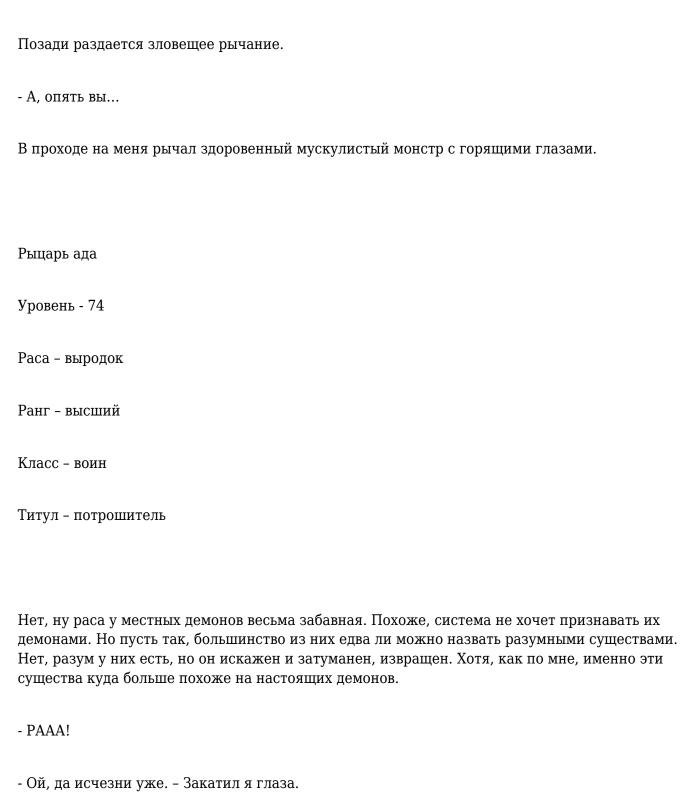
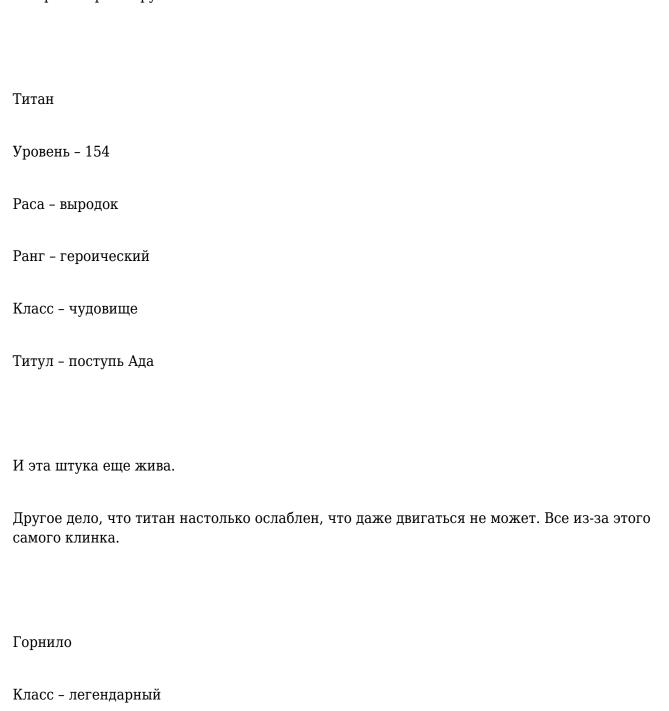
Система распустила тут свои шаловливые алгоритмы и изучала все технологии, попавшие в ее поле зрения, если можно так выразиться. И эта штука передо мной, вроде бы, называется божественной машиной. Именно с ее помощью обычный человек стал сверхчеловеком, прежде чем стал палачом рока. В любом случае, тут было еще кое-что интересное...



И совершил рывок к нему, распахнув крылья. В моих руках вспыхнул меч гнева и одним ударом отделил голову выродка от его тела. Массивная туша рухнула на колени и шлепнулась на пол, после чего от нее начала исходить зловещая алая энергия, которую я поглощал своей дьявольской аурой.

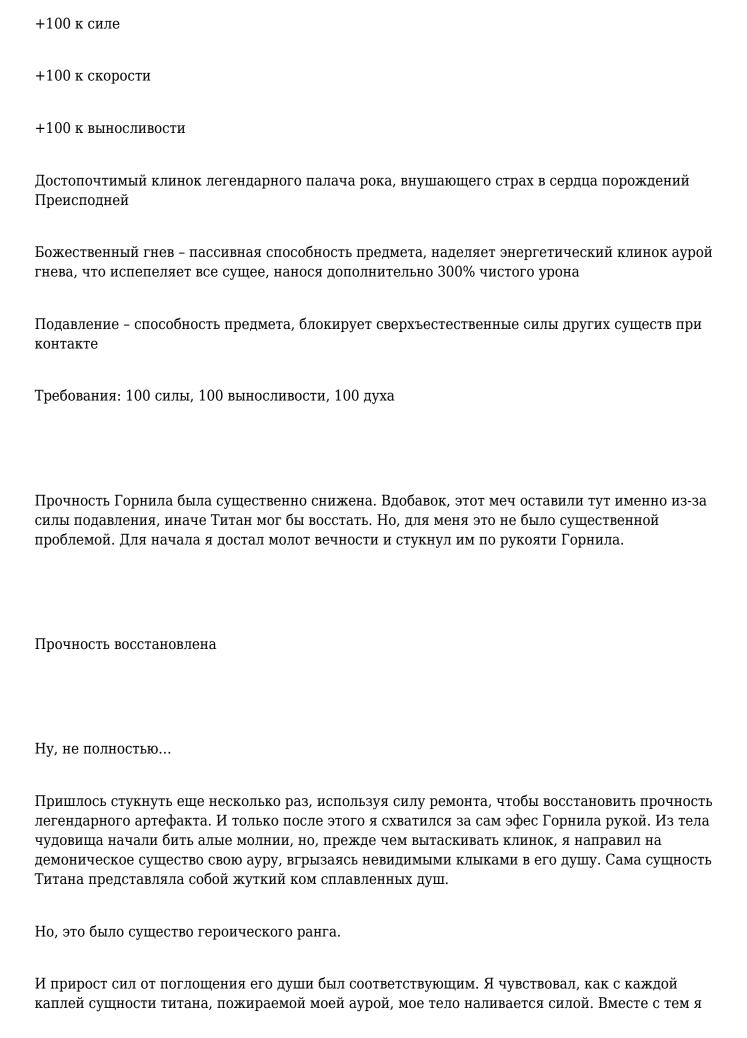
Впереди ко мне несутся еще какие-то местные твари, и я просто полыхнул в их сторону дьявольским огнем, уже не став разбираться с трупами, или с выжившими, просто использовал обновленную карту и телепортировался с помощью ключа к следующему месту моего небольшого путешествия.

Вот я встаю прямо на останки огромного титана. Чудовищных размеров демон, в груди которого торчала рукоять меча.



Урон - 1000-5000

Прочность - 314



решил так же добавить еще несколько талантов, насколько позволяла моя душа в нынешнем состоянии. Просто чтобы не оставлять свободного места и реализовать всю пользу, которую могут принести новые таланты.

Легендарный изобретатель

В вашей душе раскрылся талант легендарного изобретателя, способного сотворить сложнейшие приспособления и артефакты, разобрать и освоить любые технологии

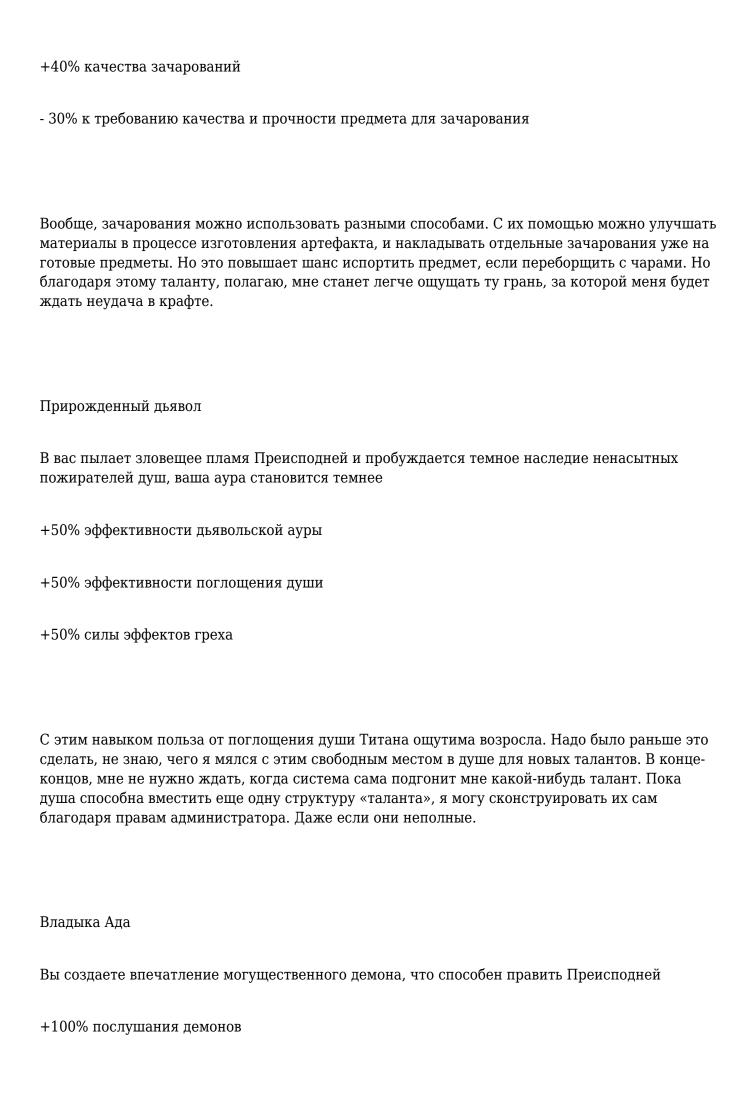
- +100% скорости развития навыка инженера
- +10% качества создаваемых вами предметов с помощью навыка инженера
- +30% вероятности создания предмета редкого класса с помощью навыка инженера
- +20% вероятности создания предмета эпического класса с помощью навыка инженера
- +10% вероятности создания предмета легендарного класса с помощью навыка инженера
- +5% вероятности создания предмета мифического класса с помощью навыка инженера
- +1% вероятности создания предмета божественного класса с помощью навыка инженера

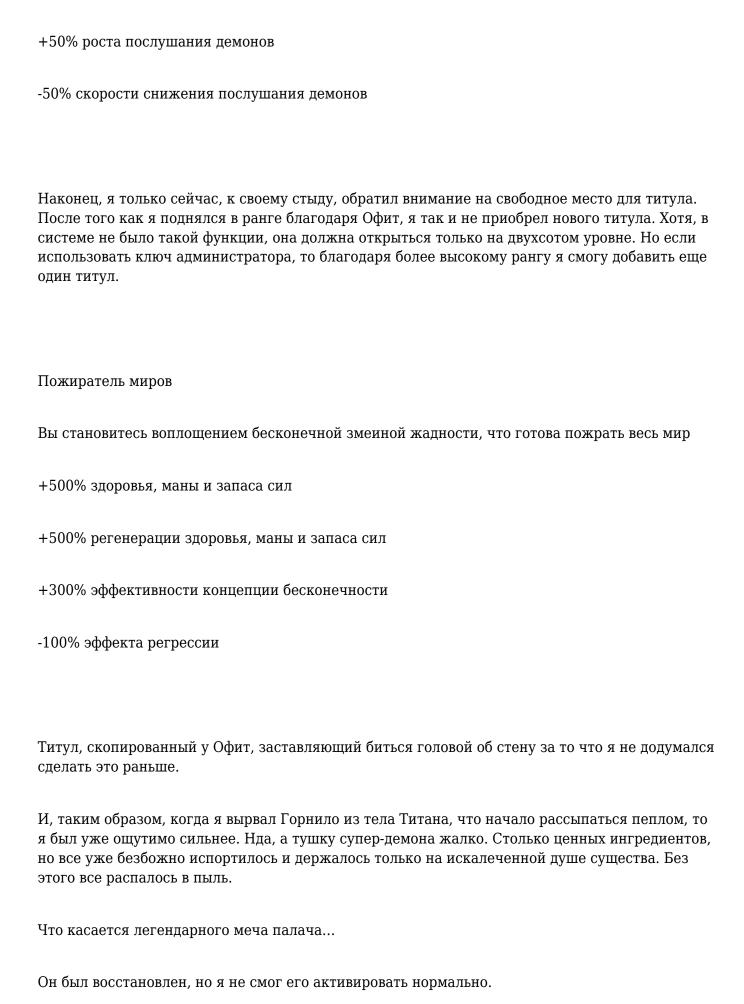
Раз уж я собрался заняться изучением более сложных технологий и их изготовления, этот талант определенно просто необходим.

Легендарный зачарователь

Вы открыли талант в зачаровании, теперь вам доступна сама сущность чар, что вы вплетаете в предметы, заговаривая их

+100% скорости развития навыка зачарователя





Клинок вспыхнул на пару секунд и пропал. За столько лет сдерживания Титана заряд сильно ослаб. Но, как ни странно, моя дьявольская энергия оказалась вполне пригодна для зарядки артефакта и, выкачав из меня где-то десятую часть сил, меч зажегся яростным алым клинком, покрытым рунами.

- Класс... - Довольно протянул я, взмахнув пару раз энергетическим мечом.

Вроде бы световой меч, но в тысячу раз круче сейберов из звездных войн, я вам скажу.

В стороне порыкивают демоны, но уже не торопятся ко мне, чтобы порвать на части. Все их естество дрожит от ощущения собственной ничтожности перед тем существом, что они видят перед собой. Искалеченные и изувеченные души, запертые в вырожденных уродливых телах. Кто они перед настоящим дьяволом?

- Мешки с опытом. - Кивнул я.

И взмахнул рукой, спуская с ладони разряды черных молний, вобравших в себя проекцию бесконечности. Антрацитовые искры просто разрезали тела существ, не замечая преграды. Почти сотня демонов была истреблена в один миг. В конце-концов, они даже близко к моему рангу не подступались.

- Изи катка.

Используя пространственный ключ телепортируюсь к следующей своей цели.

Слышу рыки демонов, а так же звон металла и грохот мощных пневматических молотов. Целый комплекс, сочетающий в себе сталелитейный завод и мясоперерабатывающую фабрику человечины. То тут, то там, слышны вопли смертных душ, шипит раскаленный металл, разлетающийся алыми брызгами.

- PAAA!

А ко мне уже бежит очередной рыцарь ада.

Словно красуясь, я зажигаю Горнило и совершаю пируэт. Удар был рассчитан просто превосходно и когда рыцарь уже готов врезаться в меня своей массивной тушей, я резко бью его с разворота, рассекая надвое энергетическим клинком. Верхняя часть туловища улетает вперед, а ноги падают прямо за мной. При этом, во время удара я немного сместился вбок, избегая самого столкновения.

- Хах... офигенно...

Но, чего-то вот прямо не хватает...

Я достаю из инвентаря смартфон. Использую ключ для копирования приложения и на скорую руку интегрирую его в систему чата. Дизайн интерфейса потом отшлифую, а пока...

Жуткую какофонию окружающих звуков разрывает звук электрогитары, а потом к нему присоединяется грохот барабанов. В чате заиграл саунтдтрек из Doom. И мои губы растянулись в зловещем оскале, когда я заметил еще парочку демонов.

Рубить их под металл оказалось куда веселее!

- Ха-ха-ха! Да, это, просто, офигенно!

И меч тоже офигенный.

Я уже определился с тем, на основе какой технологии будет выкован мое следующее оружие. И нет, я не собираюсь забирать себе Горнило. Так, побалуюсь немного, и отдам Палачу. Ну, может, только из лучших побуждений, попробую его улучшить. У этого артефакта легко заметны некоторые проблемы с энергопотреблением. Как высокоранговый дьявол я легко могу питать его своей энергией. Но вряд ли у думгая все будет так же просто.

Тем временем, я продолжал продвигаться по дьявольской кузне душ, покачивая головой в такт музыке и разрубая лезущих из всех щелей демонюк. Попутно система исследовала технологическую базу цехов, которые я проходил. А в какой-то момент я еще и пританцовывать начал.

Я так же взглянул на процесс выкачки аргент-энергии из душ смертных. Дьявольские механизмы просто опустошали сущности людей, погрязших в бесконечном страдании. Но эти души не исчезали полностью, они становились подобными опустошенным сосудам, которые впоследствии заполнялись искаженной энергией Ада, превращая несчастных грешников в демонических существ.

Но, в конце-концов, здесь я тоже закончил...

И отправился дальше.

Я телепортировался на некоторые космические станции, базы на планетах в разных измерениях. Собирал образцы технологий местных цивилизации, уделив так же особое внимание обычному, но крайне брутальному, огнестрелу.

Посетил самое сердце Ада, где столкнулся с... людьми?

Гвардеец Давота Уровень - 345 Раса - высший человек Ранг - превосходящий Класс - воин, страж Титул - Хранитель Джакада Здесь же были сосредоточены и самые продвинутые технологии, какие я только встречал в данном сопряжении измерений. Чего только стоят механические доспехи, не уступающие, а даже превосходящие тех мехов, которых я видел в мире кода. Каждый же из этих гвардейцев был вооружен орудием, собранным по той же технологии, что и Горнило Палача. И, самое главное... Хоть я и скрывался в это время, но меня сразу же заметили и, пока система исследовала технологии, сосредоточенные в адской столице, мне пришлось сразиться с местными хранителями. Они были слабее, по характеристикам и рангу, но у них была отличная экипировка, совершенно не уступающая моей собственной. Их оружие наносит чистый урон и просто игнорирует обычную защиту, и только проекция вечности в броне может сопротивляться энергетическим клинкам. Но, самое главное, эти стражи... обладали тысячами лет опыта жесточайших боев. В конце-концов, я уже даже не сражался с ними, а просто бегал по их столице, избегая битв, а после сбежал. И заглянул в мир местных жутких ангелов. Они меня вообще не заметили. Может и была такая возможности, но эти ангелы-дроны и серафимы, словно сонные мухи, пока палкой в них не потыкаешь, не обратят на тебя внимания.

А потом...

Я возвращаюсь в родной мир.

Ну, почти... я не достиг Земли или Преисподней, а остановился в пространстве между измерениями, заперев целый кусок этого места под замок пространственного ключа.

В плазменном огне вспыхнула печать ключа администратора, и система перенесла в запертое пространство схему алгоритмов барьера. Кстати, а ведь если доработать эту схему, можно создать целый навык создания данжей с монстрами.

Следующий этап...

- Ха... ха-ха-ха! - Меня охватывает чувство триумфа от вида того, как в этом поле проявляется высокотехнологичная кузница.

Хотя, это еще не совсем то, чего я хотел добиться.

Но с этим уже можно работать.

Да, это просто проекция, вроде бы, но все эти механизмы можно использовать. Уже на их основе я создам собственные инструменты и станки, что повысит эффективность кузницы. К тому же, сама по себе эта кузница не совсем кузня, а скорее часть литейного завода. Здесь мне еще предстоит все модернизировать и перестроить под себя, создав лучший шаблон. Но сначала я хотел выиграть немного времени.

Ненадолго смотался в гостиницу, чтобы забрать оборудование из мастерской и перенести его в межпространственное поле.

И наконец...

Да...

Я берусь за работу.

Печь зажигается, расплавляя и трансформируя материю. Загорается горн. Шипит пневматический молот.

Средь миров мой дом стоит

В нем очаг всегда горит

Манит многих против воли

Пламя играет, льется свет Прошлое тает, но надежды нет Горн раскален, гудит в печи огонь лихих сердец... В пламени горна действительно горело чье-то сердце, душа темного бога Балора! Я разобрал и пересобрал Запретный взор, перековав душу божества. А вместе с игрой света и пламени, в кузне гремел тяжелый металл, задавая особый настрой, заставляя мое сердце биться быстрее. Даже во время ковки я старался попадать в ритм, когда бил молотом. И это порождало состояние особого вдохновения. Еще немного чешуи бога-дракона бесконечности, и проекция концепции вечности. Кровь Офит, и серебро. Черный бриллиант, преобразованный в алхимический печи. Алхимия, кузнечное дело, юверилика, зачарование, немного инженерии в проектировании нового механизма. Я прямо ощущал, как мои навыки и таланты гудят, создавая мощную синергию. Я хозяин всех путей Душ кузнец и лицедей Брат огня и грома В пламени предвечном рождается новый артефакт, родственный священным механизмам, но лишенный всяких ограничения и полностью раскрывающий свой потенциал, сотворенный, разрушенный, перекованный и воссозданный заново. Ключ времени Класс - мифический Прочность - неразрушимый

- +500 ко всем характеристикам
- +100% эффективности магии времени
- +50% эффективности магии пространства

Таинственный артефакт, вобравший в себя концепцию вечности, предназначенный для управления ходом времени

Запретный взор - способность предмета, останавливает или замедляет время всего пространства или отдельных объектов в пределах видимости на определенной дистанции

Замок времени - способность предмета, создает ограниченную зону, в которой время может быть ускорено, замедлено или остановлено

Таймер - пассивная способность предмета, позволяет точно ощущать течение времени

Временной артефакт, занявший последнее место среди слотов экипировки, предназначенных для артефактов. Фигура короля, пространственный ключ и, наконец, ключ времени.

И именно с его помощью я смог установить «замок времени» в пространстве межмирового поля, которое стало моим личным доменом. Сначала я ускорил ход времени здесь в два раза, потом, поняв что это не требует особых усилий, увеличил ускорение сразу в семь раз. Теперь некоторый отток сил ощущался. А если использовать проекцию бесконечности...

Время, ускоренное в семьсот семьдесят семь раз, и нулевые затраты энергии.

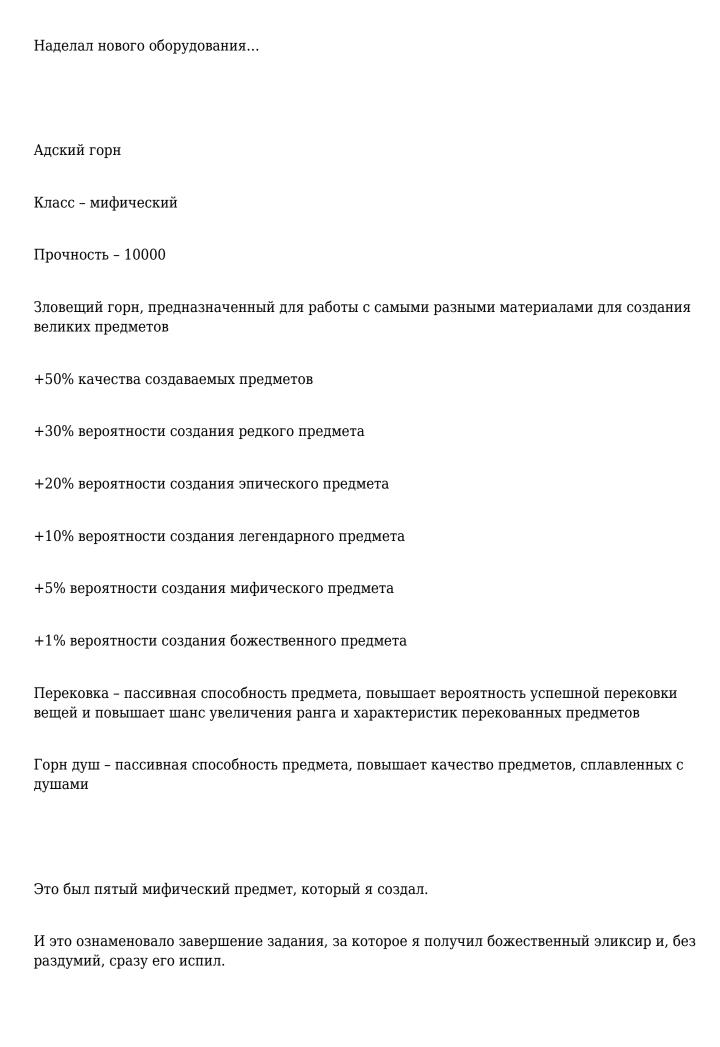
Точнее, теперь способность сжигает просто безумное количество силы, просто запас этой силы концептуально бесконечен.

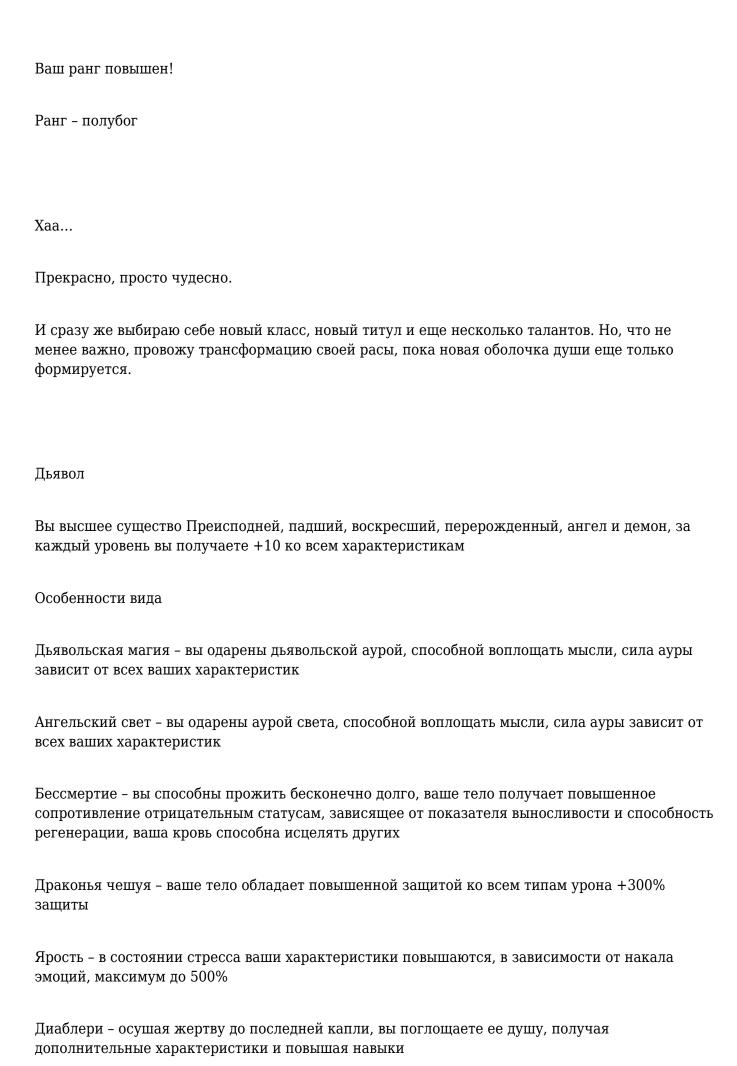
- Я взломал систему. Теперь я взломал реальность об колено. Да, сучки! Ха-ха-ха!

Нет, я не сошел с ума, просто восторг от успеха настолько зашкаливает, что я не могу сдержать смеха.

И теперь, я начал работать над своей мастерской.

Наделал новых инструментов.





Кровные узы - испив крови, вы можете создать духовную родственную связь с другим существом

Диалектос - вы способны понимать и говорить на любых языках

Полет - у вас есть крылья, дающие способность к полету, на способность полета равномерно влияют все характеристики

Абсолютный хищник - вы являетесь существом дня и ночи и получаете постоянный бонус +100% ко всем характеристикам в любое время суток, а ваши чувства становятся острее, в зависимости от вашего показателя проницательности

Так я получил власть не только над дьявольской магией, но и над ангельским светом. Разве что, у меня уже были некоторые таланты, которые усиливали именно дьявольскую ауру. Но это компенсировалось еще одним аналогичным талантом, который усиливал мощь именно света. Разве что, прирожденный ангел уже не давал бонусов к поглощению душ.

Новым классом я взял «ученого», который повышал скорость развития научных навыков. По дефолту он так же особенно повышал проницательность, но я переписал некоторые особенности класса, чтобы он пусть и немного, но повышал все характеристики. Чтобы мой рост и дальше шел равномерно.

Следующим же титулом еще одна вариация мастера на все руки, который повышает скорость прокачки навыков и, вместе с тем, дает бонус к созданию предметов. Создание новых талантов уже стало некоторой обыденностью. Несколько талантов для крафта, специальные и более общие. Отдельный защитный талант, повышающий прочность моего тела и сопротивление различным эффектам.

И вот...

Разобравшись с этим, я снова возвращаюсь к работе.

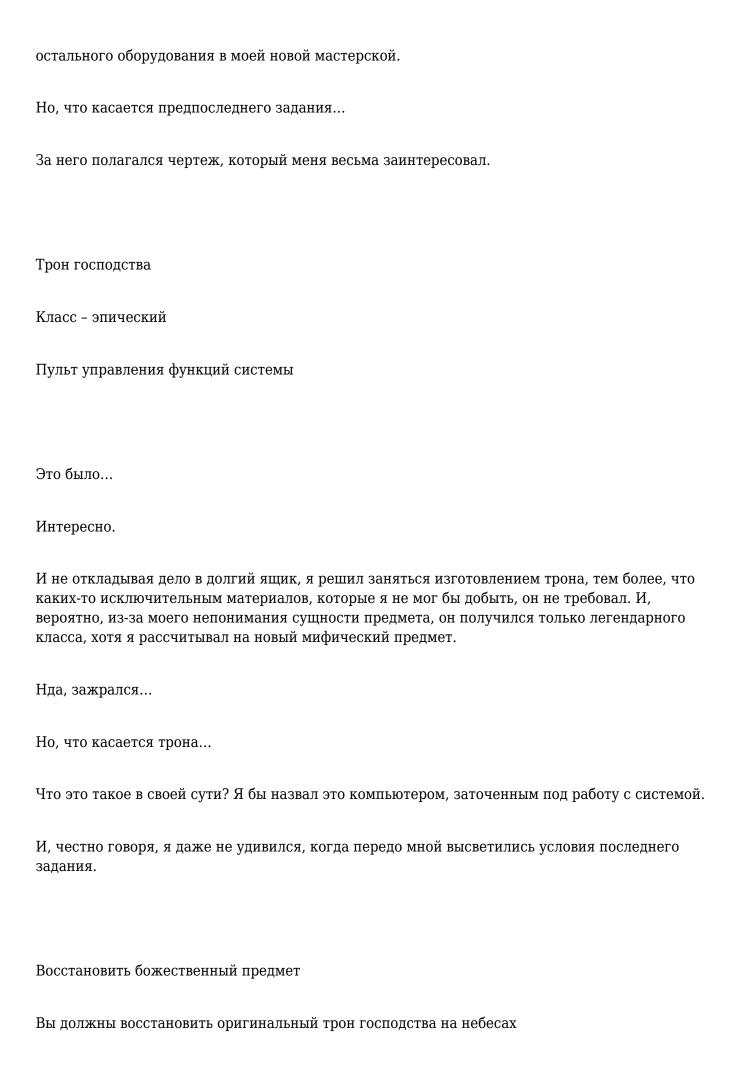
Правда, проходит не так много времени, когда следующее системное задание оказывается выполнено. С моими нынешними характеристиками и перками, имея качественные материалы и оборудования, это был вопрос недолгого времени, когда я создам еще один божественный артефакт.

В данном случае, я просто «перековал» адский горн, расширяя его возможности с помощью проекции бесконечности.

Класс - божественный Прочность - неразрушим Зловещий горн, предназначенный для работы с самыми разными материалами для создания великих предметов +80% качества создаваемых предметов +50% вероятности создания редкого предмета +40% вероятности создания эпического предмета +30% вероятности создания легендарного предмета +20% вероятности создания мифического предмета +10% вероятности создания божественного предмета Перековка - пассивная способность предмета, повышает вероятность успешной перековки вещей и повышает шанс увеличения ранга и характеристик перекованных предметов Горн душ - пассивная способность предмета, повышает качество предметов, сплавленных с душами Печь хаоса - способность предмета, позволяет выковывать из искр предвечного пламени смертные души Вечный источник - пассивная способность предмета, испускает неистощимый поток энергии Нда, артефакт, связанный с концепциями, который позволяет создавать новые души. Правда, по дефолту они все смертного ранга, но при достаточном мастерстве и старании их можно выковать и более высокого ранга, в общем-то. Потрясающая способность, достойная божественного предмета.

Вдобавок, этот артефакт так же стал неисчерпаемым источником питания для всего

Горн вечности



Награда: ключ администратора

Вот такие дела.

Трон господства... пульт управления божественной системой на небесах.

Вроде бы, я даже мог хоть сейчас туда отправиться и сделать это. Достаточно одного молота вечности с его способностью ремонта. Ну, может все будет посложнее, но я уже знаю как создать этот трон, смогу и починить сломанный.

Тем не менее...

Это прямо таки веяло странным ощущением конца. Последнее задание, финальная миссия, за которой следуют титры. И, словно в игре, у меня появилось некое нежелание выполнять этот последний квест, пока не завершены побочные задания. Тем более, что у меня уже есть поддельный ключ администратора. Я и так читер.

И потому...

Я отложил выполнение этого задание, решив сосредоточиться, в первую очередь, на своей мастерской. В конце-концов, это были не какие-то там скучные небеса, а мое произведение искусство. Место и творение, в котором оказались сосредоточены все мои старания, все знания, что я уже успел собрать.

И поэтому...

Я оставил свою кузницу на несколько часов, чтобы смотаться в один из близких миров. Код Гиасс с его странными технологиями. Я не стал там искать персонажей канона, чтобы не отвлекаться, я просто помотался по нескольким странам и просканировал технологии производства местных гандамов, то есть, найтмеров.

А потом вернулся в мастерскую и продолжил работу.

Молекулярный преобразователь, питающийся от бесконечного источника горна и позволяющий, фактически, создавать любые материалы, необходимые для крафта. Все, что я уже запихал в преобразователь, может быть воссоздано. Ну, относительно... по крайней мере с простыми материалами у меня проблем уже не будет. А некоторые вещи он может создавать уже в готовом виде. Как те же зелья исцеления или простые артефакты.

Время текло незаметно, я просто утопал в работе, увлеченный и не замечающий ничего за

пределами своей мастерской. Тем более, и само время тут текло иначе.

В конце-концов, я еще и свои ключи улучшил, сплавил их воедино, сотворив еще один божественный артефакт.

Ключ времени и пространства

Класс - божественный

Прочность - неразрушимый

- +1000 ко всем характеристикам
- +200% эффективности магии времени
- +200% эффективности магии пространства

Таинственный артефакт, вобравший в себя концепцию вечности, предназначенный для господства над временем и пространством

Запретный взор - способность предмета, останавливает или замедляет время всего пространства или отдельных объектов в пределах видимости на определенной дистанции

Таймер - пассивная способность предмета, позволяет точно ощущать течение времени

Взлом - способность предмета, позволяет взламывать любые замки и магические барьеры

Замок пространства и времени - способность предмета, позволяет запирать пространство и контролировать ход времени внутри него

Дверь - способность предмета, позволяет создавать проход в любое место, известное владельцу

Окно - способность предмета, позволяет создавать окно наблюдения в любое место, известное владельцу

Навигация - способность предмета, позволяет находить пути к другим мирам

Кровавая подпись - если предмет использует Сиэль Ситри или его потомок, бонус к характеристикам удваивается

Фактически, у этого артефакта не появилось новых способностей, которыми не обладали бы два его прототипа по отдельности, просто теперь это один артефакт, занимающий один слот. Вдобавок, действующие способности стали сильнее.

И теперь, подключив артефакт к горну вечности, я мог усилить ускорение времени внутри барьера уже в тысячи раз, настолько сильно, что могло показаться, будто время во всех остальных мирах просто остановилось.

Этого было более чем достаточно, чтобы я успел изучить полученные ранее технологии в мире дума и кода досконально. Отточить свое зачарование и ремесленные навыки, которые меня больше всего интересовали. Собственно, само изучение этих навыков на таком уровне повышало мои уровни. А то что прошло уже немало времени я понял только в тот момент, когда достиг двухсотого уровня...

И мой ранг был повышен естественным образом.

Теперь я действительно могу зваться богом ремесла, а?

- Так, а...

Встряхнув головой, я взглянул на трон господства, расположившийся у одной из стен мастерской.

- Ты что тут делаешь?

С трона на меня смотрела скучающая Офит.

- Тут тихо... - Заметила девочка.

Да... горн вечности из-за специфики своего источника энергии создавал в моем личном измерении особую ауру, проецируя ощущение вечности. Можно сказать, тут царила та самая тишина, которую в междумирье создавало присутствие апостола бесконечности. И, похоже, Офит это нравилось.

- И тебе не мешает... ну, то что я тут молотом стучу? Разве это не громко для тебя?

- Здесь тихо. - Возразила девочка. Под тишиной она явно подразумевала не отсутствие звуков. Так как ей не мешал ни звон моего молота, ни грохот пневматических молотов, ни гудение станков и машин, ни даже тяжелый металл, играющий тут практически беспрерывно. - Дай угощений. - Потребовала бог-дракон бесконечности. - Эмм... окей... - Погладь. - Добавила она. - Хорошо. Желание бога-дракона, пожирателя миров и апостола бесконечности - закон. Ну, превосходная дьявольская мастерская и приятная компания. Что еще нужно для счастья? Почесав макушку, я достал из инвентаря Горнило. Ну, это которое меч Палача Рока. Точно, я же хотел его улучшить и отдать владельцу. А еще хотел свой меч сделать, да еще круче. И броню. И еще сдерживающие предметы, чтобы можно было нормально тренироваться с существами низших рангов. Да и полностью обновить свои цацки не помешает, у меня там даже не все легендарки. А еще надо сделать своего гандама. То есть найтмер. Не знаю зачем, но надо. http://erolate.com/book/969/24094