Джейк прокашлялся, глядя на то, как очередная партия превратилась в совершенно черную массу, а в ноздри ворвался ужасающий запах смолянистого содержимого. Впрочем, эта была не так уж плоха, ведь это была всего лишь одна из многих попыток сделать его первый яд обычной редкости, и первые попытки были гораздо хуже. За последние два дня ему так и не удалось ничего изготовить, хотя в какой-то момент он получил уровень. Оказалось, что для получения опыта не обязательно успешно что-то создавать.

Он ел и получал знания о мхе и синих грибах. Яд, который он пытался сделать, был относительно прост, для него требовались только эти два ингредиента и немного воды. Но все же он был намного сложнее, чем все, что он делал из низших редкостей.

После своей эволюции он стал лучше контролировать свою ману. Это умение становилось все более и более важным, по мере того как человек углублялся в алхимию.

Заниматься алхимией было сродни тому, как если бы хирург занимался пересадкой органов, совмещая ее с химией, пытаясь смешать кучу кислот и надеясь, что все это не взорвется у него перед носом. Мана была единственным реальным инструментом, помогающим достичь успеха. Чаша для смешивания служила лишь средством для направления маны. На ней были выгравированы тысячи мельчайших рун, которые Джейк совершенно не понимал, знал только, что они позволяют ему формировать и контролировать ману.

При работе с маной нужно было извлечь ценные части ингредиентов, соединить их в смесь и создать некий баланс. Джейку было трудно это объяснить, поскольку многое сводилось к ощущениям. На Земле не было ничего похожего, кроме, может быть, сверхсложных игр-головоломок.

Другой проблемой, кроме возросшей сложности, был расход маны. План Джейка вкладывать свободные очки в восприятие становился нереальным по мере того, как улучшались его способности к ремеслу. С улучшением навыков расход маны сильно возрос, и даже после получения многих уровней в профессии, добавивших ему много мудрости, у него все равно начались проблемы.

Яд обычной редкости и его требования к мане были еще более безумными. На каждую попытку тратилось более тысячи маны. Это означало, что без полного запаса маны Джейк не мог даже попытаться это сделать.

Причина, по которой он так хотел сделать яд обычной редкости, заключалась в том, что он много читал о Записях и эволюции классов, рас и профессий. Трудные достижения или выполнение заданий выше ожидаемого для текущего уровня приводили к увеличению опыта, но это также укрепляло ваши Записи.

Отсутствие Записей имело множество негативных последствий. Высокие Записи, прежде всего, приводили к лучшему развитию вашего класса, профессии и даже расы. Недостаток Записей мог привести к тому, что человек вообще не мог развиваться или получать уровни.

На самом деле, недостаток опыта часто не был препятствием на пути большинства сильных мира сего. Препятствием было отсутствие Записей. Технически можно было развиваться практически бесконечно, лишь крайне мало рискуя или даже пользуясь чужой помощью. Например, если охотиться на зверей с защитниками, устранявшими опасность охоты, то, несмотря на то, что опыта можно было заработать много, никаких ценных записей получить не удалось бы.

Та же концепция естественным образом проявлялась и в профессиях. Джейк мог целыми днями заниматься изготовлением простых зелий и ядов низшей редкости, просто зарабатывая опыт и уровни без особого труда. Однако это не дало бы ему никаких ценных записей.

Джейк понятия не знал о своих Записях. Новые инициированные вселенные - это не то, о чем говорилось в книгах. В них много говорилось о том, что в первой эволюции нужно полагаться на унаследованные Записи. Более высокоразвитые существа передавали часть своих Записей, обеспечивая своим детям легкий прогресс на начальном этапе, устраняя любые препятствия.

Он сильно сомневался, что у него есть что-то такое. Ведь все они были G-ранга, рангом ниже, чем все существующие в мультивселенной. Конечно, существовал шанс, что в результате действий до инициации можно было получить некоторое количество Записей, но он сомневался, что это было что-то значимое.

Впрочем, кое-что у него все же было. Подземелья вызова не были исключительной особенностью Обучения, но встречались во всей Вселенной. То же самое относится и к обычным подземельям. Их прохождение часто помогало получить Записи, и многие расы и фракции были не прочь их пройти.

Еще одной особенностью была его родословная. Согласно тому, что он читал, способности родословной были странными, и не было единого мнения о том, как они появились или почему у одних они есть, а у других нет. Однако было точно известно, что родословная влияет на Записи человека. Это было неудивительно, поскольку, согласно тому, что он читал, буквально все влияло на Записи человека.

Родословные были также интересны своим генетическим аспектом, поскольку они передавались по наследству. По крайней мере, это был единственный фактор, который отображался на экранах статуса. Обычные вещи, такие как черты характера, таланты и другие генетические детали, такие как цвет глаз, рост, работали так же, как и до появления системы. Также было указано, что чем могущественнее родитель, тем могущественнее будет ребенок. Он интерпретировал это как то, что драконы ранга S не могут иметь детей ранга F, что вроде как имело смысл.

Все прочитанное о генетике и родословных, естественно, привело к тому, что Джейк задался вопросом, откуда, черт возьми, у него способности родословной. Было известно, что родословные можно получить в результате некоторых чрезвычайно, почти невозможно редких событий, создаваемых системой, но в остальном все было совершенно случайно. Ребенок обычного человека мог родиться с родословной ниоткуда.

Впрочем, нельзя сказать, что способности родословной были редкостью. Они сильно варьировались и были разных типов. Большинство родословных были совершенно бесполезными, а иногда даже приносили вред. Одним из примеров бесполезных способностей была родословная, которая просто придавала странный цвет волосам. Негативные тоже сильно различались. Некоторые приводили к ранней смерти, например, те, что вызывали раковые опухоли, просто убивали их обладателя, а другие были просто раздражающими, например, пассивно испускали ужасное зловоние.

Прочитав всё это, Джейк был в восторге от своей родословной. По крайней мере, она не обладала какими-либо изначально плохими качествами. На самом деле, родословная казалась превосходной. Насколько именно, он понятия не имел. Примеры в книге были только плохие, бесполезные или дающие лишь незначительные преимущества. Обладатели сильных родословных часто не делились подробностями своих способностей, что было вполне логично, поскольку открыто афишировать свои сильные и возможные слабые стороны казалось плохой идеей.

Несмотря на свою родословную, Джейк все еще немного волновался по поводу всех этих Записей. Их важность была очевидной во всех книгах, рассказывающих об уровнях и эволюции. Неуверенность в том, что ему может не хватить этого важнейшего аспекта системы, заставила Джейка постараться сделать все возможное и создать яд обычной редкости еще до первого повышения профессии. В одном он был уверен на сто процентов: его нынешняя деятельность окажет огромное влияние на повышение профессии.

Даже если это не окупится сразу, по крайней мере, это поможет ему натренировать свои навыки сотворения ядов гораздо сильнее, чем просто создание слабых ядов. В конце концов, ему еще предстояло выжить в этом подземелье.

Взглянув на экран подземелья, он заметил, что почти половина времени, проведенного в подземелье, закончилась.

Оставшееся время: 15 дней - 6:21:57

За это время он добился значительного прогресса. Его профессия достигла 22 уровня, и он был близок к созданию яда обычной редкости. Оставалось сделать последнюю деталь. К тому времени эволюция его профессии будет неминуема.

Что касается эволюции, то она, скорее всего, будет очень неинтересной. Такая профессия, как у Джейка, называлась "профессией по наследству", и первые несколько эволюций проходили в довольно жесткой форме. Это не значит, что ему не могут предложить другие профессии или даже алхимические варианты, но это значит, что в этом случае он потеряет некоторые возможности. Алхимик Малефической Гадюки был линией наследия, передаваемой в Культе Малефической Гадюки их молодым алхимикам.

Как он понял, этот культ был древней религией, которая следовала за змеем, превратившимся в дракона, которого он видел на фреске после второго испытания. В основном они

специализировались на алхимии, точнее, на ядах.

Книги, которые он читал, естественно, тоже были оставлены ими. Все это место было похоже на часть одной из их академий или храмов, вырванную системой и превращенную в собственное маленькое подземелье.

Джейк сначала подумал, что все, что находится в подземелье, создала система, но теперь он так не думал. У большинства книг были авторы, во многих из них были каракули и рисунки, почти везде встречались рукописные заметки. Это наводило его на мысль, что все было либо взято откуда-то, либо, возможно, просто скопировано. Естественно, у него не было возможности узнать.

Однако он знал, что именно сегодня ему удастся приготовить яд. Он находился в нужной стадии, и все, что ему было нужно, это чтобы его мана полностью восстановилась. Он уже использовал зелье маны и в данный момент ел синие грибы.

Синие грибы, по сути, были основным ингредиентом выбранного им яда. Кроме того, в них было много маны, что очень способствовало его восстановлению.

Через час или около того он снова был полон сил. Чаша была очищена, ингредиенты готовы. Он использовал Очищение алхимика, выбранное им на 20-м уровне. Он не был уверен, что это принесет какую-либо пользу, но все равно сделал это.

Посмотрев на навык, он, по крайней мере, не увидел в его использовании ничего плохого.

[Алхимическое очищение (обычное)] - Попытка очистить любой алхимический ингредиент. Очищение может помочь удалить нежелательные свойства из компонента, делая готовую смесь более чистой. Должны быть подходящие ингредиенты. Должны быть подходящие материалы. Очищение не требует никаких дополнительных инструментов или оборудования, но эффект навыка может быть усилен с помощью определенных катализаторов. Добавляет незначительное увеличение эффективности " Алхимического очищения", основанное на мудрости.

Ни в одной книге не упоминалось о каких-либо негативных побочных эффектах, если речь шла об использовании его на мхе или грибах. За последние две недели Джейк прочитал много книг. На данный момент он прочел, наверное, более тридцати, и еще оставались сотни.

Если говорить о полученных навыках, то на 15-м уровне он взял " Чутьё Яда", так как новых привлекательных вариантов не появилось. Кроме того, он немного опасался потерять доступ к этому умению после развития профессии, поэтому решил не рисковать.

[Чутье яда (Необычное)] - дает пассивную способность определять ядовитые вещества и уровень их токсичности. В конце концов, алхимик должен уметь находить материалы для изготовления своих продуктов. Добавляет незначительное увеличение эффективности

способности " Чутье яда", основанной на восприятии.

Даже сейчас Джейк мог чувствовать присутствие ядов в саду, несмотря на то, что находился в лаборатории. Умение не позволяло точно определить направление, если только он не подходил к нему очень близко. Но когда он приближался, то чувствовал, где именно находится яд. Находясь так близко, он мог даже определить общий уровень токсичности.

Такая возможность пригодилась даже в подземелье. Не все растения по умолчанию имели одну и ту же ядовитость, несмотря на то, что оба были идентифицированы как один и тот же предмет, а значит, навык позволял Джейку подбирать более подходящие ингредиенты. Например, смешивание слишком мощного мха с менее мощным грибом привело бы к неизбежной неудаче при смешивании. Точно так же гриб не мог слишком сильно подавить токсичность мха.

С помощью этого навыка он подобрал ингредиенты для своего первого яда обычной редкости. Потребовалось несколько проб и ошибок, но он был уверен, что подобрал лучшие ингредиенты для этой попытки.

Процесс приготовления смеси был таким же, как и в случае с ядами меньшей редкости. Очищенная вода заливалась в чашу, в которую помещался мох. Через выгравированные на нем гравировки вливалась мана, проникая в мох, мана начинала извлекать ценные жидкости, находящиеся в нем, придавая воде зеленый оттенок.

Когда около половины жидкости выделилось, он добавил туда треть грибов. Процесс экстракции начался снова, Джейк сосредоточился изо всех сил. Он уже много раз проделывал этот процесс, но все равно нервничал.

Далее он добавил грибы один за другим, медленно извлекая из них жидкость. Вполне возможно было добавить все ингредиенты сразу, но проще, хотя и гораздо медленнее, добавлять их по одному. Джейк не хотел рисковать, предпочитая немного увеличить шансы на успех ценой времени.

Достигнув финальной стадии, он глубоко вздохнул. Именно здесь он терпел неудачу последние четыре раза. В самом конце нужно было собрать все воедино и завершить приготовление. Этот этап часто называют самым сложным, и поэтому он часто становится причиной неудачи.

Вливая последнюю порцию маны и сосредотачиваясь на том, чтобы собрать все воедино, он почувствовал, как все его тело напряглось. Всеми фибрами своего существа он сосредоточился на контроле над маной.

Даже его Сфера восприятия сосредоточилась на маленькой чаше перед ним. Медленно содержимое чаши начало приобретать темно-синий оттенок, испуская слабое мерцание знакомого синего света.

Вы успешно создали [Некротический яд (обычный)] - Создан новый вид творения. Получен бонусный опыт

*ДИНГ! Профессия: [*Алхимик Малефической Гадюки*] достигла 23 уровня - распределены очки характеристик, +2 свободных очка*

ДИНГ! Раса: [Человек (F)] достигла 16 уровня - распределены очки характеристик, +5 свободных очков

ДИНГ! Профессия: [Алхимик Малефической Гадюки] достигла 24 уровня - распределены очки характеристик, +2 свободных очка

При получении сообщений Джейк громко обрадовался и почувствовал аромат, пропитавший лабораторию. Пахло тухлой говядиной. Но ему было все равно, так как он быстро начал наливать смесь в одну из своих бутылочек с ядом.

Положив все это в бутылку, он с видом ребенка, открывающего рождественские подарки, использовал Идентификацию.

[Некротический яд (обычный)] - яд с некротическими свойствами, заражающий и убивающий биологический материал в пораженной области. Раны, нанесенные некротическим ядом, крайне трудно исцелить. Яд начинает действовать при любом контакте с любым биологическим материалом.

Конечно, все это было немного мрачно и зловеще, но он был рад, что у него получилось. Два уровня профессии также были более чем приятны. Еще важнее было то, что перед первым повышением профессии он изготовил зелье обычной редкости.

Он решил распределить свободные характеристики между восприятием и мудростью, как он это делал на протяжении многих последних уровней. Это было не 50 на 50, но относительно близко.

Открыв окно статуса, он еще раз убедился в своем прогрессе.

Статус

Имя: Джейк Тэйн

Раса: [Человек (F) - lvl 16]

Класс: [Лучник - lvl 9]

Профессия: [Алхимик Малефической Гадюки - lvl 24]

Очки здоровья (HP): 1010/1010

Очки маны (MP): 248/1250

Энергия: 287/360

Характеристики

Сила: 39

Ловкость: 42

Выносливость: 36

Живучесть: 101

Стойкость: 50

Мудрость: 125

Интеллект: 27

Восприятие: 103

Сила воли: 59

Свободные очки: 0

Титулы: [Посланник Нового Мира], [Патриарх Родословной].

Классовые навыки: [Базовое одноручное оружие (низшее)], [Базовая скрытность (низшая)], [Улучшенная стрельба из лука (обычное)], [Глаз лучника (обычное]).

Профессиональные навыки: [Травничество (обычное)], [Варка зелья (обычное)], [Создание яда (обычное)], [Токсикология (необычное)], [Яд Малефической гадюки (редкое)], [Вкус Малефической гадюки (редкое)] [Культивирование Токсинов (Необычное) [Чутьё яда (Необычное)]

Расовые навыки: [Идентификация (обычное)], [Бесконечные языки мириад рас (уникальное)].

Родословная: [Родословная Первородного Охотника (способность кровной линии - уникальная)]

Его боевые показатели начали сильно отставать. Только восприятие было на довольно хорошем уровне. Конечно, все это быстро изменится, как только он выйдет из подземелья. У него было достаточно запасов ядов и зелий, которые он мог использовать, когда выберется, и эти запасы росли с каждым днем. Многое из этого он не мог унести в своем ранце, но кое-что мог взять с собой.

Выйдя из лаборатории, он решил отдохнуть от изготовления ядов. Его мана была слишком истощена, а умственное напряжение, несмотря на восторг от успешного приготовления, было велико. Вместо этого он отправился выращивать яд в саду. У него еще оставалось много ингредиентов, но он уже начал готовиться к тому, чтобы излечиться от яда и уйти.

У него было несколько растений, которые он отобрал с помощью Чутья Яда, так как они были самыми ядовитыми. Используя " Культивирование токсина", он медленно улучшал их и выращивал, одновременно повышая их токсичность.

Он решил придерживаться принципа борьбы с ядом с помощью яда. Ему попадалось несколько потенциально интересных рецептов, но он еще не остановился на одном. Он все еще искал рецепт, в который можно было бы включить серебряные грибы.

Было составлено множество планов, и если все пойдет прахом, у него было несколько рецептов, которые он собирался попробовать, но пока Джейк хотел использовать все оставшееся время. На таймере дня вызова подземелья таймер тикал с 15 до 14. Половина времени прошла - осталась половина.

Выйдя из сада, он выпил зелье маны и снова направился в лабораторию. Он хотел еще немного поработать, прежде чем отправиться спать. На горизонте маячила смерть, но сейчас он думал только о предстоящей эволюции профессии.

http://tl.rulate.ru/book/62079/1693213