

Дарий согласился с этим, размышляя над разницей в стоимости. Замена листа на железный кинжал стоила целых два очка, а замена того же листа на кожаную флягу для хранения воды стоила меньше четверти стоимости.

Из этого Дарий мог сделать вывод, что органическое развитие конечного изделия должно играть важную роль в расчете стоимости. Органическое развитие в данном случае означало точный процесс, через который прошел предмет, прежде чем он был сформирован.

В случае с кинжалом он был сформирован в процессе кузнечного дела. Железная руда росла в шахтах, затем ее добывали, очищали, превращали в слиток при помощи плавки, а затем тщательно выковывали в текущую форму.

Что касается фляги, то ее делали из качественной звериной шкуры, которую тщательно выделывали, а затем придавали ей нужную форму. Согласно его пониманию, его способность искусственно имитировала органический процесс создания этих предметов и мгновенно воплощала его в жизнь.

Разумеется, для имитации процесса будет изменена основа изделия.

В связи с этим Дарий определил три основных фактора, которые должны определять стоимость преобразования. Первым из них была разница между базовым предметом (лист) и базовой версией конечного предмета (железная руда). Преобразование через эту пропасть, вероятно, и составляло большую часть стоимости.

Второй - симуляция органического развития. Насколько Дарий мог судить по описанию кинжала и качеству фляги, которую он держал в руках, симуляция проводилась с использованием наилучших возможных методов в зависимости от того, какой предмет ему нужен.

Так что простой железный кинжал, который он хотел получить, был сделан так, как будто его изготовил верховный кузнец с идеальным кузнечным мастерством. Это был довольно элитарный подход, но Дарий не хотел, чтобы было иначе.

Третий фактор - это собственно трансмутация, когда предмет мгновенно переходил из одной формы в другую. Насколько Дарий мог судить, этот этап не должен был потребовать больших затрат по сравнению с первыми двумя.

Важно было то, что он определил некоторые критерии, которые, по его мнению, должны были его насторожить. Ему нужно будет всегда помнить об этих трех факторах при конвертации предметов, иначе он может потратить свои драгоценные очки конвертации впустую.

На данный момент у него оставалось 7,7 очков преобразования на день. Он все еще хотел поэкспериментировать и понять ограничения своего навыка, а также определить истинное субъективное значение имеющихся у него очков преобразования.

Дарий взял еще один лист и сосредоточился.

[Не хотите ли вы превратить хвойный лист в пустую книгу? Это будет стоить 0,01 Очка преобразования].

'Хм... поскольку свойства листа не так далеки от папируса, как от железа, очков преобразования гораздо меньше. Не говоря уже о том, что его не так сложно сделать, как кинжал, так что два других фактора тоже намного проще". спокойно заметил Дарий.

[Не хотите ли вы поменять хвойный лист на чистый лист? Это будет стоить 0,0001 очков преобразования].

Дарий кивнул. Разница между пустой книгой и одним листом была достаточно велика для такого большого снижения цены. Однако он пока не был заинтересован в создании такой книги.

Нет, истинной целью Дария было...

[Не хотите ли вы изменить хвойный лист на руководство по заклинаниям огненного шара? Это будет стоить 30 очков преобразования].

Дарий облегченно выдохнул. Сказать, что он не был разочарован, было бы ложью. Он ожидал высокой цены, но не настолько высокой, чтобы он не смог оплатить ее даже из своего дневного пособия.

Тем не менее, он узнал кое-что ценное из этого эксперимента.

Во-первых, в мире Фауста действительно существовало что-то вроде руководств по заклинаниям, которые маги использовали для передачи своих знаний друг другу. Это может показаться очевидным, но Дарий не любил слепо предполагать слишком многое, когда можно было получить неопровержимые доказательства своими собственными руками.

Во-вторых, он и сам мог породить такие предметы. В конце концов, не стоило бы покупать их за непомерно высокую цену в магазине для магов, когда можно просто получить несколько штук бесплатно.

Наконец, появилась надежда, что однажды он сможет их приобрести. Либо ему нужно было подняться выше стадии любителя и стать подмастерьем, чтобы увеличить количество очков преобразования, либо он мог приобретать предметы и конвертировать их в очки для своего использования.

Дарий попытался превратить железный кинжал обратно в хвойный лист.

[Вы хотите превратить железный кинжал в хвойный лист? Это будет стоить ??? Очков

преобразования].

[ОШИБКА, предметы, измененные с помощью Трансмутации, не могут быть возвращены в прежнее состояние].

Дарий вздохнул. Так много ограничений!

Но, тем не менее, она была управляемой. Такая мощная способность требовала соблюдения множества правил, чтобы держать ее в рамках разумного, иначе ею можно было легко злоупотребить и нанести огромный вред всему миру.

Дарий провел еще один общий тест на сегодня.

[Не хотите ли вы изменить железный кинжал на железный меч? Это будет стоить 0,05 очков преобразования].

Дарий улыбнулся. Наконец-то, небольшая лазейка, которая была ему выгодна! С ее помощью он мог постепенно улучшать предмет со временем. Поскольку у него был лимит в 10 очков, которые обновлялись каждый день, он мог превратить... скажем, камень... в дом, если только он делал это медленно и неуклонно.

Этим он был доволен. Тут же он попробовал кое-что другое.

[Не хотите ли вы превратить хвойный лист в пустой справочник по заклинаниям? Это будет стоить 9,6 очков преобразования].

Дарий улыбнулся.

[Не хотите ли вы заменить хвойный лист на пустую книгу? Это будет стоить 0,01 очка преобразования].

Дарий согласился и наблюдал, как лист превращается в толстую книгу, которая выглядела свежей с производства. Дарий мог поклясться, что даже чувствовал запах горячего клея, которым были склеены страницы.

[Не хотите ли вы поменять пустую книгу на пустое руководство по заклинаниям? Это будет стоить 5,9 очков преобразования].

Дарий улыбнулся еще шире. Эта лазейка была действительно полезной и вполне логичной. Разделив изменения на этапы, он снизил абсурдность трансформации и сложность Трансмутации.