

Завершение задачи по обмену сюжетных очков, даром несложной, открывает магические возможности в системно организованном торговом центре Артели. Списки обмена предлагаются в ряды, каждый со своими уникальными требованиями.

Персонаж Гэндальф предъявляет запрос на 10 000 сюжетных очков. Необходимы: Найя Огненное кольцо, фехтовальщик Гламдринг, а также признание на мировом уровне. Данный обмен способен усилить прогресс разблокировки Верховного Властелина Колец на двадцать процентов.

Саруман, в свою очередь, также требует 10 000 очков, но с добавлением хрустального шара с истинными знаниями, армии орков численностью в пять тысяч, и мирового признания. Обмен с ним аналогично повышает прогресс на двадцать процентов.

Однако Саурон устанавливает цену выкупа в 50 000 очков, требуя владения Девятью Кольцами, Семью Кольцами гномов, тремя кольцами эльфов, Глазом Саурана, наряду с мировым признанием. Саурон обладает способностью увеличить прогресс разблокировки Верховного Властелина Колец на двадцать пять процентов. В случае его невозможности вызова, максимальный прогресс разблокировки ограничивается девятью процентами.

Примечание: Персонажи, требующие мировое признание, не подлежат вызову до его полного достижения.

Артель, обдумывая перспективы персонажей и предметов, вздыхает с легкой грустью. Предметы обмениваемы, если в них заложены сюжетные элементы, однако персонажей недостаточно. Большинству из них для вызова необходимы связующие предметы.

Помимо основной обменной стоимости, дополнительно требуется значительное количество сюжетных моментов.

Саурон, самый жалкий из персонажей, должен быть вызван. Его Темная высшая способность "Властелина колец" требует полного разблокирования, но вызов Саурана предполагает битву с ним, поскольку он стремится вернуть Верховного Властелина Колец.

Мировое признание, как выяснила Артель, не получается случайно. Персонажи, требующие его, могут быть вызваны только после полного признания их существования.

Чтобы повысить уровень признания, необходимо его активное распространение.

Следовательно, Артель обязан распространить сведения о Гэндальфе, Сарумане и Сауроне в волшебном мире, убедив в их существовании, прежде чем сможет их вызвать.

В противном случае вызов невозможен. Не требуется вера всех,

достаточно, чтобы большинство волшебников слышали их имена и верили в их реальность.

"Не спешите, ведь нет повода для спешки".

Несмотря на ограниченность сюжетных наград, Артель остается терпеливым, ведь ему всего одиннадцать лет.

В эпоху, предшествующую воскрешению Волдеморта, еще оставались годы. До тех пор, Хогвартс оставался бастионом относительной безопасности, при условии, что его обитатели не искали неприятностей сами.

"К тому же, у меня есть еще две бесплатные попытки вызова в месяц. Даже минимальное разблокирование в 1% или 2% обещает значительную экономию!"

Артель переполняло неведомое волнение.

"Система, хочу извлечь предметы из мира 'Властелина Колец'."

Она решила начать с одного предмета, чтобы оценить ситуацию.

"Динь! Поздравляем с успешным извлечением 'Экспериментальных Записок Сарумана'."

В руках Артеля неожиданно появился пергамент, чёрный и старинный, с тяжёлым весом истории.

Этот дневник оказался не простым реликтом 'Властелина Колец', а нечто большим. В нём Саруман подробно описывал создание могущественных орков, их требования и условия.

Содержание также раскрывало тайны очищения зелий и древних заклинаний, требующих специальных жестов и духовной силы.

Система подсказала, что для создания орков и зелий требуются ингредиенты из другого мира, но все было адаптировано с учётом ресурсов этого мира, сохраняя при этом оригинальные эффекты.

То же касалось и записанных заклинаний.

Саруман, полубог, обладал мощной маной, отражённой в его духовной силе, и ему не требовались заклинания для магии. Записи в блокноте были адаптированы системой под мир

Гарри.

Но главное не в этом.

Важно то, что благодаря этим записям Артель мог изучить древние магические заклинания и создавать могущественных орков и зелья!

"И если всё это будет использовано правильно... Это поможет мне в будущих заданиях и улучшит восприятие Сарумана в мире!"

Артель поразмышлял, уловив возможности, о которых раньше не знал, такие как кровь кентавров и сердца троллей.

"В Запретном лесу есть кентавры. А на Хэллоуин, возможно, даже появится тролль, благодаря профессору Квирреллу. Нужно всё тщательно спланировать."

Артель убрал записную книжку в системное пространство. Хотя она и не была зачарована, её практичность была неоспорима. Счастливый сегодняшний день вдохновил его на дальнейшие действия.

"Система, вызовите персонажей 'Властелина Колец'."

"Динь

! Поздравляем, вы вызвали Смеагола! Уровень разблокировки Верховного Властелина Колец увеличен на 15%!"

"Поздравляем, разблокировка Верховного Властелина Колец достигла 20%. Способность 'некромант' успешно разблокирована!"

Артель был в восторге, почувствовав необъяснимую силу, пробуждённую в его душе.

"Смеагол?"

Он обнаружил, что Смеагол - это хоббит Голлум, правивший миром 'Властелина Колец' на протяжении пяти веков. Неудивительно, что он смог настолько повлиять на разблокировку.

"Какие перспективы открываются!"

На лице Артеля появилась улыбка.

В первый же день пробуждения системы, разблокировка Верховного Властелина Колец достигла 20%.

"Что же случится, когда разблокировка достигнет 100%?"

Артель задумалась.

"Система предложит выбор из трёх артефактов высшего уровня".

Система открыто ответила, и Артель кивнул задумчиво, не ожидая слишком многого. Сегодняшняя удача была неожиданной, но кто знает, сколько времени потребуется для полной разблокировки Верховного Властелина Колец?

<http://tl.rulate.ru/book/77458/3565609>