

Рей решил оставить Момонгу наедине с собой, прекрасно понимая, что тот, несомненно, захочет как можно скорее изучить новый материал. Излишнее любопытство – черта, свойственная этому человеку. Сам же Рей ненадолго вернулся в свои апартаменты, чтобы проверить состояние личного инвентаря. Там хранилось немало ценных вещей, и он хотел убедиться, что все работает исправно. Используя кольцо телепортации, он мгновенно оказался в своей роскошной, просторной комнате, обставленной со вкусом. Опустившись на кровать, он блаженно вздохнул, наслаждаясь мягкостью пухового матраса. — Вот это действительно приятно! — пробормотал Рей, — Зачарованная королевская кровать, не иначе. Магия способна сделать жизнь поистине комфортной. В игре кровать была всего лишь обычным предметом мебели, жесткой и неудобной. Разработчики, похоже, не придавали особого значения таким мелочам. В конце концов, кто же станет заходить в игру ради того, чтобы спать? Кровати и мебель в личных комнатах членов гильдии были скорее формальностью, но теперь все изменилось. Рей открыл свой инвентарь и достал оттуда самый ценный предмет из своей коллекции. Он сконцентрировал свою магию на [Колодце вечно возрастающей удачи], чтобы получить о нем подробную информацию. Маленькая чаша из чистого золота, украшенная замысловатой гравировкой, была настоящим сокровищем. Рей заплатил немалую сумму реальных денег, чтобы получить этот предмет, созданный по индивидуальному заказу. Говорят, что Колодец был выкован из миллиона [Чаш Фортуны]. Чаша удачи – предмет, который можно было приобрести за игровую валюту. Она позволяла превращать различные материалы в золото. Гильдии активно использовали ее для этих целей, поскольку некоторые материалы просто не имели рынка в игре, а Чаша позволяла мгновенно конвертировать их в иггдрасильские монеты. Рей же был очарован другой, второстепенной функцией Чаши. Она ежедневно приносила небольшое количество золота, но эта сумма была незначительной для любого игрока, не говоря уже о гильдии. Конечно, можно было приобрести несколько Чаш и получать больше золота, но, учитывая, что Чаша была предметом, приобретаемым за реальные деньги, это обошлось бы в кругленькую сумму. Что, впрочем, не было проблемой для Рей. Его проблема заключалась в том, что ему приходилось использовать Чашу, чтобы получить свою дневную дозу золота. Это занимало у него десять минут, и это стало настоящей раздражающей рутинной. Поэтому он обратился к [Желанию Падшей Звезды], и, не забыв щедро вознаградить разработчиков, создал [Колодец вечно возрастающей удачи]. Рей просто купил миллион [Чаш Фортуны] в магазине за игровую валюту, а затем попросил разработчиков создать предмет, который автоматически будет приносить ему столько же золота, сколько миллион Чаш. Разработчики были не в восторге, но не могли отказать. Рей заплатил, и им пришлось создать такой предмет. [Колодец вечно возрастающей удачи] все еще мог превращать ингредиенты в золото, но, честно говоря, Рей никогда не использовал его для этого. Прочитав описание, Рей вздохнул с облегчением. Колодец должен был автоматически создавать золото и доставлять его в его инвентарь каждый день без каких-либо усилий с его стороны. В целом, Колодец создавал от 50 до 150 миллионов золотых монет Иггдрасиля в день, так как одна [Чаша Фортуны] порождает от 50 до 150 золотых монет, действительно незначительная сумма даже для самых бедных игроков-одиночек. Лучшая часть? Инвентарь Рей, возможно, был ограничен, несмотря на его огромный размер, но функция «кошелек для монет» в инвентаре отсутствовала. Он мог хранить столько денег, сколько хотел. Это была всего лишь одна из тех нелогических лазеек в игре, на которую никто не обращал внимания, но теперь это стало реальностью, и Рей был невероятно рад, что это все еще работает, как в игре. Удовлетворенный своей автоматической золотой жилой, Рей решил взглянуть на еще один из своих удобных предметов, сделанных на заказ. [Одеяло неэквивалентного обмена] На первый взгляд это выглядело как чистое белое одеяло с замысловатым красным магическим кругом, вшитым в него, но его истинная природа была алхимическим магическим предметом чрезвычайной полезности. Рей не был алхимиком. Он обнаружил, что повышение уровня этой работы является расточительным, учитывая, что алхимикам нужны ингредиенты, и даже если у него в настоящее время их много, это не всегда должно быть правдой. Рей долго размышлял над

проблемой, но тут его осенило. Ему просто нужно было что-то, что производило для него алхимические товары в обмен на ресурс, которого он имел или будет иметь в изобилии. Одним словом, золото. Рей мог приносить золотые монеты в жертву [Одеялу Неэквивалентного обмена] в обмен на зелья. Этот изготовленный на заказ предмет мог создать все, что было магическим образом зарегистрировано на нем, в обмен на золото. Честно говоря, зелья, созданные Одеялом, были на двадцать процентов дороже, чем то, что стоило настоящему алхимику создать их в игре, но Рей не возражал, так как разработчики реализовали хорошую балансирующую функцию, чтобы он не сломался. рынок, переизбыток там дешевых зелий. Не то чтобы Рей вообще хотел, чтобы Одеяло было создано для этой цели. Таким образом, ему просто не нужно было быть алхимиком, чтобы иметь постоянный и бесконечный запас зелий. Рей также подумал о будущем и позаботился о том, чтобы на одеяле можно было записать новые рецепты. Ему просто нужен был один образец готового продукта и каждый отдельный ингредиент, чтобы зарегистрировать рецепт с помощью сильных детектирующих способностей Одеяла. После этого Рей мог обменивать золото на новый продукт, каким бы редким он ни был. Настоящая проблема заключалась в получении ингредиентов и готового продукта, но Рей отвлекся. Одеяло само по себе могло быть отнесено к категории удобных мировых предметов только по своим эффектам, только природа его создания привела к тому, что он был помечен как «сделанный на заказ божественный магический предмет». В паре с [Колодцем все возрастающей удачи] и Рей знал, что у него никогда не закончатся зелья или что-нибудь, созданное алхимией. — Однажды мне придется попробовать создать из этого армию големов. — взволнованно подумал Рей. — Интересно, будут ли они зарегистрированы как мой вызов или что-то еще. "Их уровень будет зависеть от редкости материала? — размышлял Рей, поглаживая Одеяло по щеке, как ребенок, получивший заветный подарок. — Придется ли мне снабжать их своей магией, чтобы они продолжали работать? Будут ли они послушны? А что, если они исчезнут через какое-то время? Ах, сколько вопросов!" Он вздохнул, погружаясь в раздумья. — Тск, у меня всего несколько рецептов создания големов, — пробормотал он, — и ни один из них не достаточно высокоуровневый. В Иггдрасиль они были на вес золота, и гильдии их ревностно охраняли. Настроение Рейя померкло, словно затянутое тучами небо. — Думаю, армию големов сотого уровня мне не собрать... — печально признался он. Широко раскинув руки, Рей наслаждался мягкостью кровати, позволяя себе на мгновение отвлечься от насущных проблем. — Я действительно в новом мире, — прошептал он, тихонько хихикнув. — Еще не до конца освоился, но... Внезапно Рей повернул голову влево, его взгляд упал на стену, где зловеще тикали часы с костяными стрелками. — Черт! Через две минуты будет полчаса с тех пор, как я отдал Солюшен команду выйти на арену! — глаза Рейя расширились от ужаса. — Опаздывать нельзя! Время оценки его предметов, казалось, закончилось. Теперь у него было нечто гораздо более ценное, что требовало оценки... Пришло время проверить, стоят ли два года, потраченные на совершенствование Солюшен Эпсилон, того или нет.