Словно почувствовав взгляд Су Сяо, Бубтни, который лежал около камина и спокойно себе отдыхал, поднял голову.

— Вуф! — ответил Бубтни и с радостным видом подбежал к нему, схватил сундук с сокровищами и положил его перед собой.

— Кхе-кхе~, открывай, моя удача ещё не восстановилась с прошлого раза, — сказал Су Сяо и налил себе зелёного чая. Он не хотел открывать сундуки без эффекта зажигалки, так как прошлое подобное открытие всё ещё было свежо в его памяти.

Сделав глоток горячего крепкого чая, Су Сяо вздохнул.

Температура опускалась всё ниже и ниже по мере того, как он двигался на северо-запад. На данный момент температура составляла минус 20 градусов, хоть он ещё даже не ступил на горы.

Мустанг не смог достать для него билет. Это произошло не из-за того, что Мустанг был слишком некомпетентен, а потому, что маршрут, ведущий на северо-запад, находился на военном положении и очень строго контролировался солдатами.

Добраться до северо-запада можно было либо на поезде, либо на своих двоих. На машине до туда добраться было невозможно, так что у Су Сяо остался лишь один вариант — Бубтни.

Начав вновь потягивать чай, лицо Су Сяо вдруг осветил яркий фиолетовый свет.

Рука Су Сяо тут же замерла.

Бубтни действительно заставил сундук вспыхнуть!

[Вы получили 12.000 монет Рая.

Вы получили кристалл души (средний).

Вы получили философский камень (фиолетовый).

Вы получили «Страдание Зависти».]

[Страдание Зависти (Набор; 1/7).

Происхождение: Стальной алхимик.

Качество: Фиолетовое.

Категория: Брюки.

Прочность: 49/49.

Требования к экипировке: Минимум 6 силы, 4 ловкость и 42 интеллекта.

Эффекты экипировки: Ревность (Активный). Потребляет 10% максимального количества маны и увеличивает скорость активации навыков на 20%.

Эффект навыка длится 7 минут.

Напоминание: Ревность имеет перезарядку в 5 часов.

Напоминание: Эффект «Ревности» не сочетается с аналогичными ускорителями.

Напоминание: Ревность не действует на навыки предметов.

Рейтинг: 150.

Описание: Один из частей набора первородных грехов. Собрав полный набор, можно будет обрести уникальный эффект набора.

Эффект набора (1): Первородный грех (Пассивный). Увеличивает урон заклинаний на 60%.

Эффект набора (2): Неизвестно.

Цена: 37.900 монет Рая.]

Посмотрев на все эти предметы Су Сяо был поражён. — Монеты Рая, средний кристалл души, фиолетовый подтверждённый Раем философский камень и часть набора первородного греха?..

Посмотрев на морду Бубтни он увидел, что сам он так же был смущён и сбит с толку.

— Хорошая работа.

Он мог лишь признать, что его удача даже с эффектом зажигалки была не так хороша, как удача Бубтни даже без эффекта зажигалки.

Конечно, иногда Бубтни тоже не везло, но иногда он демонстрировал действительно нечто невероятное.

Но, в любом случае, Су Сяо с его помощью получил вторую вещь из набора первородного греха, и, очевидно, теперь он сможет продать эти две вещи за более высокую цену, чем если бы продавал их по одиночке. Если же он сможет достать ещё одну вещь из этого набора...

Подумав об этом, Су Сяо покачал головой. Вероятность свершения такого события была крайне мала. Ранее он даже не думал о том, что сможет получить эти брюки.

Покончив с сундуком с сокровищами, Су Сяо решил приступить к созданию алхимических зелий, а Бубтни лёг рядом с ним и заснул.

Сейчас у него на руках было четыре неподтвержденных философских камня. В общей сумме они имели почти 2.000 энергии. На создание одного низкоуровневого зелья уходило примерно 20 единиц энергии и 40 единиц маны.

Учитывая, что у Су Сяо сейчас могло быть 959 очков маны, вопрос с недостатком маны уже не был такой большой проблемой.

За раз он мог создать 23 низкоуровневого зелья.

Но в производных мирах в любом случае лучше было не тратить всю свою ману, так что за раз он решил создавать по 20 зелий за раз просто на всякий случай.

Су Сяо открыл список алхимии...

[Второй слой. Создание алхимических лекарств (Уровень 1; Опыт 319/10).

Вы набрали необходимое количество опыта для повышения уровня создания алхимических лекарств. За каждое повышение вам необходимо отдать 500 монет Рая и необходимое для повышения уровня количество уровня.

Желаете ли вы повысить уровень создания алхимических лекарств?

Да / Нет.]

Поколебавшись мгновение, Су Сяо приступил к улучшению своего навыка.

[Создание алхимических лекарств повысилось до 2 уровня.]

[Создание алхимических лекарств повысилось до 3 уровня.]

[Создание алхимических лекарств повысилось до 4 уровня.]

[Создание алхимических лекарств повысилось до 5 уровня.]

[Создание алхимических лекарств повысилось до 6 уровня.]

[В связи с улучшением уровня создания алхимических лекарств вы разблокировали следующие формулы:

Промежуточное алхимическое зелье.

Зелье лесной тени.]

Из-за повышения уровня навыка до 6 уровня были разблокированы две новые формулы зелий.

Су Сяо был немного недоволен принципом открытия этих формул. За первые три уровня ему не выдали и одной формулы, после чего выдали сразу две формулы подряд.

Фиксированных правил в получении новых формул не было и это немного удручало.

Первым делом Су Сяо решил создать промежуточное зелье.

Обходилось создание данного зелья, конечно, в значительно большое количество энергии и маны.

Свет замерцал на его ладони и вскоре на ней появилась бутылочка сантиметров 10 в высоту с красной жидкостью внутри.

[Промежуточное алхимическое зелье.

Происхождение: Стальной алхимик.

Качество: Зелёное.

Тип: Зелье.

Эффект: Восстанавливает 25% здоровья после употребления.

Рейтинг: 16.

Введение: Было создано алхимиком, не имеет подтверждения Рая для Реинкарнаторов.]

Промежуточное алхимическое зелье по части своего эффекта на 6% превосходило низкоуровневое зелье, что было вполне себе неплохой разницей.

Создав это зелье и оценив его вполне неплохим, Су Сяо решил создать последнее доступное зелье лесной тени.

Приступив к созданию, Су Сяо сразу понял, что что-то пошло немного не так.

Его мана вместе с энергией философского камня начали быстро утекать на создание этого зелья, и перед ним сразу же выскочило уведомление от Рая.

[В случае, если при создании зелья лесной тени алхимик потеряет концентрацию и отвлечётся на что-то другое, процесс создания будет считаться проваленным.

Потраченные ресурсы, задействованные в процессе, исчезнут.]

Помимо того, что процесс создания был весьма долгим и томным, так ещё и при всём этом Су Сяо должен был внимательно следить и контролировать потоки маны и её взаимодействия с энергией философского камня.

Двадцать минут спустя создание зелья подошло к концу.

На его ладони появился хрустальный флакон размером с большой палец.

Вместо обычного зелья этот флакон больше смахивал на какое-то уникальное украшение.

Это зелье лесной тени было помещено в хрустальный флакон в форме ромба. Внутри этого флакона находилась красивая изумрудно-зелёная жидкость.

Флакон был полностью герметичен и лишь на его верхней части виднелась иголка, что была воткнута в крышку флакона.

Учитывая внешний вид и такой весьма странный метод открытия этого флакона, любой сразу смог бы понять, что это зелье определённо было создано не для прямого употребления.

[Зелье лесной тени.

Происхождение: Стальной алхимик.

Качество: Зелёное.

Тип: Зелье.

Эффект: Ускоряет восстановление выносливости и обеспечивает при этом освежающим эффектом.

Рейтинг: 21.

Описание: Кто сказал, что зелья нужно всегда пить? (с) Бокен.

Не имеет подтверждения Рая для Реинкарнаторов.]

Су Сяо с изумлением посмотрел на флакон в своей руке. Аккуратно вытащив иголку, он вдохнул запах зелья и не почувствовал ничего такого особого, но вскоре его голова немного прояснилась, а тело немного расслабилось.

[Вы использовали зелье лесной тени, оставшееся количество энергии зелья: 99%.

Эффект зелья подойдёт к концу через: 120 часов.]

Это зелье оказалось на удивление очень хорошим. Помимо ускорения восстановления оно так же очищало голову от лишних тревог.

Выкинув флакон, Су Сяо начал создавать промежуточные зелья.

Зелье лесной тени, очевидно, стоило намного больше промежуточного алхимического зелья, однако у этого зелья имелся один огромный недостаток.

Создание зелья лесной тени имело время перезарядки. После создания такого зелья следующее можно было создать только через пять дней.

По сути, использовав одно такое зелье, можно было не беспокоиться о чём-либо, и когда его эффект подойдёт к концу, можно было создать ещё одно такое же зелье и вновь использовать его.

После создания больше десятка промежуточных зелий у Су Сяо осталось не так много маны, поэтому он решил переключиться на другие дела.

http://tl.rulate.ru/book/81289/2760022