

---

Уровень навыка [Контроль магии] повышен.

Уровень навыка [Магия огня] повышен.

Уровень навыка [Фармакология] повышен.

Уровень навыка [Алхимия] повышен.

Новые заклинания “Сушка” и “Комбинирование”.

---

Да, я достиг пятого уровня. Я сделал это, но скажу следующее: Я здесь “засыхаю”...

Я так много работал... Прикладывал усилия, чтобы поднять уровни в [Контроле магии] и [Магии огня]. Но буду считать это ценным опытом и постараюсь забыть об этом, да.

Кроме того, появилось “Комбинирование”. Это заклинание, при помощи которого можно комбинировать одинаковые предметы, чтобы улучшить их качество. Весьма увлекательно, надо сказать.

Среди предметов, которых у меня в изобилии — передние зубы и мех крысы. А, еще магические камни. Возможно, стоит их скомбинировать, чтобы улучшить качество. Также интересно бы попробовать смешать травы с ядовитыми растениями и целебные зелья с токсичными веществами. Вариантов становится все больше, и решить, что делать, — все сложнее. Какая восхитительная дилемма.

В любом случае, теперь, когда я достиг пятого уровня, приступлю к созданию зелья яда с помощью передних зубов крысы, как я и планировал изначально. Получится ли что-то хорошее?

Сначала я высушил и измельчил передние зубы крысы. О [Алхимия] упростила процесс сушки, сделав его удивительно быстрым и удобным. Благодаря своей хрупкости, сродни траве Мапи, зубы легко измельчились в мелкий порошок, завершив тем самым этап использования передних зубов.

Затем настало время зелья слабого яда, приготовленного из травы Дору и травы Мапи. В него я добавил измельченные в порошок передние зубы крысы и тщательно перемешал. В результате цвет приобрел глубокий фиолетовый оттенок. К этому моменту все ненужные компоненты удалены и... все готово.

---

Зелье яда — Качество: Низкое Редкость: R (редкая)

Ядовитый состав, изготовленный путем соединения различных токсинов. Обычно наносится на кинжалы или стрелы.

Наносит 2% урона каждые 10 секунд в течение одной минуты.

Высока вероятность вызвать 5-секундный паралич.

Урон от кровотечения немного увеличен.

□ При нанесении на стрелы можно использовать примерно десять раз.

□ При употреблении за раз каждый эффект усиливается в три раза.

---

Качество всего лишь — Низкое. Этот яд может быть чрезвычайно полезен против противников без навыков сопротивления. Однако против монстров-нежити вроде меня с [Сопротивлением статусу] он бесполезный, да и у других существ, скорее всего, есть какая-то сопротивляемость. Так что эта способность никогда не станет решающей в игре.

Я подумал, не дает ли эффект крысиных передних зубов бонус в виде урона от кровотечения. Ведь крысы, как известно, переносят болезни, и их укусы часто приводят к инфекции и столбняку. Перенесли ли это в игру как урон от кровотечения?

Что касается описания, то некоторые эффекты кажутся нелепо завышенными, например, усиление в три раза. В таком случае зелье яда может наносить 6 % урона и действовать в течение трех минут, паралич длится 15 секунд, а кровотечение усиливаться со временем. Звучит интригующе, но нереалистично ожидать, что противник добровольно выпьет весь пузырек. Ведь зелье не просто черное, у него еще сильный резкий запах. Вероятно, оно предназначено для покрытия оружия или стрел. Жаль, что я не могу использовать лук и стрелы.

Что ж, перейду к следующему шагу. На этот раз я решил попробовать “Комбинирование”. Использовать ли мне крысиную кожу? У меня ее много, и хотелось бы уменьшить ее количество, по возможности.

Чтобы использовать комбинирующее заклинание, нужно просто собрать материалы в одном месте. Это достаточно просто. Начну с двух кусков...

— Комби... а?

О? Не получилось? Почему? Я ведь выполнил все шаги, так ведь?

В такие времена лучше всего обратиться к мудрости наших предшественников. Перечитаю книгу “Основы алхимии”. Может быть, я упустил что-то, связанное с “Комбинированием”.

...Вот оно. Понятно, причина неудачного “Комбинирования”, вероятно, в том, что у меня не было достаточного количества указанного материала. Похоже, превращать вещи в более качественные предметы не так просто, как кажется.

Итак, с тремя частями... Провал. Четыре куска... Тоже не получилось. Ах, это утомляет! Использую сразу десять кусков!

Крысиная шкура на мгновение засветилась, а затем превратилась в один большой кусок! Применю [Оценку].

---

Большая шкура крысы Качество: Удовлетворительное, Редкость: С (Обычная)

Благодаря своим размерам у нее есть различное применение, но в качестве материала лучше

не использовать.

---

Название предмета изменилось, а его качество улучшилось. Однако его по-прежнему лучше не использовать как материал... Если бы кто-то спросил, могу ли я носить одежду из крысиной шкурки, мне бы пришлось ответить “нет”. Но ничего не поделаешь.

Что ж, тогда перейду к следующему шагу. На этот раз попробую использовать магические камни. Их, конечно, меньше, чем материалов из крыс, но если они закончатся, я всегда могу поохотиться на слизней.

Начну сразу с десяти. Учитывая, что игра, похоже, основана на десятичной системе, это вполне логично.

---

Магический камень - Качество: Низкое; Редкость: С (Обычная)

Камень, созданный в теле монстра, поглощает и накапливает окружающую магическую силу. Эффективность поглощения пропорциональна качеству, а максимальное количество маны — редкости.

---

На этот раз качество улучшилось. Прямое изменение.

И кажется, что десять — все еще правильное число. После предыдущей попытки я попробовал использовать крысиную шкуру и магические камни в количестве от пяти до девяти штук, но все попытки оказались неудачными. Но теперь я знаю, что для процесса “Комбинирования” обычно требуется десять штук.

К слову о десяти, на данный момент у меня есть более чем десять базовых зелий исцеления и яда... Возможно, пришло время опробовать на них. Да, начну эксперимент!

◆◆◆◆◆

---

Уровень навыка [Контроль магии] повышен.

Уровень навыка [Фармакология] повышен.

Уровень навыка [Алхимия] повышен.

---

О, повышение уровня, да? Впечатляет. Вполне естественно, учитывая, сложность проделанных задач. А вот и готовые продукты после комбинации: зелье исцеления и зелье яда.

---

Среднее зелье исцеления - Качество: Низкое; Редкость: С (Обычная)

Это зелье обладает неплохими целебными свойствами. Оно способно исцелить 18% вашего здоровья за одну минуту.

Можно выпить или применять наружно для усиления эффекта.

□ Если его использует нежить, оно нанесет урон. Пожалуйста, используйте с осторожностью.

Зелье яда - Качество: Удовлетворительное, Редкость: R (редкая)

Ядовитый состав, изготовленный путем соединения различных токсинов. Обычно наносится на кинжалы или стрелы.

Наносит 3% урона каждые 10 секунд в течение одной минуты.

Высока вероятность вызвать 7-ми секундный паралич.

Урон от кровотечения увеличен.

□ При нанесении на стрелы можно использовать примерно десять раз.

□ При употреблении за раз каждый эффект усиливается в три раза.

---

Ладно, сразу перейду к делу. Комбинирование зелий исцеления нерентабельно! Каждый предмет улучшался, верно? Они достигли среднего уровня, верно? Но если серьезно, то почему количество исцеления не соответствует “низшему” качеству?

Что касается ядовитого зелья... ну, скажем так, оно проходное. Оправдано ли использование десяти из них для улучшения? Ну, это тот случай, когда эффективность зависит от человека. Тем не менее оно не похоже на главный козырь для критических моментов.

О нет, уже так поздно? Я так погрузился в работу, что потерял счет времени. Так не пойдет. Завтра мне нужно быть в офисе рано утром, поэтому после выхода из игры я должен поужинать, принять ванну и лечь спать. Буду придерживаться обычного распорядка и оставлю лампу включенной, когда буду выходить из игры, сидя в кресле личной комнаты.

Ну что ж, спокойной ночи.

<http://tl.rulate.ru/book/104773/3702748>