

Олдрич вошел в Нексус со своей небольшой свитой нежити позади него. Золотые и синие искры энергии танцевали вокруг него, полностью восстанавливая его здоровье и ману.

[ХП: 33/33]

[Мана: 66/66]

Сначала он отправился к Источнику — платформе и бассейну из белого мрамора с богатой резьбой, где спиралью закручивались живительные воды — и наполнил свою восстанавливающую фляжку. Когда он увидел, что прозрачная кристаллическая колба наполнена блестящей золотом и синей жидкостью, он закрыл ее золотой пробкой в форме диадемы.

>>

Заряд восстановительного флакона: 0/3 > 3/3

>>

После этого Олдрич заметил фигурку из палочек, стоящую за большим рабочим столом из пепельного камня, где ее окружали различные кузнечные инструменты, такие как молот, наковальня и оранжевый свет зажженной кузницы. В руке у него был бронзовый молот с богатой резьбой, и он неоднократно бил в никуда, имитируя праздные движения бога-кузнеца Синдри.

Олдрич прыгнул на несколько метров вниз и приземлился прямо перед человечком.

"О, добрый Хозяин, что я могу сделать для вас сегодня, а?" — сказала фигурка, имитируя легкий и сердечный тон Синдри, хотя в его голосе все еще была нейтральная, бесстрастная тембральность, которая делала его жутким. Как будто он говорил неуклюжим текстом в речь.

— Что ты сказал мне перед отъездом об охоте, что ты имел в виду? — спросил Олдрич.

«Хм? Это не та просьба, которую я могу выполнить», — сказал фигурка, повторяя диалог Синдри, когда ему дали задание, которое он не смог выполнить.

— Хорошо, — вздохнул Олдрич. Он понятия не имел, что это за фигурка из палочек, и хотя это беспокоило его, он не мог быть придирчивым. Казалось, что это какой-то незаконченный актив, который был заполнителем как для богини Арамы, так и для бога Синдри, и пока он выполнял свои роли должным образом, у него не было претензий. «Я хочу что-нибудь самодельное».

«Крафтить, да? Хех, ты не найдешь никого, кто бы так хорош в этом, как я!» сказал фигурка. — Что я могу сделать для тебя?

Олдрич обнаружил, что перед ним появилось меню опций. В частности, это было для крафта. Предлагая выпавшие материалы, монеты и души, игрок мог заставить Синдри создавать для них предметы.

Олдрич нашел [1x Душа мохового зверя] в своем инвентаре и предложил ее. Светящийся белый шар, представляющий душу, появился в его руке, а затем поплыл к фигурке из палочек.

«Мне нужно оружие», — сказал Олдрич. «В частности, двуручный посох, который действует как катализатор».

В Elden World игрок мог спросить у Синдри, какое снаряжение он хочет получить от души, будь то доспехи или оружие.

В случае с Олдричем он хотел посох, который работал бы как катализатор, а катализатором было бы оружие, направляющее магию и, таким образом, подходящее для классов магического типа.

Однако фактические характеристики и эффекты оружия были случайными.

Синдри вызывал меню из трех-шести опций, в зависимости от уровня игрока, и эти опции имели разные эффекты и характеристики.

Например, дав Синдри Душу, скажем, Огненного Дрейка, он вытащит три варианта посоха: один с усилением огня, другой с заклинанием типа огненного дыхания или просто с высокими характеристиками.

Иногда, в редких случаях, оружие могло иметь все эти эффекты. В плохих случаях ничего бы не было.

По сути, это была система броска кубиков, чтобы получить то, что вы хотели от души, и, потратив золото, можно было перебросить эти варианты.

Фигурка ударила по душе своим блестящим черным блоком руки, и душа исчезла.

"У тебя здесь есть кое-что хорошее! Душа, не так ли? Ну, вот что я могу сделать для тебя!"

Олдрич увидел, как перед ним мелькнули три варианта.

>>

1. Посох цепких лоз

Ранг: Общий

Тип: Посох (Катализатор)

Статистика:

+2 Живучесть

+2 Магия

Последствия:

Этот посох может использовать заклинание [Хватание лоз], которое выбрасывает шесть связывающих колючих лоз.

2. Посох железной коры

Ранг: Общий

Тип: Посох (Катализатор)

Статистика:

+5 Живучесть

Последствия:

Никаких спецэффектов

3. Посох успокаивающей пыльцы

Ранг: Общий

Статистика:

+2 Магия

+2 Восприятие

Последствия:

Этот посох может накладывать заклинание [Пыльцевое облако], которое парализует всех юнитов в зоне действия. Работает от зарядной системы с тремя зарядами. Для восстановления каждой зарядки требуется двадцать четыре часа.

==

Стоимостьковки: 80 монет

Стоимость реролла: 30 монет

>>

Олдрич оценил варианты. Они были примерно такими, как он ожидал. Все уровни предметов были на Общем ранге, что было стандартным для предмета, созданного из монстра, уровень которого варьировался от 1 до 10. Он пересчитал в уме уровни предметов —

Базовый: это были предметы, которые не имели характеристик или специальных эффектов.

Общее: эти предметы имели порог уровня от 1 до 10.

Необычный: эти предметы имели порог уровня 10-30.

Редкие: эти предметы имели порог уровня 30-50.

Эпический: у этих предметов был порог уровня 50-70.

Эпохальный: эти предметы имели порог уровня 70-90. Как правило, это было снаряжение для эндшпиля.

Divine: это были предметы высшего уровня для конечной игры, которые имели порог уровня от 90 до 100. Снаряжение этого уровня было достаточно редким, поэтому было чрезвычайно сложно получить полное божественное снаряжение, поскольку количество материалов, необходимых для их изготовления, было слишком ограниченным.

Что касается самих вариантов, то хороший выбор был только один.

Олдрич вытянул палец и нажал [Посох успокаивающей пылицы]. Это позволило бы ему максимально эффективно нейтрализовать Призрака. Альтер мог просто отказаться от [Хватающихся лоз], а +5 к жизненной силе от [Посоха железной коры] ничего не дали, учитывая тот факт, что Призрак был достаточно силен, чтобы разбить человеческое ребро простым нажатием пальца.

В нынешнем виде Призрак, вероятно, мог бы убить Олдрича одним хорошим ударом физических ударов, а без характеристик и поддерживающих его миньонов +5 к жизненной силе мало что значили. Это было просто больше здоровья для Призрака, чтобы свести его на нет.

Кроме того, Олдричу нужно было быстро нейтрализовать Призрака. Он не мог позволить Призраку просто сбежать со своей невидимостью и фазированием.

"Мудрый выбор, хороший Хозяин!" сказал фигурка. Он начал быстро стучать вниз, звук звона резонировал в пустом храме.

Через несколько секунд дело было сделано. Светящаяся золотая сфера со встроенным в нее значком предмета поплыла к Олдричу.

[-80 монет]

[Осталось монет: 20]

Олдрич поморщился от того, как мало у него было монет. Поскольку в Вариантах не выпадали монеты, не было простого способа их фармить. Ему нужно было найти способ получить больше, если он хотел правильно использовать систему крафта и снаряжения, и единственным способом было получить кольцо, известное как [Кольцо Алчности], находящееся в Первом испытании.

Так что, пока он не достиг 10-го уровня, ему нужно было быть осторожным в использовании монет.

«Спасибо, Система», — сказал Олдрич, чувствуя, как [Посох успокаивающей пылицы] падает в его инвентарь. «Просто любопытно, а можно взглянуть на ваши товары?»

Олдрич знал, что у Синдри есть список вещей, которые он может купить. Основное снаряжение, в основном. Вещи, которые позже очень легко масштабировались. Чем выше уровень игрока, тем выше ранг снаряжения, но что касается снаряжения, то оно было худшим на своем уровне.

— Конечно, парень! — сказала Система.

Перед Олдричем вспыхнул экран. Он был совершенно пуст.

— Хм, — сказал Олдрич. — Тогда так и будет.

«Удачи в путешествии, Хозяин. Если я еще когда-нибудь понадобится, я буду стучать сюда!» — сказала Система, оторвав внимание от Олдрича и снова начав бесцельно долбить в лоб.

Олдрич вернулся к знаку выхода. Казалось, что в Системе не было предметов, доступных для продажи. Не совсем большая проблема, учитывая тот факт, что у Олдрича все равно не было монеты, чтобы что-то купить, но примечательно, что это было еще одним отличием между настоящим и тем, как это было в игре.

Олдрич стоял на знаке выхода, его небольшая группа нежити собиралась вокруг него. Он посмотрел на Элейн и Адама и кивнул им. «Сегодня вечером я делаю первый шаг к тому, чтобы все исправить».

<http://tl.rulate.ru/book/67064/1783872>