Шесть часов спустя, у Рэндидли вышло, или он хотя бы думал что вышло. Поскольку он очень хотел зелья маны и не хотел зря тратить синие кристаллы, то первоначально он решил поэкспериментировать с красными. Позабаясь с ними и приложив к ним небольшое давление, он понял, что они очень хрупкие и легко крошатся.

Так вот, будучи преисполненным решимостью, Рэндидли положил немного кристального порошка в рот. Тут же его тело заполнило тепло, и он начал потеть. А его Сопротивление Ядам увеличилось на уровень. Хоть какая-то польза. Неужели это правда, что слишком много лекарства – это яд?

Следующие несколько часов, Рэндидли отрезал все меньшие и меньшие кусочки кристалла, а его Сопротивление Ядам выросло на ещё один уровень.

Только после того, как он потерял весь азарт и загрустил, то он вспомнил одну вещь и начал рыться в своей сумке. Там он отыскал старые флаконы, оставленные от изначального владельца кинжала. Трепеща от возможной простоты данной задачи, Рэндидли налил во флакон воды, а затем поместил внутрь немного красного кристального порошка.

После этого он оценил его.

Зелье Здоровья Любителя Ур 1: Восстанавливает 10 Здоровья в течение пяти секунд.

Поздравляем! Вы получили навык Создание Зелий Ур 1.

С несдержанным вздохом Рэндидли опустошил свой запас маны и приготовился ко сну. Это был долгий день.

****

Рэндидли бодро проснулся с ещё одним уровнем в Фермерстве. Он покормил Шала и сел экспериментировать с зельями. Он потратил только малую долю одного кристалла на создание своего первого Зелья Здоровья Любителя. А ведь у него оставалось ещё более чем 50 кристаллов каждого цвета для различных опытов.

Начал он с самого простого и пытался сделать наилучшее зелье. Вскоре Рэндидли осознал две вещи, что были определяющими факторами того, будет ли зелье исцелять больше. Это было соотношение кристалла к воде и однородность зерен кристалла. Оказалось, что размер зерен ничего не значит, если все они одинаковые.

Но, по каким-то причинам, бросание одного цельного куска в воду не срабатывало. Его нужно было разбить на определенное число кусочков, которых было довольно многовато для полного подсчета. При этом обеспечение их однородности становилось невозможным и глупым делом.

Вследствие этих фактов Рэндидли начал измельчать их ступкой и пестиком и достиг очень даже хорошей консистенции.

С пропорциями было ещё проще, даже если это слегка ненаучно из-за отсутствия нужного оборудования. В итоге, Рэндидли получил свое наилучшее творение, и навык Создание Зелий стал Ур 5.

Зелье Здоровья Ученика. Зелье созданное неопытным, но серьёзно настроенным учеником. Восстанавливает 48 Здоровья в течении трех секунд.

Хоть это и сильно отличалось от максимально возможного восстановление в 100 единиц здоровья, но и 48 все-таки довольно много, и Рэндидли был собой доволен. Он даже потратил всего лишь около десяти красных кристаллов и сделал большое количество зелий по 30 здоровья. Но проблема была в другом: у него было только 15 флаконов. Поэтому 5 флаконов он отвел на здоровье, а 8 для маны. Большинство из них восстанавливали где-то чуть меньше 40, но ему удалось сделать одно с восстановлением в 61 маны. Он припрятал его на случай чрезвычайных ситуаций.

В двух последних флаконах Рэндидли экспериментировал с разными комбинациями красных и синих кристаллов. Это было гораздо труднее, потому что если пропорции были либо 50/50 или 75/25, то зелье становилось пенистой серой массой, которую он быстро выбрасывал. Вариант 75/25 с преобладанием красного был Зельем Запаса Сил, и оно восстанавливало ошеломительные 80 единиц. Но Рэндидли подозревал, что это весьма посредственный результат. В конце концов, такое количество все равно восстановиться за четыре минуты.

Зелье 50/50 было можно посчитать только Зельем Концентрации. Под эффектом зелья казалось, что даже мельчайшие детали начинали бросаться в глаза. Под его влиянием у Рэндидли резко улучшалась скорость создания зелий и точность измерений пропорций. Он перемешал большинство зелий, и вскоре каждый его флакон был заполнен жидкостью, что восстанавливала между 50 и 60.

Но когда эффект Зелья Концентрации сошел на нет, то оставил после себя едва сдерживаемую головную боль, что длилась примерно час. Он потратил это время на пробежку, выгоняя потом из себя странное зелье. Хоть оно и оказалось странноватым, но, наверное, в небольших дозах было полезным, поэтому Рэндидли заполнил им один флакон.

Соотношение 75/25 с преобладанием синего кристалла создало следующее зелье.

Зелье Малого Восстановления Ур 7. Ослабляет влияние внешних воздействий на тело. Излечивает незначительные недуги.

Это зелье было не только самым высокоуровневым из сделанных до сих пор, а ещё оно апнуло его Создание Зелий на 12 Ур. Проморгавшись от полученного уведомления, Рэндидли не смог поверить, что так долго трудился над зельями и совсем не замечал прошедшее время. Затем он нахмурился.

Он вообще не ощущал усталости. Неужели Выносливость или Живучесть также влияет на потребность человека в отдыхе? Или даже во сне…?

Но все-таки, в надежде поскорее покинуть подземелье, Рэндидли подошел к Шалу.

– Кхм…прошу прощения…Что-то такое поможет твоему восстановлению…?

Рэндидли возненавидел себя за то, насколько неуверенным голосом он сказал эти слова. Но ему пришлось признать, что он действительно слабейший здесь. И он отчаянно пытался поскорее сбежать из подземелья.

Шал одарил его взглядом и поманил его поближе. Рэндидли кинул зелье, и Шал проворно его поймал. Окинув пристальным взглядом своего третьего глаза созданное зелье, Шал пробурчал что-то и выпил содержимое. Затем кинул флакон обратно.

Несколько секунд Шал молчал. А затем сказал:

– В некоторой мере, да. Если у тебя есть тысяча таких штук, я бы исцелился почти мгновенно.

Состроив рожу, Рэндидли отошел. Кажется, оно помогло, но недостаточно. Несмотря на то, что он ожидал подобной реакции, его печаль через его отбракованное творение все ещё свежо ощущалась. Тысяча подобных флаконов…Пускай такое возможно, но было бы очень медленно,

если создавать по 15 флаконов за раз. И ему придется вылить свои драгоценные зелья…

Качнув головой, Рэндидли мгновенно собрался. Лучше делать то, что он сейчас может делать, а беспокойства оставить на потом. Развернув Экран Путей, Рэндидли заметил, что у него два новых варианта и у него… Поразительно… У него было аж 15 ОП, что он заработал за создание зелий.

Но смотря на доступные пути, у него появилось плохое предчувствие.

???: 0/10

???: 0/10

– Почему оба изменились…? Разве у меня не должен остаться доступ к старым…? Если только…

Смирившись с таким оборотом событий, Рэндидли выбрал первый вариант.

Вы выбрали Путь Нехоженый III.

Опять вздыхая, Рэндидли тут же вложил в путь максимальное количество ОП. Совершенно неожиданно то, что после пятого очка он получил очко характеристик, после десятого ещё одно очко характеристик, и бонус за завершение.

Поздравляем! Вы завершили Путь Нехоженый III! +2 единиц свободных характеристик. Вы осознали, что все пути одинаковы, и все пути ведут к одному месту. Вы получили навык Искатель Пути Ур 1.

Искатель Пути Ур 1. Вам очень трудно потерять чувство направления. Ориентиры и интересные локации, мимо которых вы прошли, будут автоматически добавляться к вашей карте.

Четыре единицы характеристик и случайный навык… Не так уж и плохо, учитывая текущие обстоятельства. Не раздумывая, Рэндидли вложил все свободные характеристики в Интеллект. Нужно усилить его заклинания. Учиться сражаться врукопашную или обычный ближний бой – слишком далекая цель.

На этом, Рэндидли вернулся к Экрану Путей. К его удивлению, варианты не стали зеркальными, как до этого.

???:0/15

???:0/10

Пожав плечами, Рэндидли выбрал первый вариант.

Вы выбрали Путь Искателя Пути.

1-4 ОП ничего ему не принесли, но пятое дало ему +1 единицу Физической Поддержки, отличное усиление. С этими улучшениями Рэндидли покинул безопасную комнату и направился к ареалу обезьян.

****

Сейчас уклоняться от летящих камней стало относительно просто, но какое-то время он стоял под ударами, чтобы камни попадали в его щит. По этой причине Щит Маны дважды апнулся. Этого улучшения почти хватило, чтобы выстоять против броска обезьяны в ее полную силу. Удар Маны улучшился на один уровень, когда он пару раз в ответ пальнул им по обезьянам. А что, так все будет честно.

Когда они наконец-то спустились вниз, он начал использовать зелья маны. Рэндидли выпивал их почти залпом и призывал Запутывающие Корни снова и снова. Этого все ещё едва хватало на удержание обезьян в течении доли секунды. Но корни достаточно их сдерживали, что он никогда не подвергался опасности.

А также он получил три уровня в Запутывающих Корнях.

Единственное разочарование было через паука, что испугал Рэндидли ранее. Он создал себе убежище вокруг кристального дерева и покрыл окружающие деревья толстой паутиной. Рэндидли не смел ее коснутся. Паутина была даже на банановом дереве.

Сделав мысленную пометку, что за пищей в следующий раз он отправится немного дальше, Рэндидли вернулся в безопасную комнату.

http://tl.rulate.ru/book/6561/125395