



MISKATONIC MYSTERIES

Подробный гайд от сервера Sunset Valley

Tier 0 – Знакомство

Блуждания по миру в конечном итоге могут привести игрока в деревню жителей, где с некоторым шансом может появиться необычная структура с такими же необычными жителями около неё.



Особую ценность имеют эти двое. Оба предоставляют игроку торговые услуги, именно с которых и начинается первичное знакомство с данным модом.

Прежде всего стоит познакомиться с вассалом культа Древнего. Именно с него начинается изучение мода.

Сперва от него стоит получить Некрономикон (первый торг) и, по возможности, приобрести океаническое золото (второй торг) — это даст **Жёлтое знание**, необходимое в ритуалах.

 Knowledge expanded!
Yellow Knowledge

Океаническое золото

Очки
(декоративные, идут поверх брони)

Колокольчик
(подзывает культистов и принца)

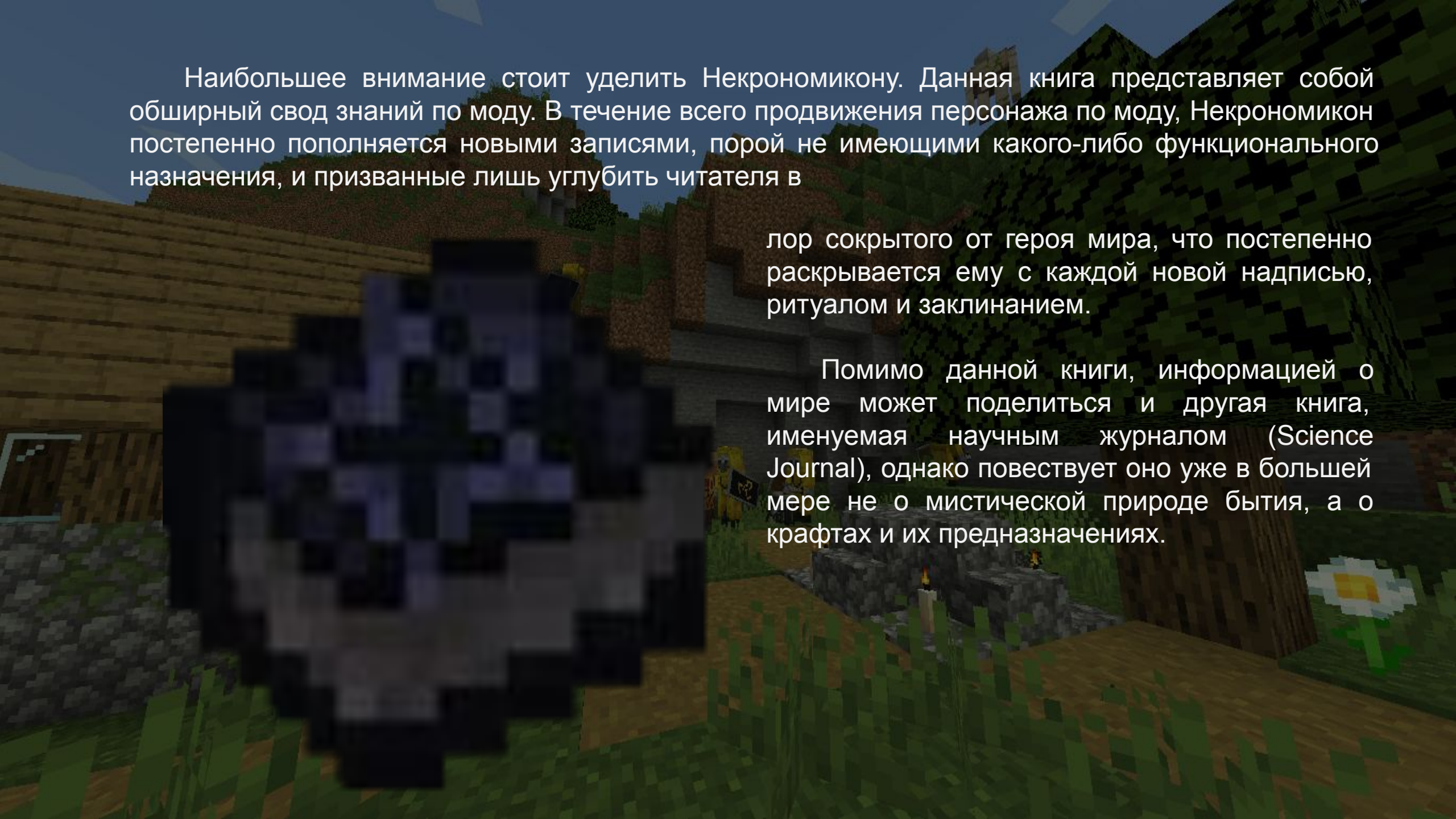
Сфера

Предложения				
5		→		
10		→		
4		→		2 
8		→		
5	5 	→		
3		→		3 
2	1 	→		3 
7	6 	→		
3	7 	8 	→	
5	4 	7 	→	
4	3 	2 	→	
12	11 	4 	→	
6	2 	→		
11	6 	→		

Блок океанического золота



Любопытный паттерн баннера

The background is a Minecraft landscape with a wooden house on the left, a dirt path, and a large dark purple flower in the foreground. The sky is blue with some clouds.

Наибольшее внимание стоит уделить Некрономикону. Данная книга представляет собой обширный свод знаний по модоу. В течение всего продвижения персонажа по модоу, Некрономикон постепенно пополняется новыми записями, порой не имеющими какого-либо функционального назначения, и призванные лишь углубить читателя в

лор сокрытого от героя мира, что постепенно раскрывается ему с каждой новой надписью, ритуалом и заклинанием.

Помимо данной книги, информацией о мире может поделиться и другая книга, именуемая научным журналом (Science Journal), однако повествует оно уже в большей мере не о мистической природе бытия, а о крафтах и их предназначениях.

Вторым важным жителем деревни может оказаться психонавт, который предлагает второй том для изучения – научный журнал (первый торг) и множество вещей, сыгравших свою роль лишь на более поздних этапах изучения мода. Для его появления необходимо разместить химический набор.

Предложения	
6	→
3	→ 2
7 4	→
12 11 8	→
12 9	→
20 4	→
7 2	→
15 14 20	→
13 8 3	→
32 30 24	→
14 12 10	→

Инфицированная пшеница

Алхимическое топливо

Ячейка энергии

Абсент вызывает фантомов

Резонатор

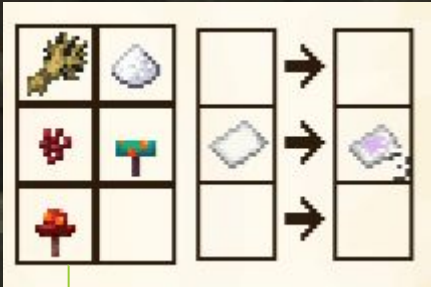
Транквилизатор

Защищенная бумага

Шестизарядный револьвер

Химический набор

Химический набор имеет несколько необходимых игроку крафтов. Для получения указанных предметов необходимо вложить их в химический набор, **использовать зажигалку** и, по истечению определённого времени, забрать итоговый предмет, используя **«форму»** для взятия предмета (изображена между крафтом и итоговым предметом)



Промокашка (?) - Blotter



Лаундаум



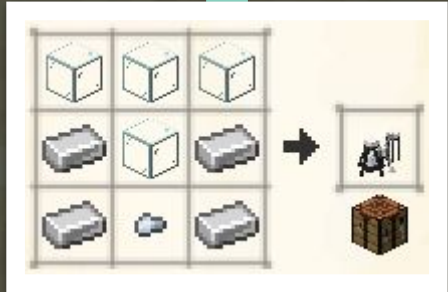
Мелки для октаграмм



Алхимическое топливо



Переливающийся жемчуг



Некоторые предметы достаточно тяжело обнаружить. Инфицированная пшеница изредка встречается на полях или в лачуге психонавта, транквилизаторы можно обнаружить в любой деревне, океаническое золото появляется в затопленных руинах и кораблях и комнате со спавнером, там же и можно найти заклинание.



Инфицированная
пшеница

Транквилизатор

Океаническое
золото

Некрономикон



Заклинание

Tier I
Погружение

Также стоит выделить новые торги у странствующего торговца. Если вам сильно улыбнётся удача, то с его помощью получится приобрести новые, нигде более не содержащиеся на данный момент знания и предметы.



Для активации риуала необходимо выложить указанные предметы в октаграмму и нажать по центру кнопкой действия.

Любой тип
октаграмм



Сломанная завеса

Пришел момент перейти к ритуалам. Самый простой из них – Сломанная завеса, он же Broken Veil. Представляет собой призыв мобов из открывшегося в октаграмме портала, среди которых – эндермены, фантомы и полупрозрачные щупальца.

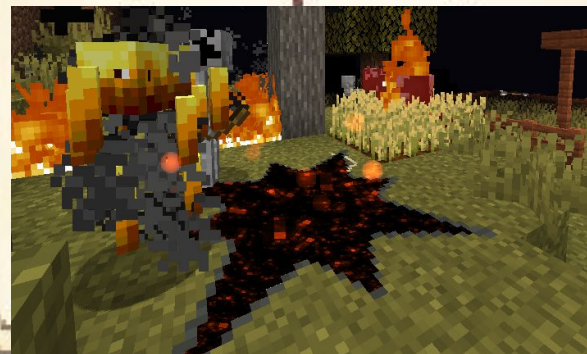
Broken Veil



Горящая завеса

Вторым по простоте ритуалом будет Burned Veil, полностью повторяющий прошлый ритуал. Зажигает окружение и призывает несколько адских мобов — скелетов и визер-скелетов, ифритов, свинозомби.

Burned Veil



Траур мертвецов

Данный ритуал убивает нежить в округе, а кто останется в живых, получает эффект **мании**, принуждающий атаковать товарищей.

Не влияет на Визера.

Mourning Dead





Открытые врата

Следующий ритуал будет куда полезнее – он позволяет телепортировать себя и мобов в любую точку, даже сквозь измерения.

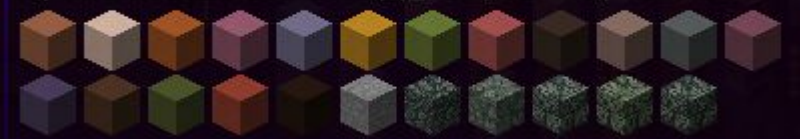
Для телепорта требуется две октограммы, одну из которых необходимо записать в заклинание, наведением и зажатием клавиши использования.

Open Gate



Заклинание остаётся, его можно забрать, но координаты октограммы стираются

Принимаются следующие варианты:



Обряд скульптора

Заключение тира. Создаёт статую Хастура из заложенного в ритуал материала. Вручив её Вассалу в деревне, вы получаете 1 ранг просвещения у Великого Древнего.

Данный ритуал наносит урон в размере 2-3 сердец и накладывает **кровотечение**.

Sculptor Rite



Дальнейшее изучение мода, использование ритуалов и призывы существ влекут за собой объявление охоты за игроком и периодическое возникновение негативных эффектов.

Иногда в округе станут возникать **следователи**. Могут быть в броне, в качестве оружия используют топоры, мечи и, особо часто, винтовки. **Агрессивны к культистам.**

Tier 2

Полноценный культист



Транквилизаторы и Лаундаум от негативных эффектов

Золотая паства

Последующие ритуалы могут потребовать наличия культистов поблизости. Данный ритуал превращает жителя в культиста, однако для этого требуется **эффект мании** на будущем последователе культа Древнего.

Golden Flock



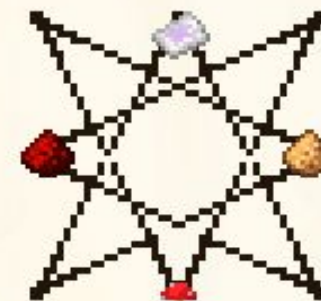
Результат
Действия
мании



Истерия

Дабы навести на ближайших мобов и на себя включительно **эффект мании**, существует данный ритуал. Следует пользоваться им с осторожностью, ведь под удар безумцев может попасть кто угодно.

Hysteria



Не стоит запоминать данный ритуал, позже его можно заменить более простым действием.

Stone Hastur Statue

miskatonicmysteries:hastur_statue_stone
Miskatonic Mysteries

Принимаются следующие варианты:



Тег: #miskatonicmysteries:hastur_cultist_offerings

Ornate Oceanic Gold Pillar

miskatonicmysteries:oceanic_gold_pillar_ornate
Miskatonic Mysteries

Принимаются следующие варианты:



Тег: #miskatonicmysteries:oceanic_gold_blocks

Золотая коронация

Первый шаг к конечным ритуалам мода на данный момент. Благодаря данному ритуалу можно призвать босса - принца в лохмотьях (**Tattered Prince**), способного оборонять деревню, в которой был призван. Открывает путь к новым ритуалам и заклинаниям.

Golden Coronation



Требуется 4
культиста
и жертва

Принц – очень важное приобретение для любой деревни, где поселились культисты. Будучи нейтральным мобом по отношению к игроку, он достаточно эффективно защищает себя и культистов от любых враждебных существ. Подойдя к нему и нажав кнопку действия, он приподнимет вас в воздух на полблока, протягивая к вам руки. После данного действия игрок получает несколько новых знаний и 2 ранг просвещения.



При появлении принца в деревне, открываются новые особенности. Теперь после рейда прозвучит удар в колокол посреди ночи, и начнётся **золотое собрание**, которое будет длиться, пока полоска не заполнится (заполняется быстрее, если запускать фейерверки, подзывать к принцу культистов, вручать культистам транквилизаторы). По завершению собрания на игрока накладываются эффекты силы и регенерации первого уровня на 18 минут. Культисты становятся к вам лучше, а вассалы могут наложить положительные эффекты. Также, это даст 3 ранг просвещения.

A Golden Gathering will commence once night falls!

Дроп с принца – золотая статуя Хастура
(единственный способ её получить)

Защитник



Призывает агрессивного к указанному лицу или группе лиц **волка**.

Время супа!



Накладывает на указанное лицо или группу лиц **эффект уюта**, уменьшающий потребление сытости и насыщения.



Homely
0:12

Зачарованная картина

Ритуал превращает обычную картину в особенную, способную выполнять некоторые **полезные действия**.

Она имеет достаточно простую настройку на то, кому именно выдавать эффекты или над кем совершать действия.

Enchant Canvas



Чёрная звезда



Отбрасывает неприятеля вдаль, если тот оказывается близко и напротив картины.

Сияющие ворота



Предположительно, телепорт.
Работоспособность не подтверждена.

Дракон Каркозы

Ритуал призыва «Дракона» – крылатого и пернатого существа без хвоста. Именуется Вуакнее. По призыву не приручен, приручается подобно лошади. Не агрессивен ни к одному мобу, даже если провоцировать на атаку. Способен летать. Требуется седло для управления.

Dragon of Carcosa



Ритуал требует
жертву

Tier III

Полноценный маг

Пришло время использования приобретённого у психонавта резонатора и топливной ячейки. Соедините их вместе, добавьте топлива и запустите резонатор. Всё окрасится в фиолетовый, и через некоторое время в воздухе начнут летать различные полупрозрачные существа, проходящие сквозь блоки. По сути своей бесполезны. Из выпадающей с них резонирующая слизь позволяет сделать зелье, помутняющее зрение игрока до состояния при активированном резонаторе, но полупрозрачные сущности появляться не будут.

Сильнодействующая
промокашка

Зелье резонанса





Othervibes

0:06

- Возникает при поедании **сильнодействующей промокашки**. При входе в **радиус действия резонатора**, на игрока с этим эффектом накладывается **регенерация**.



Resonance

7:46

- Возникает при использовании **зелья резонанса**.



Exotic Cravings

1:59

- **Дебаф**. Возникает спонтанно. Пока длится, накладывает голод 3 уровня.



Bleeding II

0:06

- Эффект, возникающий при использовании **ритуала скульптора**. Постепенно убивает игрока.



Tranquilized

0:51

- Возникает при поедании **транквилизаторов** и **Лаунанума**. При наличии данного эффекта **не возникают** случайные **дебафы**.



Ultraviolence II

2:16

- **Дебаф**. Заставляет игрока атаковать **без его желания**.



Overmedicated

18:51

- Возникает при использовании **Лаунданума**. Постепенно восстанавливает здоровье игроку, подобно регенерации, но медленнее. При **повторном использовании Лаунданума**, эффект обновляется, но пока он не закончится, лучше не пить новый — с каждым новым принятым Лаунданумом, игрок получает **негативные эффекты** в виде тошноты, иссушения, слабости.



Mania

0:07

- **Дебаф**. Возникает при использовании некоторых **ритуалов**, поедании обычной **промокашки**, атаке игроком **принца** и **культистов**. Принуждает мобов атаковать друг друга без разбора.



Clairvoyance

0:57

- Возникает при использовании **определённого заклинания**. Заставляет носителя видеть мир тусклым, и сквозь блоки увидеть наличие сущностей. Подсвечивает игроку **враждебных мобов** и **культистов**.

Данный крафт доступен практически с самого начала изучения мода, с момента получения Некрономикона, однако

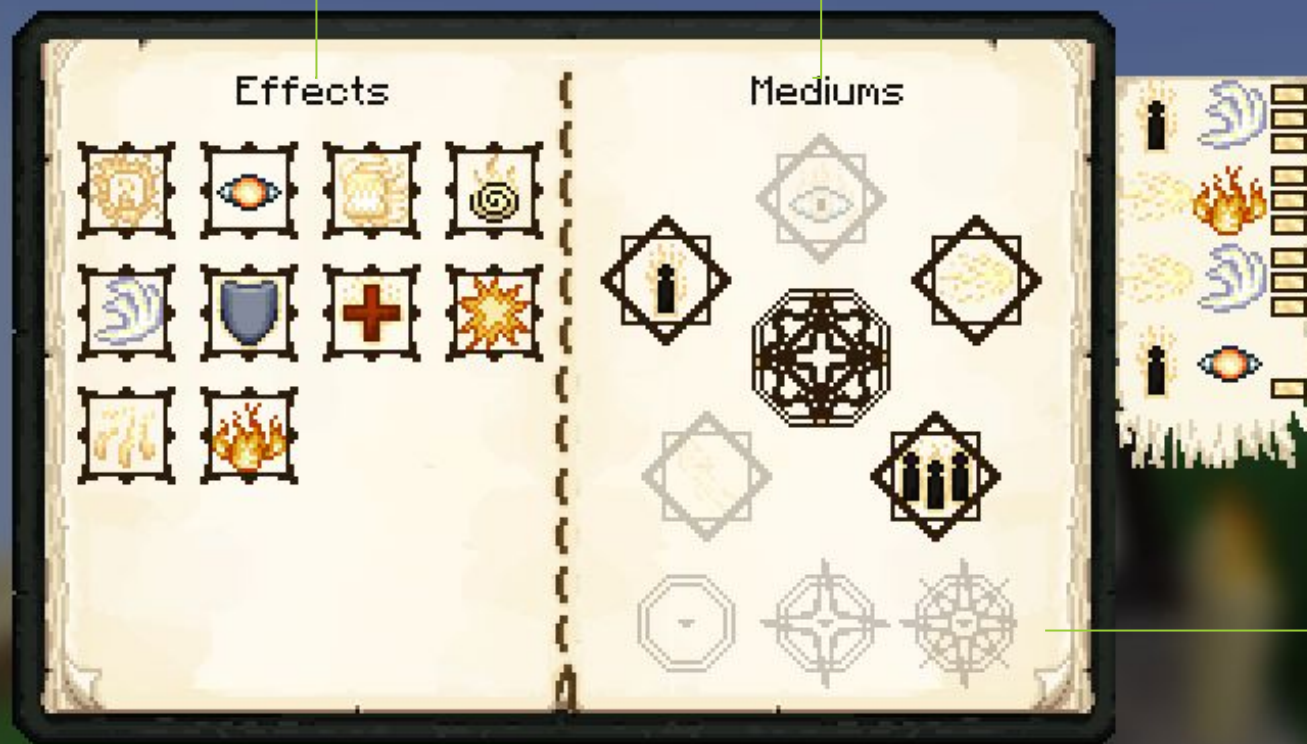


только на данном этапе он имеет действительно большую ценность. Пришел момент изучения заклинаний.

Положив Некрономикон на данный алтарь, игроку открывается возможность создавать свои собственные заклинания, тип и метод воздействия которых зависит от знаний игрока, полученных в процессе изучения мода.

Доступные эффекты

Способ воздействия заклинания



Для записи созданных заклинаний. До 4 штук.

Возможно удалить ненужные.

Уровень эффекта

Доступные эффекты, их способ воздействия и уровень зависят от погружения в мод. Чем дальше и больше заходить, тем больше очков уровня заклинаний можно использовать. На базовом уровне доступно только 2 очка, соответственно, доступно создание лишь 2 заклинаний 1 уровня или 1 заклинания 2 уровня, к тому же, список доступных заклинаний будет скуден – на выбор только физический урон, сопротивление, поджог, лечение и отбрасывание.

Постепенно будут открываться новые заклинания и количество очков на них с каждым новым ритуалом и достижением.



Заклинание, накладывающее эффект **ясновидения** (Clairvoyance).
Открывается после использования **резонатора**.



Поджог.
Открыто по стандарту.



Призыв летающей сущности.
Открывается после убийства **заклинателя**.



Лечение.
Открыто по стандарту.



Создание полупрозрачного щупальца. Открывается после поедания **циррозной плоти**.



Мания.
Отрывается после поедания **промокашки**.



Соппротивление.
Открыто по стандарту.



- воздействие на того, кто использует заклинание.
Открыто по стандарту.



- воздействие на себя и всё живое в некотором радиусе от игрока. Открывается после ритуалов с **задействиванием культистов** (золотая коронация, симулякр Каркозы).



Откидывание. Открыто по стандарту.



Физический урон.
Открыто по стандарту.



Призыв волны тентаклей. Открывается после поедания **циррозной плоти**.



- Выстрел снаряда с эффектом заклинания. Открывается после поедания **сферы**.

На данный момент имеется лишь несколько способов воздействия заклинаний.



Создание шедевра

Чисто декоративный ритуал, превращающий жителя или игрока, что попал в круг ритуала, в статую, если ему помочь в этом ритуале сгнуться (если ничего не делать, ритуал через некоторое время прекратится, и ресурсы на него пропадут). Попавший в ритуал фиксируется в воздухе без возможности двигаться.

Create Masterpiece



Tier IV – Заключение и опасные дебри

Если вы достигли этого этапа, значит, конец близок, однако в завершение стоит попытаться остановиться. Последние ритуалы мода нестабильны и недоработаны. Огромная часть мода, которую можно обнаружить во вкладке креатива, не имеет реализации в мире, а некоторые вещи способны крашить миры.

Дальше будут представлены не имеющие продолжения вещи и опасные ритуалы, а также получение декоративных блоков, о которых в моде ничего не сказано, однако, крафты имеются, пусть и не у всех.

Также, все последующие действия не несут никакой практической ценности, потому данная часть к просмотру не рекомендуется.



В землях Хастура спавнится некий Feaster, вызывающий краш игры. Предположительно, именно с него падает циррозная плоть.



Симулякр Каркозы

Достаточно сложный ритуал, требующий постройки около октаграммы. Превращает окружение в земли Хастура. Также, придётся решить простенькое судоку. Земля и небо окрасятся в жёлтый, станут спавниться щупальца и мухи. Культисты будут вам помогать в битве всеми способами.

Simulacrum of Carcosa



4 статуи по углам октаграммы

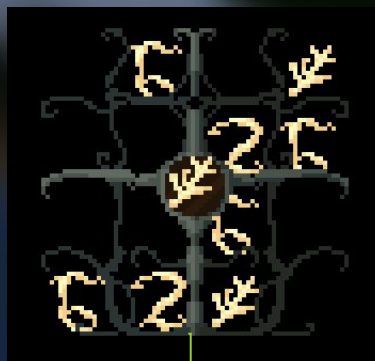
Ритуал требует
наличия 3
культистов, принца,
постройки статуй и
отсутствия подобных
ритуалов поблизости



Очищение мира

Дабы Feaster не крашнул ваш мир, необходимо сделать данный ритуал в зоне **земель Хастура**, перед этим сломав там пентаграмму, вызывавшую появление этих самых земель. Культисты не будут к вам агрессивны после данного ритуала, однако, **торги закроются**. Придётся решить ещё одно sudoku.

Cleanse Da World



Данный мод предоставляет новые резные блоки, а также некоторые новые вариации терракоты. Также, имеется новый блок – старейший камень.

Также, имеются блоки, относящиеся к другим культам. Имеются и крафты для этих блоков, однако, чтобы открыть эти крафты, необходимо получить просвещение в этих самых культах. Проблема заключается в том, что сами культы ещё в моде не появились, потому получение блоков на данный момент невозможно.

Крафты на камнерезе. Их больше, но они сюда все не поместятся.

Поместить два предмета в обе руки для рисования на стенах и полу

	→	
	→	
	→	
	→	

	→	
	→	
	→	
	→	

До определённого момента в моде начальных заклинаний не было. Чтобы получить заклинание отталкивания, сопротивления, лечения, физического урона, необходимо было проводить ритуалы около алтаря с Некрономикон. Также, имелся крафт свечей – переплавка воска в печи и из полученного создание свечки (было актуально до выхода 1.17).

Казалось бы, должно быть всё потёрто, однако, остались некоторые вещи из прошлого. Так, если вы вручите ведьме зелье исцеления 2 уровня, а затем дадите Некрономикон, то она отдаст вам обновлённую книгу. У вас появится новое знание.



Однако, использование данного знания открывало возможность использовать ритуалы, открывающие заклинания лечения и сопротивления. Предположительно, данное знание позволит использовать совершенно новые ритуалы в будущем, когда появится культ чёрной козы (для которого уже практически всё готово).

На этом моменте мод себя исчерпывает
Конец!