

Особняк мёртвых, Бэйци.

После напряжённых трёх дней учебы, наконец, настал день испытаний.

Все игроки разделяли общее понимание того, насколько мучительным и кропотливым было их трёхдневное изучение материалов. Чтобы опередить десятки миллионов игроков и стать Мастерами зелий, все они отказались от сна и еды, сжигая полуночное масло, учась при тусклом свете в Особняке мёртвых.

Всё помещение было окутано торжественной, прилежной атмосферой. В такой благоприятной обстановке игроки трудились, изучая основные фундаментальные навыки, касающиеся становления Мастером зелий.

И, наконец, наступил день испытаний.

Игроки не могли не нервничать, они как будто сдавали вступительные экзамены в колледж.

Лу Ву лично попросил Короля каменных призраков быть судьёй, а членов Клана Лесных духов помогать ему в каждом испытании, чтобы он мог выбрать самого одарённого игрока из 10 000 претендентов.

Поначалу Клан Лесных духов отказался от этого предложения, так как у них была непоправимая вражда с Королём каменных призраков.

Однако Король каменных призраков отправился на территорию Клана Лесных духов и лично извинился перед ними. Он даже освободил души умерших людей Клана Лесных духов в качестве акта извинения. В общем, это было сделано для того, чтобы всё прошло гладко.

Лу Ву всегда очень беспокоила вражда между Кланом Лесных духов и Королём каменных призраков. В конце концов, они были из одной фракции. Однако после того, как он узнал, что Король каменных призраков действительно освободил души членов Клана Лесных духов, все его тревоги мгновенно разрешились.

С помощью Бэй Ли все души получили метку от артефакта, позволяющую ему создавать новые живые тела.

Все они были успешно возрождены!

Радость воссоединения приглушила сильную ненависть, которую они питали к Королю каменных призраков. В конечном счёте все недоразумения и конфликты были устранены, и их отношения начались с чистого листа.

Поэтому, Клан Лесных духов сердечно принял предложение помочь Королю каменных призраков.

После того, как все приготовления были сделаны, испытание Мастера зелий официально началось, в то время как игроки дрожали от беспокойства.

[Уведомление сервера: Испытание Мастера зелий официально начинается. Все кандидаты, пожалуйста, будьте наготове, так как через пять минут вас перенесёт на арену испытаний!]

Игроки не шевелились даже после того как увидели уведомление сервера.

Их глаза всё ещё были прикованы к книгам, которые они держали в руках, надеясь втиснуть в себя информацию ещё с нескольких страниц, надеясь, что она может оказаться полезной.

Все игроки вели себя одинаково, пытаясь прочесть и запомнить побольше в последние несколько минут, за пять минут до начала испытания.

Десять... девять... восемь...

Когда процесс транспортировки был активирован, тела игроков немедленно превратились в полосы света, прежде чем исчезнуть и переместиться на арену испытаний.

Внезапно в воздухе раздались горькие крики.

— Ах! Пожалуйста, дайте мне ещё немного времени, я должен прочесть хотя бы ещё одну страницу!

— Я хочу учиться, пожалуйста, дайте мне ещё немного времени!

— Я погиб, я обречён! Я слишком нервничаю, поэтому забыл информацию на странице третьего сборника духовных материалов. Мне конец!

...

Лу Ву был удивлён, когда увидел выражение лиц игроков.

Однако, так как он объявил, что испытания состоятся через три дня, он не собирался отступать от своих слов. Лу Ву хотел выбрать лучших из игроков, которые обладали исключительными способностями к созданию зелий.

В конце концов, чем короче были временные рамки, тем легче было выявить талантливых

среди менее одарённых игроков.

После официального входа на арену испытаний игроки поняли, что всё вокруг было окутано белым, за исключением стола, который был поставлен перед каждым из них. Стол был завален огромным ассортиментом духовных материалов разных уровней, а также пурпурной печью для изготовления зелий.

[Уведомление: Продолжительность испытания составляет шесть часов. Игроки будут ранжированы в соответствии с их счётом, игроки в топ-10 000 рейтинга в течение шести часов станут Мастерами зелий!]

Оценка, соответствующая уровню зелья (эликсира):

Эликсир первого уровня (Зелье первого уровня): 10 очков.

Эликсир второго уровня (Зелье второго уровня): 30 очков.

Эликсир третьего уровня (Зелье третьего уровня): 120 очков.

Эликсир четвёртого уровня (Зелье четвёртого уровня): 600 очков.

...

(Примечание: Эликсир и зелье делятся на 10 уровней и 15 ступеней. Первая-вторая ступени находятся на уровне новичка, третья-четвёртая - на среднем уровне, пятая-седьмая - на продвинутом уровне, восьмая-девятая - на уровне мастера, а десятая - на Божественном уровне. Для примера, Король каменных призраков находится на пятой-шестой ступени.)

После того, как игроки прочитали всё это, появилось другое игровое уведомление.

[Испытание официально начинается, всем игрокам рекомендуется разумно использовать своё время для создания эликсиров(зелий)!]

Когда они слышали, что испытание началось, игроки поспешно бросились к своим столам. Без всяких колебаний они начали определять качество духовных материалов и изо всех сил стараясь вспомнить рецепты из книг, а также инструкции по очистке духовных материалов.

Во время испытания игроки не могли открыть свой личный канал или просмотреть книги. Всё зависело исключительно от воспоминаний в их головах.

Более того, к их большому разочарованию, игроки не могли использовать свои аналитические

способности на арене испытаний.

Некоторые игроки были совершенно сбиты с толку.

Духовные материалы были разных цветов – фиолетовые, красные, жёлтые и многие другие. Игроки не могли идентифицировать любой из духовных материалов, которые были на их столе.

Что это за дерьмо? Некоторые были в отчаянии, охваченные желанием сломать стол.

Не имея возможности использовать свои аналитические способности, игроки могли полагаться только на образы, которые они вспоминали, чтобы идентифицировать таинственные и сбивающие с толку духовные материалы. Часть более талантливых игроков даже научилась определять духовные материалы по их уникальным запахам.

В считанные мгновения начал материализовываться огромный разрыв в уровне мастерства среди игроков.

Второй шаг требовал, чтобы они выяснили, какие духовные материалы могут быть превращены в мощные эликсиры(зелья) после их очистки, что было решающим шагом в процессе создания.

Поскольку все игроки в этот момент считались любителями и не могли правильно измерить количество ингредиентов, Лу Ву специально приготовил для них электронные весы. Это было бы чрезвычайно полезно для измерения веса необходимых материалов. (Это было сродни тому, чтобы принести калькулятор на вступительные экзамены в колледж.)

Если бы были ошибки в измерениях, духовные материалы могли бы столкнуться и стать несовместимыми друг с другом в процессе создания, таким образом, они не сумели бы создать эликсир(зелье).

Полчаса быстро прошли, и некоторые из более опытных игроков уже измерили правильное количество необходимых духовных материалов, чтобы создать эликсир, который они хотели, используя электронные весы.

Следующим и самым важным шагом было не что иное, как создание зелья.

Этот процесс был чрезвычайно труден, так как в дальнейшем он был разделён на три различных этапа. Вначале имел решающее значение контроль над огнём. Игроки должны были постоянно следить за состоянием расплавленной смеси зелья и соответственно регулировать пламя. Они должны были быть осторожны с последовательностью добавления материалов, так как каждое из них должно было кипеть разное количество времени.

Последним шагом была конденсация или стадия коагуляции зелья. К счастью, последний шаг имел наименьшую сложность. Если предыдущие шаги были выполнены идеально, то у них не

должно было быть никаких проблем.

По прошествии часа лишь около сотни игроков из десятков миллионов участников успешно создали Эликсиры первого уровня низкого качества. Между тем, большинство из них полностью провалились с первой попытки.

На этой стадии проверялась их острота ума.

Для Мастера зелий было крайне важно сохранять спокойное отношение и мышление при создании зелий. В конце концов, им нужно было бы использовать много духовных материалов для каждого процесса создания. Излишне говорить, что духовные материалы стоят монет души, которые стоят реальных денег!

Таким образом, без твёрдого сердца и непреклонного упорства было бы невозможно стать Мастером зелий.

Волна презрения вспыхнула в сердцах многих игроков в этот момент.

Мало того, что они должны были заново пережить мучительные моменты школьных экзаменов, они чувствовали себя совершенно нелепо, как будто они стали своего рода исследователями, которые уныло пытаются изобрести новое оружие.

Эта жесткая и обременительная трудность привела многих игроков с более слабым менталитетом на грань слёз.

Во втором часу более ловкие и ловкие игроки уже сделали по восемь-девять зелий, в то время как более медленные игроки сумели сделать лишь одно или два зелья. Между тем отстающие игроки постоянно застревали на ступени духовного материального отождествления, медленно впадая в состояние отчаяния и раздражения.

<http://tl.rulate.ru/book/34849/1402523>