Кульминацией двух недель экспериментов и решения проблем было копирование базового целебного зелья, и как это ни странно, навыка алхимии. Алхимик, следующий базовому рецепту, мог создать зелье, которое восстановит сорок очков здоровья за десять секунд. Это было не много, но это было значительным количеством даже для С ранговых приключенцев, у которых в среднем всего было около двести очков здоровья. Лучшее зелье Пэна восстанавливало восемьдесят очков здоровья за восемь секунд, серьезный прорыв. Его можно было сравнить с заурядным целебным зельем, который сделан из очень дорогих ингредиентов.

Новый навык: Алхимия 1 уровня; Новичок

Способность создавать зелья и яды из ингредиентов, найденных в окружающей среде. Эффекты увеличиваются в зависимости от уровня алхимии.

+1% силы зелья за уровень

Его алхимия быстро повысила уровень, как только он создал мощное целебное зелье, совершенствуя свои навыки и процесс по мере работы. Создание конечного зелья заняло большую часть недели, и он чувствовал, что еще можно было совершенствоваться. Когда он достиг десятого уровня в алхимии, он получил сообщение , говорящее, что он достиг ранга ученика в навыке.

Алхимия 10 уровня; Ученик

Способность создавать зелья и яды из ингредиентов, найденных в окружающей среде. Эффекты увеличиваются в зависимости от уровня алхимии.

+1% силы зелья за каждый уровень не выше десятого

+2% силы зелья за каждый уровень выше десятого

Когда он сделал конечное зелье он был пятнадцатого уровня в алхимии, давая ему двадцати процентное увеличение силы зелья, вершину уже улучшенной силы он смог добиться благодаря его способностям как подземелье. Он экспериментировал с попытками создания других зелий, но рецепт базового целебного зелья был единственным полным, и все его другие попытки окончились неудачей или слабым зельем. Он отметил какие процессы были отчасти успешными и выделил их для будущих экспериментов.

Он взял свое целебное зелье и был рад видеть, что мог идеально его воссоздать, хоть и за высокую цену. Делая зелье, для которого нужны были только измельченные и вскипяченные ингредиенты, он мог многому научиться в алхимии, и как эссенции ингредиентов должны смешаться, чтобы получить конечные эффекты. Алхимия была только процессом эффективного извлечения магии из базовых ингредиентов и комбинирования их, теряя как можно меньше. Даже сейчас он видел, что часть энергии теряется во время его почти что идеального создания, около десяти процентов. Он представил, что идеальное базовое целебное зелье восстанавливает сто очков здоровья за пять секунд. Может быть больше, если бонус алхимии применяется для идеальных зелий.

Он смог добраться так далеко только благодаря воспоминаниям Геральда, который

специализировался в целебных зельях. У него было много проблем с совершенствовании в других зельях, которые он открыл. Большинство его прогресса сейчас было в улучшении его оборудования. Он прогрессировал экспериментируя с материалами, которые он использовал, а также с формой резервуаров, в которых проходили реакции. Он использовал специально модифицированную версию стекла, разработанную им, под названием подземельное стекло. Оно было очень жестким и полностью нейтральным химически. Оно не реагировало ни с одним из его отваров. Он также сделал прогресс, формируя камеру для реакций, лучше направляющую энергию ингредиентов и катализирующую смешивание.

Чтобы как-то прогрессировать дальше, он знал, что также должен научиться зачарованию, и он едва ли знал что-то об этом. Он выучил несколько рун из слабо зачарованных предметов, выпавших из мертвых приключенцев, но его способность использовать их была очень слаба. Он знал, что ему придется работать над этим неделями, если только в подземелье не умрет заклинатель, что было маловероятно так как они хорошо охранялись. Опытный заклинатель мог создать предмет, который кардинально улучшал способность к битве использующего. Однако все, что он знал были руны оставляющие одежду сухой, а клинок острым и нержавеющим.

Он знал, что существовали оружия зачарованные на эффекты урона определенного элемента, но еще никто с таким в подземелье не умирал. Насколько он наслаждался игрой с алхимией, намного больше он был заинтригован зачарованием. В прошлом он хотел быть заклинателем, но с упором в магическое создание, так как учеба на заклинателя была очень дорогой. Но теперь, как подземелье, он мог стереть человеческие рамки, а на изучение зачарования можно было ставить вопрос "когда", а не "если бы".

На пока решая, что он развил свои навыки в алхимии до предела, Пэн еще раз сфокусировался на подземелье. До этого он исследовал алхимию, потому что это заставляло его делать что-то другое вместо дурманящего ожидания, каким казалась жизнь подземелья. Очень мало, что происходило в подземелье кроме нескольких смертей тут и там, а его навык позволял ему избежать монотонности его нового существования. Он должен был следить за своими обязанностями подземелья, и некоторые идеи посещали его во время работы.

В конце концов ему нужны были ловушки, какое уважающее себя подземелье не имело ловушек. Кроме себя, он мог думать и о других. Проблема в том, что обычные ловушки скучные. О простых и стреловидных ловушках приключенцы знали, и редко кто выше F ранга умирал от них. Ему нужно было что-то уникальное, что-то подходящее его подземелью. У него была идея, основанная на том, что он изучил давным давно, а также на том, что он взял из памяти умерших в подземелье.

Было несколько мест где росли растения, потребляющие насекомых. Их было три главных разновидности: двигающиеся, в которых попадали насекомые и которые захватывают свою добычу липкими субстанциями. Он нашел все три разновидности в магазине подземелья, и купил все в общем за пять очков. Они были дешевыми, потому что не угрожали людям, но Пэн мог легко сделать так, что они будут.

Растения с челюстями сделать было также легко, как и все остальные очевидные ловушки. Приключенец должен быть действительно полным дураком, чтобы войти в метровую сеть из челюстей, лежащих на земле. Они напоминали медвежий капкан с чувствительным запуском на земле, когда в него вступаешь челюсти придут в движение и сомкнутся по уровень талии человека среднего роста. На "зубах", окружающих челюсти, находилось натуральное успокоительное, и когда они будут прокалывать кого-то, они быстро ослабят его. Выйти из этой ловушки не трудно, если команда поможет, и предупрежденный человек легко ее избежит, но

Пэн надеялся, что они поймают отвлеченного приключенца во время битвы или при другом удобном случае. Он распределил их на втором уровне: большинство прикрыл другой растительностью, несколько оставил открытыми; остальные поставил на первый уровень.

Второй ловушкой Пэна было массивное плотоядное растение - непентес. Оно выкопает большую яму в земле и положит сверху тонкие листья, создавая иллюзию того, что там была земля. Все, что наступит на листья упадет в яму, а внутри будет успокоительный газ, который собьет с ног любую жертву. Там они утонут и будут переварены в жидкости, выработанной растением. Этих он создал меньше, и он расставил их только на втором уровне.

Последние виды были с длинными липкими иглами, которые ловят свою жертву. Однажды поймав в ловушку, растение свернется, оставляя свою жертву в на иглах. Он также сделал их больше, и они стали длинными лозами свисающими с ветвей деревьев. Они выглядели как лозы покрытые каплями росы, но если кто-то в них войдет, они найдут себя прилипшими к лозе, перед тем, как оно быстро свернется, перетаскивая их в навес. Там жертва будет переварена растением перед тем, как оно развернется и вернется в состояние выглядящей, как еще одна лоза покрытая росой.

Он распределил их также по второму уровню, и они предоставят хорошее испытание приключенцам, не убивая слишком много. Спрятанные ловушки научат их всегда быть осторожными, наблюдательными и быть начеку. Основные навыки для приключенцев, которые хотят достичь С ранга.

Пэн был полностью доволен своим прогрессом за последние две недели, и он даже начал включать маленькие флаконы его целебного зелья в награду. Маленькие зелья будут восстанавливать двадцать очков здоровья за десять секунд, но они будут бесценны для низкоуровневых приключенцев.

Новые изменения сильно повлияли на подземелье, и хотя никто не сражался с боссом на втором уровне, многие сражались с массивными котами. Удивительно, что большинство групп выжили, и серебренные монеты, которые они получили, казалось воодушевили их. Ловушки еще ни у кого не отобрали жизнь, но они были там всего несколько часов и немедленных результатов от них не ждали. Кроме того, была все еще ночь, а группы не входили в подземелье после того, как солнце достигнет своего пика. Так как его подземелье не было достаточно большим, чтобы продержаться больше дня, большинство людей хотели насладиться прибылью той ночью.

Следующим утром прибыли претенденты, и он был доволен работой ловушек. Они не будут так эффективны в будущем, так как люди будут предупреждены, но пока было весело наблюдать, как приключенцы ошибаются и попадаются в ловушки. Большинство спасалось, но некоторые нет. Самыми летальными были липкие лозы, после них шел непентес. Люди умирали только в случае, если их группа была не в состоянии или не хотела их спасать, так как его растения убивали постепенно. Некоторые группы были слишком заняты битвой, чтобы освободить своего товарища, а один вообще сделал одобряющие комментарии, когда их разговорчивый лучник был схвачен висящими лозами.

В целом, эти две недели были продуктивны для Пэна. Он освоил создание целебного зелья и создал смертельные ловушки. Но на следующий день он почувствовал странное присутствие в подземелье.

Первая ловушка Пэна:

Вторая ловушка Пэна (что-то подобное, только под землей):

Третья ловушка Пэна:

http://tl.rulate.ru/book/4303/127622