

Наступил следующий день.

Как только мастер вошел в систему, его первой задачей было построить специальное помещение для волшебников.

["Строительство объектов. Пожалуйста, выберите желаемый тип объекта."]

[Вы выбрали «Лабораторию магических исследований», вспомогательное здание «Тренировочной площадки». Вы хотели бы расширить это здание?]

[Да / Нет]

Легкая вибрация пробежала по всему залу ожидания, сопровождаемая появлением сообщения.

Люди на тренировочной площадке, казалось, привыкли к таким вибрациям и спокойно продолжали выполнять свои задачи.

[«Алхимическая лаборатория», продолжение «Тренировочной площадки»...]

[«Библиотека», продолжение «Тренировочной площадки»...]

[Лаборатория магических исследований завершена! Теперь доступны исследования.]

[Алхимическая лаборатория завершена! Теперь вы можете синтезировать различные предметы.]

[Библиотека завершена! Маги теперь могут оттачивать свои знания самостоятельно.]

[Отлично!]

[Три вспомогательных здания тренировочной площадки, Лаборатория Исследования Магии, Лаборатория Алхимии и Библиотека, объединились, чтобы создать новое здание под названием «Зал Магии».]

— Почему я тоже это делаю?

Среди курсантов, бегущих по трассе, была молодая женщина с каштановыми волосами — Эолка Ривель Страшер. Она была героем, который впечатляюще победил двадцать гоблинов-всадников накануне.

На бегу Эолка не могла не ворчать.

«Почему такие элитные личности, как я, должны терпеть такие бессмысленные тренировки?»

«Просто продолжай бежать».

«Я талантливый человек, который полагается на свой интеллект!»

«Тогда, может быть, тебе стоит просто есть картошку с этого момента».

— Ааааа

Эолка, стиснув зубы, продолжила бежать.

Это была задача, которую я перед ней поставил. Ее выносливость была удивительно низкой.

Несмотря на то, что маги отдают приоритет интеллекту, выносливость имеет решающее значение на поле боя, где сталкиваются мечи и копья.

В настоящее время она была одета в запасное платье Дженны. Оригинальное платье Эолки было специально изготовленным волшебным предметом, изготовленным ее семьей. Он усиливал силу магии огня. Проверив это, я понял, что ее утверждение не было необоснованным.

«Почему я? Почему я должен через это пройти?»

— Ты слишком много ворчешь.

Это не было похоже на то, что я заказал особенно сложное меню.

Всего три круга по трассе в день. Ей не приходилось таскать с собой мешок с песком. Темп был медленным. По сравнению с тем, что я привык делать, этого было достаточно, чтобы заставить меня зевнуть.

Непрекращающееся ворчание Эолки побудило меня отдать забавный приказ Хлое: «Если она не перестанет жаловаться, кормите ее только картошкой на все три приема пищи».

Когда я плелся позади Эолки во время ее бега, я смотрел вверх, любясь захватывающим дух небом.

Небо было завораживающего оттенка лазури, напоминающего о глубоких тайнах. Прошло довольно много времени с тех пор, как мастер входил в систему в утренние часы. Анигн казался замороженным, спокойно наблюдая за тренировочной площадкой, не отдавая никаких команд.

«Поскольку я невероятно занят, пожалуйста, найдите себе занятие чем-нибудь другим».

Я не могу притворяться, что продолжаю тренироваться, были и другие задачи, которые требовали моего внимания на этом этапе.

Десятый этаж быстро приближался, и удача была на нашей стороне. Нам удалось нанять волшебника, и великолепный Зал Магии был открыт.

Склад с нетерпением ждал моего прикосновения, доверху заполненный мириадами материалов, которые я старательно собирал. Недавнее открытие шахты Изальта позволило нам получить разнообразные материалы из трех разных подземелий. Пришло время создавать расходные материалы, в том числе и зелья.

Первоначально это считалось высокоуровневым контентом, предназначенным для опытных аптекарей и алхимиков. Однако, используя тот же подход, который я использовал для создания снаряжения, полагаясь на увлекательные мини-игры, я мог производить предметы даже без необходимого опыта.

Конечно, было крайне важно скрыть такие сцены от бдительных глаз Anytng. Если бы он стал свидетелем того, как герой игры создает предметы с помощью мини-игры, он, несомненно, вызвал бы сообщение об ошибке.

После удовлетворительного раунда наблюдения Anytng выглядел довольным и изящно вышел из системы.

Не раздумывая, я прекратил бег и направился к выходу.

— Дженна, пожалуйста, присматривай за ней, чтобы не допустить попыток побега.

— Да, конечно! Сестренка, давай продолжим бежать с решимостью. Мы можем это сделать!»

«Я никогда не ожидала, что все так обернется...»

Выйдя на площадь, я громко закричал:

— Изель!

[Верная подчинённая Локи, Изель, торжественно выходит на сцену! Что происходит?]

«У нас есть важные дела, которыми нужно заняться. Мы должны создавать ценные вещи».

[А, понятно! Я сейчас же открою!]

Двери склада медленно распахнулись, обнажив сокровищницу материалов. Я быстро погрузил их на тележку у входа.

Трава жизни, Трава маны, Хрустящий гриб, Высокогорная вода, Золотой камень, Азурит...

Несмотря на то, что нам не хватало разнообразия в руде, нам удалось заставить цифры работать. Я перестал сосредотачиваться на сборе стихийных камней и вместо этого направил свои усилия на сбор ресурсов. По мере того, как мы приближались к подъему на десятый этаж, приоритет сместился с продвижения на создание предметов.

Таща за собой тележку, я вернулся на полигон. Эолка, мокрая от пота, задыхалась, но в ее глазах читалось нетерпение. Не обращая на нее внимания, я вошел через новую дверь с левой стороны тренировочной площадки.

[Зал Магии, уровень 1]

Комната была окутана темнотой, книжные полки по обеим сторонам были украшены книгами, источающими ностальгический аромат. Я наугад вырвал один из них и попытался прочитать его содержимое. Однако он был наполнен загадочными формулами и замысловатыми диаграммами, которые были за пределами моего понимания.

Направив повозку вперед, я направился к намеченной цели — уединенному уголку зала, где меня ждала комната, задрапированная занавесками.

«Алхимический котел».

Подталкивая тележку к котлу, я представлял себе сцену, в которой аптека варит зелья. Наливаем в котел горную воду, зажигаем плиту и ставим ее на кипение. Затем деликатно добавляем мелко измельченную траву Life Grass в точных пропорциях...

— Слишком много хлопот.

Легким движением пальца Изель быстро открыла окно синтеза предметов, как будто терпеливо ждала моей команды.

Из тележки я достал стеклянную бутылку, наполненную водой — Highland Water. Я небрежно

швырнул его в котел, не обращая внимания на раздавшийся грохот. Хрустящий гриб, Голдстоун, Трава Жизни — все они были беспорядочно перемешаны, их пропорции и пропорции не были приняты во внимание.

Передо мной материализовалось окно создания зелья.

Не обращая внимания на последовательные сообщения, предупреждающие о возможных штрафах, я продолжил. Мини-игра, используемая для создания предметов и зачарования, включала в себя постукивание по клавишам синхронно с ритмичными ритмами.

□ [Удивительный успех! □]

['Han(□)' успешно изготовил 'Низкосортное зелье здоровья'!]

□ [Удивительный успех! □]

['Han(□)' успешно создал 'Низкосортное зелье здоровья'...]

□ [Удивительный успех! □]

['Han(□)' успешно изготовил 'Низкосортное Зелье Маны'...]

Только что выкованные предметы появились из углубления под котлом.

Я превратил все материалы в тележке в расходные материалы. По общему признанию, это могло вызвать подозрения у Anytng, но альтернативы не было. Разумнее было использовать их, а не позволять им прозябать в забвении.

Плоды моего труда: шесть зелий здоровья и два зелья маны.

Я вернул зелья на склад, зная, что они окажутся бесценными на десятом этаже.

<http://tl.rulate.ru/book/106798/4117586>