

При обыске трупа Николаса нашлись деньги, нож, пузырек с параличным зельем и письмо. Слова на письме были размыты, но Манко все еще мог разобрать основные моменты. В основном писатель поручил ему убить троих рабочих и затаскать четвертого в пещеру, после чего завершить сложный ритуал объединения, в котором участвовал заразившей себя себя грибок, чтобы сформировать кукловода.

'Хмм... Это странно. Ребята в повозке, похоже, не знали о кукольном бизнесе. Если бы они это знали, они бы никогда не пошли в пещеру. Итак, одна сторона организует сбор урожая, а другая приказывает Николасу устроить беспорядок. Есть также покушение на священного оленя. Кто из этих парней стоял за этим, или была третья сторона?'

Манко попытался расставить кусочки головоломки, но не получилось. Эта ситуация была намного сложнее, чем он сначала думал. Никаких других поисков пока не было, а это означало, что ему не хватало важной информации.

-Ах, к черту все! Я подумаю об этом позже!"

Он повернулся, чтобы проверить труп кукловода.

"Кукловод-новорожденный" труп

Фрагмент кристалла памяти: "лепка из плоти"

Кристалл памяти : "управление марионетки"

►Взять Все Отменить

Он выбрал "взять все", затем осмотрел предметы.

Кристаллы памяти обычно содержат заклинание, навык или технику, а иногда и немного знаний о мире, которые приведут к поиску сокровищ. Они иногда были раздроблены, и игроку нужно было найти несколько фрагментов, чтобы сформировать полный Кристалл памяти и получить информацию внутри. Навык "лепка плоти", вероятно, был связан с созданием кукол из плоти и мог представлять интерес для класса Призывателей или некромантов. Навык "кукольный контроль" позволял пользователю управлять неживыми существами. Оба этих предмета принесут приличную цену в аукционном доме, к которому у него будет доступ, как только он повысится до 25 уровня и достигнет города.

Манко зажег факел, Манко вошел в пещеру на северном углу. Пройдя по узкой тропинке, он обнаружил на полу содранную человеческую кожу. Из Любопытства, он прикоснулся к ней.

□Забрать "(Костюм) Маскировочный костюм"?□

□►Да□ □Нет□

□ (Костюм) Маскировочный костюм□(редкий)

> Тип: Разное

> Требование: гуманоидные расы или умный зверь, не тяжелее полтонны.

> Описание: Этот ужасно выглядящий предмет был заколдован заклинанием, позволяющим его владельцу маскироваться под кого-то другого.

> Вес: 0.9 кг

> Прочность: 10/10

> Эффекты:

- Позволяет пользователю принимать внешний вид и запах гуманоидного существа не меньше половины и не больше, чем в два раза больше размера пользователя. Можно использовать 2 раза в день: Продолжительность использования: 15 минут.

- Маскировку можно было использовать 2 раза в день. Пользователь должен коснуться цели, чтобы принять его внешний вид.

- Если владелец подвергается нападению или использует какие-либо навыки или заклинания, маскировка будет снята а костюм будет помещен в инвентарь.

—.—

"Это очень полезно. Манко улыбнулся, убирая костюм.

Он повернулся к той части пещеры, где впервые оказался кукловод. Внутри стены было небольшое углубление в форме коробки, на нем стоял небольшой постамент. Это был Алтарь Союза.

Кукольные мастера были боссом типа "слияния", созданным путем слияния одного или нескольких существ. Согласно преданиям, боссы типа слияния часто создавались с помощью Алтаря Союза. Где бы ни появился такой босс, алтарь обычно можно было найти поблизости. Он сделал пометку , чтобы позже попытаться вспомнить, где были другие боссы этого типа.

Алтарь Союза имел несколько применений, одним из которых является усиление предметов.

Эпоха свободы имела разнообразную и обширную систему модернизации оборудования. Каждое оружие может иметь от 1 до 6 слотов усиления, представленных звездой □. Существует несколько способов усиления элементов, каждый из которых значительно отличается от предыдущей.

- Привязка: самая слабая, но самая дешевая и безопасная форма усиления. Примером может служить "Малый талисман охотника".- Это был простой амулет из перьев, который можно привязать к луку и волшебным образом увеличить его урон и дальность полета. Привязка может быть добавлена и удалена по желанию.

- Сокетные элементы, такие как драгоценные камни или руны: они могут быть легко размещены на оружие, но их очень трудно удалить. Уничтожить камень в ячейке, чтобы освободить слот, было очень дорого и рискованно, а уничтожить оружие, чтобы спасти камень еще больше.

- Перековка/ замена деталей: новые материалы добавляются и постоянно соединяются с изделием, изменяя его характеристики. Чары также могут быть добавлены с помощью магических или специально подготовленных материалов для апгрейда. Это должен был сделать кузнец или оружейник с соответствующими инструментами, имел небольшую степень риска и занимал больше времени.

- Ритуал/Чары: предмет подвергается сложному ритуалу, который соответствует его истории и предназначению. Например, определенный меч может получить больше силы, будучи использованным, чтобы убить дракона погрузившись в его кровь. Большинство ритуалов требовали сложных и опасных приготовлений, и каждый из них работал только над небольшим выбором снаряжения.

- Слияние предметов: Этот метод требовал Алтаря Союза. В отличие от ритуала создания босса, слияние было простым, требующим размещения основного предмета и "жертвы" той же категории. Например, только щит может быть принесен в жертву, чтобы усилить щит, а меч может быть улучшен, только жертвой другого меча, кинжал, ножом, коротким мечом и другим коротким клинковым оружием. Слияние давало один из спецэффектов принесенного в жертву предмета (выбирается владельцем) вместе с 20%-50% от одного основного атрибута (случайно выбранного), а затем передавало их получающему предмету. Только предметы, не созданные игроками, могут быть принесены в жертву.

Слияния является самым безопасным и всегда имел 100% шанс на успех, который был сбалансирован большим количеством недостатков. Первой была редкость Алтарей Союза, а также охранявших их боссов. Кроме того, самое мощное снаряжение можно было создать, только пожертвовав другими мощными, которые в противном случае можно было бы использовать для экипировки большего количества игроков. И наконец, ограничение на передачу только одного эффекта и одного случайно выбранного атрибута сделало его очень дорогостоящим методом.

Ман Ли положил пистолет в приемное отверстие на Алтаре.

После этого, открыв свой инвентарь, он достал Арбалет Гвиндхэма.

-Какая жалость!- он покачал головой.

<http://tl.rulate.ru/book/21102/1364508>