

Артель, погруженный в изучение списков обмена торгового центра системы, размышлял над ценами. На экране перед ним мелькали ряды персонажей и предметов, каждый со своими требованиями и вознаграждениями. — Персонаж: Гэндальф. Цена обмена: 10 000 очков истории (требуется Нарья – Кольцо Огня, Гламдринг – Молот Врага, принятие мира). Примечание: увеличивает прогресс разблокировки Кольца Всевластия на 20%. — Персонаж: Саруман. Цена обмена: 10 000 сюжетных очков (требуется Хрустальный шар истинного знания, армия из 5 000 сильных орков, принятие мира). Примечание: увеличивает прогресс разблокировки Кольца Всевластия на 20%. — Персонаж: Саурон. Выкупная цена: 50 000 сюжетных очков (требуются Девять колец, Семь колец гномов, Три кольца эльфов, Око Саурона, принятие мира). ... Примечание: Саурон может увеличить прогресс разблокировки Кольца Всевластия на 25%. Если Саурона нельзя призвать, Кольцо Всевластия может быть разблокировано только на 99%. Примечание 2: персонажи, требующие принятия мира, не могут быть призваны до тех пор, пока их принятие не будет завершено. Изучая варианты обмена, Артель невольно вздохнул. С предметами все было относительно просто – если у него было достаточно сюжетных очков, он мог обменять их. А вот с персонажами возникли сложности. Большинству из них для вызова требовались предметы связи, а эти предметы связи имели свои собственные требования к обмену. Кроме того, для многих персонажей требовалось значительное количество сюжетных очков. Среди этих вариантов выкупная цена Саурона выглядела наиболее сложной. Его приобретение потребовало бы больших затрат сюжетных очков, и он, конечно же, попытался бы вернуть себе Кольцо Всевластия. Кроме того, внимание Артеля привлекла концепция «принятия мира». Из системы он узнал, что персонажи, нуждающиеся в мировом признании, не могут быть вызваны до тех пор, пока их существование в мире волшебников не станет общепризнанным. Это потребовало бы от Артеля обеспечить их присутствие и доверие к ним. Тем не менее, Артель сохранял оптимизм и терпение, понимая, что время на его стороне. В конце концов, ему было всего одиннадцать лет, и воскрешение Волан-де-Морта не было неизбежным. Пока он избегает ненужных осложнений, Хогвартс должен оставаться в относительной безопасности. — К тому же каждый месяц у меня есть две возможности бесплатно вызывать заклинания. Даже если я буду разблокировать только 1 или 2% каждый раз, это будет значительно накапливаться! Артель почувствовал прилив воодушевления. — Система, я бы хотел добыть предметы из «Властелина колец». Артель решил испытать свои силы, извлекая сначала один предмет. — Дзинь! Поздравляем хозяина с успешным извлечением предмета «Записки об экспериментах Сарумана». В руке Артеля материализовался обветренный свиток из черного пергамента, источающий ауру древности. В этом дневнике не было ни одного предмета, связанного с Кольцом Всевластия или Саруманом, что немного разочаровало. Однако, открыв дневник и ознакомившись с его содержимым, Артель сменил разочарование на удивление. В дневнике содержались подробные экспериментальные записи Сарумана по созданию сильных орков. Каждый шаг процесса был тщательно записан, как и необходимые материалы. Кроме того, в условия обмена Сарумана было включено наличие сильной армии орков. Кроме того, в дневнике содержались рецепты зелий, древние заклинания, жесты и требования к духовной магии. Система гениально адаптировала эти рецепты и заклинания к материалам и атрибутам волшебного мира. Это было вполне логично, учитывая полубожественный статус Сарумана: его магия в основном направлялась через духовную силу, делая традиционные заклинания ненужными. Впрочем, конкретика не слишком волновала Артеля. Его волновали древние заклинания, неизвестные в мире волшебников, и возможность создавать сильных орков и мощные зелья. — Они могут оказаться чрезвычайно полезными для выполнения будущих заданий и повышения авторитета Сарумана в мире, — понял Артель. Артель обдумывал возможные варианты, понимая как полезность этих новых способностей, так и их потенциал для того, чтобы изменить ход событий в свою пользу. Его внимание привлекли некоторые ингредиенты, упомянутые в записках, такие как кровь кентавра и сердце тролля. Он отметил, что в Запретном лесу Хогвартса обитают кентавры, а во время празднования Хэллоуина там даже

встречался тролль. Это были ресурсы, которые он мог потенциально использовать. Артель сохранил дневник в системном пространстве, оценив его практичность. Сегодня, похоже, был удачный день, и он решил воспользоваться этой возможностью. — Система, вызвать персонажей «Властелина колец». — Дзинь! Поздравляем хозяина с успешным вызовом Смеагола! Прогресс разблокировки Кольца Всевластия увеличился на 15%! — Поздравляем ведущего! Прогресс разблокировки Кольца Всевластия достиг 20%, и способность «Некромант» успешно разблокирована! Артель опешил, но вскоре выражение его лица изменилось на восторженное. Вслед за этим из его души вырвалась незнакомая сила - мощная, но злобная энергия. — Смеагол? Артель проверил систему и понял, что Смеагол относится к хоббиту по имени Голлум. Голлум владел Кольцом Всевластия почти пять столетий, что объясняло значительное увеличение прогресса разблокировки. Что касается увеличения, то, скорее всего, связь Голлума с кольцом была сильнее, чем у некоторых членов Братства Кольца. — Удача! Улыбка украсила губы Артеля. В первый день доступа к системе прогресс разблокировки Кольца Всевластия уже достиг 20%. Артелю вдруг пришла в голову мысль: — А что будет, когда прогресс разблокировки моего Кольца Всевластия достигнет 100%? — Система предложит хозяину на выбор три артефакта более высокого уровня, — откровенно ответила система. Артель задумчиво кивнул, понимая, что такие возможности нельзя воспринимать как должное. Хотя сегодня удача была на высоте, он не мог рассчитывать на такой же исход каждый раз. Кто знал, сколько времени понадобится, чтобы полностью раскрыть Кольцо Всевластия?

<http://tl.rulate.ru/book/110909/4199190>