

После еды я решил сначала проверить свои способности к созданию.

Поскольку занятия после обеда были отменены, у меня оставалось немного времени.

«Что ты делаешь?»

с любопытством спросила теперь уже, к счастью, вменяемая Рафна.

Я разложил снаряжение для ремесла и показал ей железный слиток, который принес с собой.

«Для начала я попробую сделать простое оружие».

Я проверил, как работают ремесленные навыки.

Когда я играл в игру, если я поручал это НПС, то оружие создавалось автоматически, без всякой мини-игры.

Однако это была не игра, а реальность.

Даже если я активирую навык, процесс будет идти.

Подготовленное в комнате Кена снаряжение было тому подтверждением.

«Ну что, этого достаточно?»

«Я тоже помогу тебе!

Тебе что-нибудь нужно?»

Рафна подошла ко мне, сверкая темными глазами.

Для нее, которая обычно играет в башне только с куклами, это ремесло было бы забавным.

И ее помощь была очень кстати.

Нет, я с самого начала так и думал.

Даже если бы я сделал простой железный кинжал, мне нужно было бы нагреть железо и придать ему форму.

Несмотря на то, что в моей комнате было снаряжение, у меня не было возможности производить столько огня.

«Тогда зажги эту мини-печь.

Сжимай огонь как можно сильнее».

«Поняла!»

С другой стороны, Рафна была лучшей ученицей, которая поддерживала самый высокий

уровень способностей в академии.

Для нее огненное заклинание, плавящее железо, - проще простого.

«Игнис».

Рафна протянула руку к мини-печи, которую я уже установил.

Затем она закрыла глаза и тихо произнесла заклинание. Магия собралась в ее руке, разжигая огонь.

«Игнис Магна».

Как только она произнесла заклинание продвинутой магии огня, огонь изменил цвет с оранжевого на синий.

Тепло передалось даже мне, находившемуся далеко.

«Компрессо».

Когда она произнесла последнее заклинание, магия начала сжиматься, и размер огня уменьшился.

Но я чувствовал его.

Это было невероятное количество тепла.

Насколько помнил Кен, последнее заклинание было заклинанием сжатия магии.

«Это совсем не похоже на игру».

В игре магия была в основном техникой, используемой в бою одним нажатием кнопки.

Однако в реальности слова, которые были названиями магии, стали заклинаниями, и магия активировалась произнесением заклинания.

Было очень приятно наблюдать, как магия активируется в реальной жизни.

Я начал чувствовать себя немного взволнованным.

«Я закончила!

Ну как?»

«Да, думаю, этого будет достаточно.

Спасибо.»

«...

Хехе.»

Рафна смущенно улыбнулась, гордясь тем, что наконец-то продемонстрировала свои навыки.

С таким жаром можно расплавить железный слиток в мгновение ока.

Ну, я никогда раньше не плавил железо.

Тогда как насчет активации навыка?

В игре, как и в магии, навыки использовались одним нажатием кнопки.

Но теперь это реальность...

«Рафна, это, наверное, странный вопрос.

Но как ты используешь навыки?»

«А?

Навыки?»

«Да, как твое нейронное ускорение».

«Что ты имеешь в виду? Разве ты не можешь просто попытаться использовать его в уме?»

Рафна выглядела взволнованной и смущенной моим странным вопросом.

Конечно, поскольку в этом мире люди пользовались этим естественным образом, спрашивать было бессмысленно.

В любом случае, все, что мне нужно, - это желание использовать его.

Как удобно.

Пока что я закрыл глаза и сосредоточился на использовании навыка.

'Ремесло'.

На ум пришло множество категорий.

От изготовления зелий до создания оружия или магических свитков.

Однако большинство из них были совершенно бесполезны, так как не содержали ничего в содержимом.

Лишь несколько категорий оружия были единственными.

Я нашел категорию «Меч» и выбрал ее.

'Создание кинжала'.

В голове сразу же заиграл единственный способ изготовления кинжала.

'Так вот как их делают'.

Я никогда в жизни не создавал оружия, но, когда я использовал этот навык, метод его применения был выгравирован в моей голове, как у ремесленника, который делал оружие десятилетиями.

Вскоре я открыл глаза и взял в руки молоток.

Бах!

Бах!

Я положил железный слиток в огонь, который развела Рафна, раскалил его и придал ему форму с помощью молотка.

Потребовалось всего несколько ударов молотка, чтобы изменить его форму.

Должно быть, это тоже эффект от навыка.

Короткий раскаленный кусок железа в форме клинка я положил в масло и подверг термической обработке.

Обычно мне пришлось бы проходить этот процесс несколько раз, но благодаря навыку мне пришлось сделать это только за один раз.

После этого я заточил железный кусок.

Когда я положил затупившееся лезвие на вращающийся точильный камень, посыпались искры, и лезвие начало затачиваться.

После этого я установил готовый клинок на заранее подготовленную рукоять.

Весь процесс занял меньше часа.

«Вау, ты отлично поработал!

Это здорово, Кен!»

Рафна, которая наблюдала за всем процессом со стороны, слегка захлопала в ладоши от радости.

Похоже, процесс изготовления доставлял ей удовольствие.

В любом случае...

Если бы все было по-настоящему, этот навык был бы просто смешным.



Если бы оно было настоящим, то задача, на которую ушло бы несколько дней, была решена всего за час.

Это огромная выгода с точки зрения времени и усилий.

Если бы такой навык существовал, никто не стал бы создавать предметы без этого навыка.

Теперь я знаю, почему создание предметов возможно только для НПС с этим навыком в игре.

[Система: Вы создали «простой кинжал».

Очки опыта будут выданы в качестве награды за ваше первое ремесло].

Как только я взял в руки готовый кинжал, на экране появилось системное сообщение.

Затем система отобразила окно статуса навыка создания предметов.

[Уникальный навык: Создание предметов.

Мастерство ремесла ур. 2

Оружейное ремесло ур. 2 - +1!

Зельеварение ур. 1

Создание магических инструментов ур. 1]

Согласно окну статуса, навык изготовления оружия первого уровня был повышен до второго.

Что ж, 2-го уровня легко достичь!

Немного потренировавшись, я смогу быстро достичь 3-го уровня.

Проблема заключается в прогрессе после 3-го уровня.

Уровни навыков - это не то, что можно получить за достижения, а скорее то, что не так просто повторить.

Новые категории появились благодаря созданию оружия, которое достигло 2-го уровня.

Мечи и щиты, доспехи и луки и т. д.

И одна категория привлекла мое внимание.

Аксессуары.

Однако в категории «Аксессуары» было только простое серебряное ожерелье.

Сколько же мне нужно выучить, чтобы сделать Кулон Богини...

Чтобы изготовить кулон богини, мне нужно найти не только материалы, но и способ изготовления.

Поскольку в игре были простые чертежи, я не знал самого метода изготовления.

Затем мне нужно овладеть навыками, собрать материалы и получить чертеж.

До этого еще далеко, но это уже половина успеха.

Если я буду постепенно набирать опыт и предметы, то скоро достигну своей цели.

И сначала мне нужно получить «это».

подумал я, глядя на разбросанные материалы и кинжал в своей руке.

<http://tl.rulate.ru/book/118758/4771811>