

Убедившись, что в ближайшее время на него не нападут, он вернулся на кухню. Его пальцы зудели от желания снова вызвать Кузню, но тестирование системы казалось сейчас более важным. Сет хотел проверить инвентарь. Он взял то небольшое, что у него было, и попытался сложить в складские ячейки, начав с наполненных бутылок с водой.

Он вспомнил инструкции из обучения и сосредоточился на "хранении" бутылки, которую держал в руке. Она исчезла, и вместо нее в инвентаре появилась иконка обычной бутылки с водой. Когда он посмотрел на нее, открылось маленькое окошко с надписью "бутылка чистой воды", похожее на то, когда вы наводите курсор мыши на предмет в видеоигре. Затем он попробовал то же самое с пустой бутылкой. Она была соответствующим образом помечена как "пустая бутылка".

Он подумал о том, чтобы вынуть ее, и пустая бутылка снова появилась у него в руке. Это была не та бутылка! Это была пустая пластиковая бутылка, которая соответствовала общему значку, показанному в слоте для предметов, а не бутылка содовой, которую он сохранил!

Он достал вновь наполненную бутылку с водой, она тоже изменилась! Она была точно такой же, как и пустая бутылка, только наполненная водой. Он взял одну из обычных бутылок с водой и сделал то же самое, и то же самое произошло, она превратилась в ту же самую невыразительную пластиковую бутылку, которая соответствовала общему значку в инвентаре. Как он и ожидал, складывая эти наполненные бутылки, они снова изменились, когда легли в тот же слот! Сет предположил, что в описи будут обобщены все предметы, которые он хранил, чтобы их можно было сложить, если у них нет определяющих признаков. Он проверил это с лапшой и консервами, и все они потеряли свою этикетку и специфическую упаковку. Система разделила их только по содержанию, упаковка стала одинаковой.

Сет хотел попробовать другие вещи, когда схватил нож, чтобы посмотреть, появится ли он в оружейном слоте. Нож действительно появился, и система заявила:

/Нож ур1 (можно оценить "Глазом кузнеца")/

Шанс проверить свое мастерство! Глядя на кухонный нож, он сосредоточился на мастерстве. Он почувствовал, как в глаза ему ударила прохлада, и это дало ему небольшое окно.

/Нож ур.1

Общий

Урон: 1-3

Долговечность: 10/10

Массовый острый нож для приготовления пищи. Имеет низкий шанс вызвать кровотечение./

То же самое было с большинством ножей, которые он нашел, за исключением того, что повреждения были еще ниже. Он опробовал свое мастерство на другой кухонной утвари,

которая объявила их крафтовым материалом для плавки. Большая часть его кухонной утвари была объявлена "сделанной из некачественного железа". Материалы для плавки? Может быть, стоит сейчас же вызвать кузницу и посмотреть, что можно получить от плавки столовых приборов, кастрюль и ковшиков?

Сет решил, что пора! Его руки зудели попробовать больше навыков и начать шлифовать свой класс.

Он стоял в своей пустой гостиной и сосредоточился на навыке "Духовная кузня".

/Духовная Кузня ур1 вызвана!/

Теперь его гостиную заполнила кузница!

Знание того, на что он смотрел и как это должно быть использовано, плавало в голове Сета. Это было частью различных навыков, таких как "Духовная кузня" и "Кузнец".

Все казалось бестелесным и прозрачным, сияя бледно-голубым.

Призрачное белое пламя горело в стереотипной угольной кузнице, стоявшей в самом центре, а рядом с ней стояла средних размеров темно-синяя наковальня. Он попробовал использовать на ней "Глаз кузнеца".

/Духовная кузня, Станция крафта:

Горящая огнем души, духовная кузня может быть использована для обработки всех обычных материалов, используемых дляковки. Увеличивает скорость крафта на 50%/

Он посмотрел направо, где стояли рабочий стол и шлифовальный круг. На столе лежало несколько инструментов, таких как молотки и щипцы, а также тиски. Они были помечены как обычные и увеличивали вероятность успехаковки на 5-10%.

Колесо выглядело обычным, но открылось окно.

<Шлифовальный Круг Сизифа, Крафтовая Станция:

Часть валуна, который толкает Сизиф. Круг никогда не перестанет вращаться во время использования. Измельчит, добавит резкость и сформирует любые общие материалы. Увеличивает скорость крафта на 50%/

Огонь души в кузнице и шлифовальный круг, названный в честь Сизифа? Эта кузница казалась очень похожей на подземный мир.

Но бочка с водой, чтобы погасить лезвие, не имела никаких забавных описаний вроде "воды Стикса".

Он посмотрел налево от кузницы и увидел цилиндрическую печь из темного толстого кирпича. Она горела тем же призрачным пламенем, а рядом лежали разнообразные тигли и литейные формы для грубых металлических прутков.

/Духовная Печь, Крафтовая Станция:

Горя огнем души, духовная печь может быть использована для расплавления и очистки обычных материалов, используемых дляковки. Увеличивает скорость крафта на 50%/

Читая описания, Сет понял, что они ограничены общими материалами. Было ли это потому, что он все еще был уровнем 1? Ну, не то, чтобы у него было много необычных материалов для работы...

По крайней мере, Сет догадывался, что железо не будет считаться чем-то необычным...

Он провел руками по рядам инструментов на рабочем столе. Когда он схватил молоток, открылось окно с тремя вариантами.

/Крафт:

- Выберите чертеж
- Создайте чертеж
- Свободное Творение/

Он догадывался, что это такое, и когда щелкал ими одно за другим, то оказывался прав.

"Выберите чертеж" - это был список чертежей оружия и доспехов, состоявший из инструкций и рецептов. Когда он щелкнул по чертежу маленького кинжала, то действительно почувствовал минимальное руководство. Он был уверен, что если сейчас начнет ковку, то система поможет ему увеличить шансы на успешное изготовление оружия.

"Создать чертеж" активировало навык "Чертеж", который был похож на управляемую программу 3d-моделирования, где он мог спроектировать оружие.

"Свободное творение" просто закрыло окно и предоставило его самому себе.

Его убежденность росла. Он мог вызвать кузницу, где бы ни находился, и делать оружие и доспехи, когда захочет! Этот класс мог стать его преимуществом в новом мире!

И он точно знал, что должен сделать, чтобы преуспеть в этом! Шлифовать!

<http://tl.rulate.ru/book/50436/1267600>