

На следующий день Питер отправился в богато украшенной карете в столицу на расстоянии в девять дней езды, чтобы поклясться в верности королю и получить титул. Джек встретил его и заверил, что он позаботится о городе во время трёхнедельного отсутствия Питера. Всё, после прочтения письма, было размытым, и даже известие о сундуках и рудных месторождениях не смогло вызвать у него шок. Он приготовился к путешествию и был сопровожден отрядом королевской гвардии, они были отправлены вместе с письмом, чтобы благополучно доставить его королю, так как у него еще не было своих помощников. Он взял с собой несколько книг, намереваясь изучить магический крафт, находясь вдали от приятной задачи строительства города.

В подземелье Пэн столкнулся с небольшой проблемой. Сундуки, хоть и были полезными, но не работали так хорошо, как он надеялся. Люди не хотели нести предметы в лучшие сундуки, поэтому он скучал по более дорогим предметам. Был страх потерять их в смерти, а также неудобства всего этого. Он провел ночь, планируя решение, и изменил инструкцию на сундуке. Каждый сундук теперь давал уникальный жетон, по одному на каждого авантюриста в группе. Когда жетон был помещён в первый сундук в безопасной комнате с предметом, который они хотели продать, они получили бы такую же сумму за предмет, равную той, которую они получили бы, если бы они пошли к сундуку, из которого получили жетон. Это позволит авантюристам торговать дорогостоящими или громоздкими товарами без риска, по крайней мере, при их продаже. Деревянные жетоны были легкими и удобными в переноске, размером с стандартную монету. Он также надеялся, что они будут продаваться также торговцам или ремесленникам, поэтому люди, которые обычно не рискуют в подземелье, смогут торговать с ним предметами. Вместо того, чтобы нанимать группу и рисковать своей жизнью или деньгами, если группа была ненадежной, люди покупали бы жетоны и продавали свои предметы без риска. Он надеялся, что новая система увеличит поток предметов, и поскольку они никогда не будут подвергаться опасности, даже если этот предмет не был для него новым, они не рискуют жизнью ради шанса наживы. (Примечание переводчика: Странная схема. ведь, чтобы добыть жетон, надо всё равно идти к сундуку, тогда почему бы сразу не продать предмет, если цель в этом, ведь ты идёшь до него, берёшь жетон, возвращаешься обратно, чтобы продать предметы и тратишь жетон. Да, продажа жетонов тогда.)

Ему нужно было добавить способ, чтобы узнать были ли предмет новым или нет. Он рассмотрел несколько методов и, наконец, решил добавить еще одну систему жетонов. Он добавил второй сундук в безопасную комнату, и если кто-то положит в него предмет, они получили бы жетон за предмет. окажись тот новым для Пэна. Тогда, несмотря ни на что, предмет гарантированно будет куплен, если он был помещен в сундук вместе с жетоном, даже если кто-то продавал Пэну точно такой же предмет. Он также считал, что думал покупать материалы, такие как металл, но решил против этого, пока. Он мог легко выращивать металлы, но он считал, что наличие массива полезных металлов может быть полезным.

Он также рассматривал возможность позволить людям торговать существами за золото, но всё, что он придумал, было неудобным. Он добавил примечание, в котором зелья и ингредиенты для зелья продаются на 5% дороже первоначальной стоимости, а любые новые чары получают десять процентов, а также дополнительно золотую монету. Все книги получили пятипроцентный бонус, а книги по навыкам - пятнадцать плюс две дополнительные золотые монеты. Он понятия не имел, полезны ли ему навыки, но не помешало попробовать. Кроме того, накопление большой библиотеки из учебников было бы полезно в будущем, хотя он и не знал, как её создать. Это должно заставлять людей отдавать ему то, что он хотел. Он надеялся, что поправки в его систему помогут ему получить то, что он хочет. Это уменьшило риск для продавцов, не уменьшая риск для авантюристов, пытающихся достичь сундука, и позволяло людям быть уверенными в продаже.

Новые изменения стали огромным успехом, а жетоны превратились в ценный товар в подземелье. Несколько человек даже были убиты из-за их жетоны одного из лучших сундуков второго этажа. Пэн не собирался натравливать авантюристов друг на друга, но он не мог отрицать эффективность тактики. В тот день он получил даже больше предметов, чем когда сделал сундуки. Было много новых зелий и ингредиентов, а также несколько новых чар. Теперь у него были основные элементарные чары, а также несколько более продвинутых. Зелья были интересны, и он волновался, когда очищал их, но ингредиенты были потрясающими. Разнообразие, которое он испытал, потрясло его, и он сажал в укромные области во всем его подземелье. Редкие растения пришли со всех концов, и было даже несколько из-за пределов королевства, которые он не мог посадить, так как окружающая среда была неподходящей для них. Редкие растения даже способствовали его регенерации маны, некоторые из более мощных давали больше мелких, и его новые знания из книг дали ему новые идеи использования их для создания своих собственных зелий, а не просто копировать существующие. Первые зелья, которые он хотел попробовать, были с редкими атрибутами, такими как зелье силы.

Микстура Силы

Качество: Микстура

Редкость: Редкий

Специальные эффекты: +5 силы на 5 минут

Он начал процесс очистки зелья, голова шла кругом о мысли о дальнейшем улучшении. Однако он быстро столкнулся с несколькими проблемами, и как бы он ни старался, он не мог их решить. Когда он попытался применить новые принципы алхимии, то научился продлевать эффект, но он становился слабее. Если он попытался усилить эффект, время становилось короче. Он даже сумел улучшить его до качества Зелья, второго по качеству зелья, но он всё ещё не мог добиться большего улучшения оригинала.

Зелье Силы

Качество: Зелье

Редкость: Редкий

Специальные эффекты: +10 силы на 7 минут

Это было невероятное зелье, в этом не было никаких сомнений, но это не то, о чем он мечтал. Его спасение произошло той ночью, когда алхимик продал ему новый ингредиент. Это было небольшое растение мифического класса, первый мифический предмет, который он когда-либо видел, и, к счастью для Пэн, у него были свойства повышающие силы. Он сразу же начал подставлять его в свой изысканный рецепт, иногда терпя неудачу, иногда улучшая его. Стоимость маны для вызова мифического ингредиента была незначительной, и он обнаружил, что он фактически противодействует его постановлению маны, пока он экспериментировал. Это не проблема, поскольку он чувствовал, что он близок к решению проблемы. После нескольких часов работы и достижения уровня подмастерья в алхимии он преуспел.

Эликсир Силы

Качество: Эликсир

Редкость: Мифический

Специальные эффекты: +10 силы на 20 минут

Алхимия Уровень 25, Путешественник

Способность создавать зелья и яды из ингредиентов, найденных в природе. Эффекты увеличивались в зависимости от уровня алхимии.

+ 1% к силе зелья на уровне 10 и ниже

+ 2% к силе зелья на уровне 10 и выше

+ 1% шансу за уровень 25 и выше что класс зелья увечится на 1

Прокачка алхимии было замечательным событием, тем более, что он получил тридцать второй уровень. Он чувствовал, что ещё есть возможности для улучшения, но на его уровне в алхимии было трудно понять, как это сделать. Он вернулся к изучению книг, которые, к сожалению, только обучали до уровня Подмастерья в алхимии, на котором он был и сам в настоящее время. Он всё равно прочитал их, надеясь, что они помогут ему повысить уровень. Его прогресс существенно замедлялся, и он знал, что ему потребуется больше времени, чтобы продвинуться по навыку дальше. Он дошел до того уровня, когда навык не прокачивалось от повторяющихся задач, и теперь ему нужно было расширить свои знания о навыке, попробовав новые вещи. На данный момент это означало, что он должен был продолжать эксперименты, ожидая новых предметов.

Интерфейс Подземелья

Уровень: 10

Тип: Разумное Подземелье

Имя: отсутствует

Титулы: отсутствуют

Мана: 3,412/25,000 (+0)

Энергия души: 15.1\100

Комнаты: 122

Уровни(Этажи): 2

Животные: 100,000+

Растения: 100,000+

Монстры: 8351

Навыки: [Интерфейс Подземелья], [Управление], [Поглощение],[Создание: Уровень 12], [Расширение], [Призыв], [Целенаправленная Эволюция], [Чувствование Монстра], [Карта Подземелья], [Награждение именем], [Назначение Дропа],[Создание Уровней], [Модификация Окружающей Среды], [Алхимия: Уровень 32], [Зачарование: Уровень 14], [Рудная жила Подземелья]

Очки Подземелья: 415

Достижения: Эволюционер, Убийца Легенд, Несвязанный

<http://tl.rulate.ru/book/4303/156235>