

Оправившись от похмелья, Сет вернулся в свое логово кузнеца, где размышлял о своих темных махинациях. Также известных как: снаряжение для Властелинов Минас-Мара. Первым был Джона.

Он довольно долго разговаривал с вампирским мечником и в результате сделал Джоне новый набор аксессуаров.

Джоне не нужны были новые доспехи. Сет согласился, ведь уже выбрал для этого наилучший материал, и особых улучшений ожидать не приходилось.

Сет действительно хотел, просто хотел попробовать душу вампира. Его первой мыслью было создать оружие с душой Валена, но, как и доспехи, Адерласс не нуждался в замене. Меч продолжал расти с огромной скоростью под тщательным присмотром владельца.

В конце концов, он согласился с просьбой Джоны. Сет понял, что самым большим преимуществом собранных душ был их бонус к навыкам. Силы вампира определенно проявились бы в оружии, но элегантный набор украшений вряд ли бы уступил.

Он также должен был принять во внимание второй класс Джоны, "Кровавый монах". Эта разновидность Кровавого жреца увеличивала навыки Джоны в магии крови и в бою без оружия. Вспомнив специфику класса, Сет сделал очевидный выбор. Что также помогло ему определиться с возможными чарами.

Во время учебы Сет нашел целую книгу с демоническими песнями, которые он мог бы использовать для создания эффекта, способного помочь Джоне в управлении ресурсами. В частности, два из них могли бы работать в тандеме. Первой была баллада о ковке, дарующая эффект под названием "Пожиратель сущности". Вторым было песнопение под названием "Колодец Анимы".

Эти тексты можно было использовать для создания вещей, и часто были странными и трудными для понимания в начале. Благодаря некоторой помощи Аль и Эмбер Сету удалось разобраться и освоить эти тексты.

Пожиратель сущности был похож на Похитителя жизни, но мог поглощать не только жизненную силу цели, но и ману. Первоначальное использование было довольно сомнительным, поскольку включало использование живых организмов в качестве батареи.

Навык работал на ослабленных целях и не нуждался в предварительном нанесении урона. Ценой было то, что часть собранной энергии отправлялась демону, который даровал это благословение.

Колодец Анимы возникал в той же обстановке. Песнопение могло превратить подходящее ядро в вместилище жизненной силы. Многие из этих заклинаний работали с довольно неудобными темами, потому что работа с высшими демонами и демонической магией обычно включала в

качестве основы использование жизненной силы или душ.

Вампирский клык послужил ядром. Сет решил сделать ожерелье, для этого нужно было привести клык в форму. На данный момент он выглядел как большой жемчужный зуб здоровенной собаки. Сет использовал "Циркуляцию энергии" и "Усиление" и выковал зуб в жемчужную бусину с легким блеском и текстурой стекла.

Он слегка расплющил бусину в монету и пробил в ней дырочку для нитки. Монету он поместил в магическую формацию, пока распевал Колодец Анимы. В процессе пения баллады из глаз кузнеца потекли кровавые слезы.

Они упали на подвеску и формацию, где впитались в оба элемента. Жемчужно-белая монета превратилась в алую каплю крови.

Используя коготь, Сет планировал сделать два кольца. Пожирателю сущности нужно было быть как можно ближе к врагу. Кольца были лучшим вариантом, тем более что Джона сражался когтями.

Помимо когтя, Сет использовал "Багровую сталь". Это был результат экспериментов Сета с кровавыми ваннами. Он кормил темную сталь редкой и эпической кровью в течение нескольких месяцев, чтобы привести ее в это конечное состояние.

Материал не мог достичь большего предела и перестал укрепляться. К этому времени первоначальный эффект баллады о пиршестве стал бесполезным, независимо от того, какую кровь он использовал. Багровая сталь едва достигла эпического рейтинга.

Хотя этот метод тоже очищал металл до версии более высокого ранга, он далеко не соответствовал божественным методам создания "Костей Сета" или "Олимпийского серебра".

Но родство более или менее того стоило. Металл обладал высокой близостью к темноте и мог улучшить производительность новойковки баллады и даже надписей.

Сет начал петь балладу о ковке, когда сформировал большой уродливый коричнево-серый коготь, используя "Манипуляцию энергией 2" и "Усиление" точно так же, как он сделал с клыком. Уродливая штука превратилась в две овальные бусины кремового цвета; он надел их на кольца.

Зная размеры камня, он выковал кольца из куска "Малиновой стали", прежде чем вставить бежевые вампирские драгоценности в кольцо из малиново-черного металла. Сет затянул крепления одновременно с окончанием песни.

Он уже чувствовал легкое всасывание от колец, но еще не закончил. Теперь наступил самый важный шаг — душа вампира. План состоял в том, чтобы использовать душу для объединения

обоих предметов в набор.

С уровнем 5 в "Духовной ковке" он мог теперь вливать расщепленные души в оружие, заранее предвидя потенциал до вливания. На этих двух оружиях души, выкованных из души Валена, он выгравировал формации для кражи жизни и восстановления ХП. Идея пришла ему в голову, но именно с помощью Аль-Зальсы он смог проработать детали декораций и предполагаемые эффекты.

/День! Вы завершили эпический набор!/

/День! Вы завершили свою первую реликвию! +5 ко всем атрибутам/

/День! Вы первый, кто создал предмет реликтового уровня! +10 ко всем атрибутам./

/День! Титул: "Лучший кузнец мира" получен. "Чтобы создать Реликвию, нужен мастер." Прирост мастерства немного увеличивается./

/День! Титул: "Умница" получен. "Вы достигли 100 очков интеллекта!" +0,5 магического урона за 1 очко интеллекта./

/День! Титул: "Быстроногий" получен. "Вы достигли 100 очков в ловкости!" +0,5 скорости за 1 очко ловкости./

/День! Гефест очень доволен вашими успехами. Ваша черта характера немного усилилась./

/День! Сет рад вашим усилиям. "Голос Сета" слегка усилен./

Сообщения зазвонили вместе с уведомлением о синергии, когда он вытащил три украшения из вод Стикса.

/Левое вампирское кольцо

Реликвия

Эпический вампирский набор 1/3

Долговечность: 1300

1. регенерация маны +15% в темноте
2. при касании: поглощает жизненную силу цели, эквивалентную 20% вашей собственной.
3. при касании: поглощает ману цели, эквивалентную 20% вашей собственной.
4. урон от когтей увеличивается на 100%
5. долговечность когтей увеличена на 100%
6. 15% нанесенного урона восстанавливается в виде здоровья
7. регенерация здоровья +10%

Ужасающее кольцо из рук Подмастерья Смита, использующего демонические искусства и неизвестные средства для создания своеобразного эффекта. Как только распространятся слухи об ужасающих эффектах кольца или оно сыграет определенную роль в том, что пользователь станет легендой, предмет может стать легендарным.

Установленный эффект:

Ранги навыков, связанных с "Магией крови", увеличиваются на 1 ранг. Ранги навыков, относящихся к "Иллюзии" и "Трансформации", повышаются на 3 уровня.

Стоимость навыка вампирского типа снижена на 30%

Навык: Вампирский порыв

"Ограниченная сила!"

Используйте запасенную жизненную силу, чтобы увеличить свой урон, скорость и регенерацию здоровья до тех пор, пока хватит запасенной энергии.

+500% урона, +300% скорости, восстанавливает 10% здоровья каждую секунду./

/Голодная монета

Эпический

Эпический вампирский набор 1/3

Долговечность: 1000

1. жизненная сила и мана могут храниться непосредственно в Голодной монете
2. поглощенные избыток жизненной силы и маны могут храниться и использоваться для лечения или непосредственно в качестве ресурсов для магии или навыков.
3. результат кражи жизни — эффекты улучшены на 20%
4. общая вероятность вызвать кровотечение увеличивается на 15%
5. 20% нанесенного урона восстанавливается в виде здоровья
6. регенерация здоровья +15%

Странное ожерелье из рук Подмастерья Смита, использующего демонические искусства и неизвестные средства для создания своеобразного эффекта.

Установленный эффект: свернуто/

С помощью этого набора Джона получал общую мощность в дополнение к возможности хранить избыточную жизненную силу от любого эффекта кражи жизни в ожерелье. Это было все равно, что иметь вторую планку здоровья и маны, но она могла стать больше, чем его первоначальная.

Стоило Сету отдать их мечнику-вампиру, как у него появятся эпические доспехи, эпическое оружие и более чем эпические аксессуары. Но была одна вещь, которой Сет все еще был обязан фехтовальщику.

Подходящая маска.

В качестве материала маски он достал редкие "Кости Сета". Они тоже могли иметь сходство с жуткой демонической магией, но у них был и элемент хаоса, делавший их непригодными для колец.

Этот хаотический атрибут приводил к тому, что предметы, сделанные из костей, оказывали случайные эффекты. Эффекты могли быть как вредными, так и положительными. Некоторые давали два эффекта, уравновешивавшие друг друга.

В итоге Сет сделал несколько масок, не довольный эффектами, часто возникавшими из-за случайности материала. Например, слепота владельца, но увеличение скорости или повышение устойчивости владельца к большинству заболеваний, при этом особая слабость против обычной простуды.

У одной маски даже была функция изменения голоса. Что было бы идеально, если бы его обладатель не казался маленькой девочкой.

Наконец, после нескольких попыток нашелся приемлемый вариант. Владелец не мог говорить, а взамен у него улучшался слух. Джона все равно не любил трепаться. Маска была не идеальной, но приемлемой.

Для всех масок он использовал одну и ту же балладу о ковке. Эта баллада могла дестабилизировать чье-то психическое состояние, стоило посмотреть на предмет. Это не было прямым негативным эффектом, но делало эффекты страха более эффективными. Цена заключалась в том, что сам владелец также страдал от половины эффекта.

Чтобы противостоять этому, Сет планировал вселить душу монстра из измерения тумана. Он не вливал ее во времяковки, но выковал оружие души маски из одной из необычных средних душ.

Еще маска была хорошим примером смешения заклинаний и надписей. Он вырезал сложные каналы страха и демотивации на оружии души и стихотворение, способной вызвать дискомфорт, если дольше смотреть на маску.

Стихотворение называлось "Гробница разума" и призывало силы демона по имени "Пожиратель разума". Подобно балладе, оно вызывало психическое расстройство, но "Гробница разума" достигала пика, вызвав психический шок или ошеломленное состояние.

Опустив маску в бочку, Сет получил уведомление о том, что предмет закончен!

/Демоническая маска

Реликтовая

Физическая защита: 270

Магическая защита: 386

Долговечность: 5000

1. владелец не может говорить
2. усиленные слуховые ощущения
3. дестабилизирует психическое состояние противника (+19% шанса на успех к ментальным эффектам)
4. активный навык: Демонический образ

Ужасающая маска, сделанная подмастерьем Смитом. Жуткая гримаса демона свидетельствует об извращенном воображении создателя. Сочетание нескольких магических процедур привело к эффектам, соответствующим образам произведения. Как только распространятся слухи об ужасающих эффектах этой маски или она сыграет определенную роль в том, что пользователь станет легендой, предмет может стать легендарным./

/Активный навык: Демонический образ, бесплатно, 5 минут перезарядки

Если Демонический образ активирован, он отправит ментальную атаку любому, кто смотрит на маску. В зависимости от характеристик и различий в уровнях цель впадет в стадию паники, страха, демотивации или психического шока./

Сет уставился на маску. Она, казалось, пробудилась к собственной порочной жизни. Конечно, это было всего лишь его воображение, но от одного взгляда на маску ему становилось не по себе. Он даже слегка засомневался в том, что сам ее создал.

"Может быть, дьявол направил мои руки?" - шутливо подумал он.

Несмотря ни на что, Джона определенно был бы рад этой маске. Она соответствовала его второму классу. Большинство эффектов слились в активный навык, а эффект души сумел полностью нейтрализовать негативный побочный эффект баллады.

Маска обладала такой же прочностью, как и Посох Сета. Еще один странный аспект этого божественного материала. Независимо от толщины материала, она никак не сказывалась на долговечности.

Сет сложил все в сундук и вышел из мастерской.

<http://tl.rulate.ru/book/50436/1841709>