всю свою игровую карьеру. Впервые – когда он оказался внутри «Satisfy», поскольку эта игра и вправду заслуживала того, чтобы называться второй реальностью.

Во второй раз это произошло, когда он столкнулся с Крюгелем – игроком, занимающим первое место в общеигровом рейтинге.

Пон сражался со многими сильными игроками, но Крюгель был настоящим гением «Satisfy». Несмотря на свой колоссальный игровой опыт, он впервые почувствовал себя абсолютно беспомощным.

И вот, нечто подобное происходило и сейчас.

– Грид… Ты… Ты…

Глядя на уникальное Штормовое Копьё, Пон чувствовал настоящий трепет. А ещё к нему вернулась его потерянная вера. С Гридом Гильдия Цедака сможет пересечь стену, которая прежде казалась ему непреодолимой.

http://tl.rulate.ru/book/96837/331278