

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...

Позади раздается зловещее рычание.

- А, опять вы...

В проходе на меня рычал здоровенный мускулистый монстр с горящими глазами.

Рыцарь ада

Уровень - 74

Раса - выродок

Ранг - высший

Класс - воин

Титул - потрошитель

Нет, ну раса у местных демонов весьма забавная. Похоже, система не хочет признавать их демонами. Но пусть так, большинство из них едва ли можно назвать разумными существами. Нет, разум у них есть, но он искажен и затуманен, извращен. Хотя, как по мне, именно эти существа куда больше похоже на настоящих демонов.

- РААА!

- Ой, да исчезни уже. - Закатил я глаза.

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.

Титан

Уровень - 154

Раса - выродок

Ранг - героический

Класс - чудовище

Титул - поступь Ада

И эта штука еще жива.

Другое дело, что титан настолько ослаблен, что даже двигаться не может. Все из-за этого самого клинка.

Горнило

Класс - легендарный

Прочность - 314

Урон - 1000-5000

+100 к силе

+100 к скорости

+100 к выносливости

Достопочтимый клинок легендарного палача рока, внушающего страх в сердца порождений Преисподней

Божественный гнев – пассивная способность предмета, наделяет энергетический клинок аурой гнева, что испепеляет все сущее, нанося дополнительно 300% чистого урона

Подавление – способность предмета, блокирует сверхъестественные силы других существ при контакте

Требования: 100 силы, 100 выносливости, 100 духа

Прочность Горнила была существенно снижена. Вдобавок, этот меч оставили тут именно из-за силы подавления, иначе Титан мог бы восстать. Но, для меня это не было существенной проблемой. Для начала я достал молот вечности и стукнул им по рукояти Горнила.

Прочность восстановлена

Ну, не полностью...

Пришлось стукнуть еще несколько раз, используя силу ремонта, чтобы восстановить прочность легендарного артефакта. И только после этого я схватился за сам эфес Горнила рукой. Из тела чудовища начали бить алые молнии, но, прежде чем вытаскивать клинок, я направил на демоническое существо свою ауру, вгрызаясь невидимыми клыками в его душу. Сама сущность Титана представляла собой жуткий ком сплавленных душ.

Но, это было существо героического ранга.

И прирост сил от поглощения его души был соответствующим. Я чувствовал, как с каждой каплей сущности титана, пожираемой моей аурой, мое тело наливается силой. Вместе с тем я

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

+40% качества зачарований

- 30% к требованию качества и прочности предмета для зачарования

Вообще, зачарования можно использовать разными способами. С их помощью можно улучшать материалы в процессе изготовления артефакта, и накладывать отдельные зачарования уже на готовые предметы. Но это повышает шанс испортить предмет, если переборщить с чарами. Но благодаря этому таланту, полагаю, мне станет легче ощущать ту грань, за которой меня будет ждать неудача в крафте.

Прирожденный дьявол

В вас пылает злое пламя Преисподней и пробуждается темное наследие ненасытных пожирателей душ, ваша аура становится темнее

+50% эффективности дьявольской ауры

+50% эффективности поглощения души

+50% силы эффектов греха

С этим навыком польза от поглощения души Титана ощутима возросла. Надо было раньше это сделать, не знаю, чего я мямлю с этим свободным местом в душе для новых талантов. В конце-концов, мне не нужно ждать, когда система сама подгонит мне какой-нибудь талант. Пока душа способна вместить еще одну структуру «таланта», я могу сконструировать их сам благодаря правам администратора. Даже если они неполные.

Владыка Ада

Вы создаете впечатление могущественного демона, что способен править Преисподней

+100% послушания демонов

+50% роста послушания демонов

-50% скорости снижения послушания демонов

Наконец, я только сейчас, к своему стыду, обратил внимание на свободное место для титула. После того как я поднялся в ранге благодаря Офит, я так и не приобрел нового титула. Хотя, в системе не было такой функции, она должна открыться только на двухсотом уровне. Но если использовать ключ администратора, то благодаря более высокому рангу я смогу добавить еще один титул.

Пожиратель миров

Вы становитесь воплощением бесконечной змеиной жадности, что готова пожрать весь мир

+500% здоровья, маны и запаса сил

+500% регенерации здоровья, маны и запаса сил

+300% эффективности концепции бесконечности

-100% эффекта регрессии

Титул, скопированный у Офит, заставляющий биться головой об стену за то что я не додумался сделать это раньше.

И, таким образом, когда я вырвал Горнило из тела Титана, что начало рассыпаться пеплом, то я был уже ощутимо сильнее. Нда, а тушку супер-демона жалко. Столько ценных ингредиентов, но все уже безбожно испортилось и держалось только на искалеченной душе существа. Без этого все распалось в пыль.

Что касается легендарного меча палача...

Он был восстановлен, но я не смог его активировать нормально.

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 порывают 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.

- РААА!

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 саундтрек 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 времяковки 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, ювелирика, 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 ограничений 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 сдерживать смеха.

И теперь, я начал работать над своей мастерской.

Наделал новых инструментов.

Наделал нового оборудования...

Адский горн

Класс – мифический

Прочность – 10000

Зловещий горн, предназначенный для работы с самыми разными материалами для создания великих предметов

+50% качества создаваемых предметов

+30% вероятности создания редкого предмета

+20% вероятности создания эпического предмета

+10% вероятности создания легендарного предмета

+5% вероятности создания мифического предмета

+1% 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

Это был пятый мифический предмет, который я создал.

И это ознаменовало завершение задания, за которое я получил божественный эликсир и, без раздумий, сразу его испил.

Ваш ранг повышен!

Ранг – полубог

Хаа...

Прекрасно, просто чудесно.

И сразу же выбираю себе новый класс, новый титул и еще несколько талантов. Но, что не менее важно, провожу трансформацию своей расы, пока новая оболочка души еще только формируется.

Дьявол

Вы высшее существо Преисподней, падший, воскресший, перерожденный, ангел и демон, за каждый уровень вы получаете +10 ко всем характеристикам

Особенности вида

Дьявольская магия – вы одарены дьявольской аурой, способной воплощать мысли, сила ауры зависит от всех ваших характеристик

Ангельский свет – вы одарены аурой света, способной воплощать мысли, сила ауры зависит от всех ваших характеристик

Бессмертие – вы способны прожить бесконечно долго, ваше тело получает повышенное сопротивление отрицательным статусам, зависящее от показателя выносливости и способность регенерации, ваша кровь способна исцелять других

Драконья чешуя – ваше тело обладает повышенной защитой ко всем типам урона +300% защиты

Ярость – в состоянии стресса ваши характеристики повышаются, в зависимости от накала эмоций, максимум до 500%

Диаблери – осушая жертву до последней капли, вы поглощаете ее душу, получая дополнительные характеристики и повышая навыки

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.

Горн вечности

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

остального оборудования в моей новой мастерской.

Но, что касается предпоследнего задания...

За него полагался чертеж, который меня весьма заинтересовал.

Трон господства

Класс – эпический

Пульт управления функций системы

Это было...

Интересно.

И не откладывая дело в долгий ящик, я решил заняться изготовлением трона, тем более, что каких-то исключительных материалов, которые я не мог бы добыть, он не требовал. И, вероятно, из-за моего непонимания сущности предмета, он получился только легендарного класса, хотя я рассчитывал на новый мифический предмет.

Нда, зажрался...

Но, что касается трона...

Что это такое в своей сути? Я бы назвал это компьютером, заточенным под работу с системой.

И, честно говоря, я даже не удивился, когда передо мной высветились условия последнего задания.

Восстановить божественный предмет

Вы должны восстановить оригинальный трон господства на небесах

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 запирает 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 Сизель 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 непрерывно.

- 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 цапки 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>