

Зелла улыбнулась и жестом указала на заднюю комнату:

- Возьми еще восемь кусков ткани разных расцветок и сшей из них кошельки, - она покачала головой и засмеялась, - Многие путешественники заходят в наш магазин в поисках нового кошелька. Такое чувство, будто они ни разу до того не слышали о карманниках!

Услышав новую информацию, Томас даже моргнул от удивления. Некоторые игры действительно реализовывали навыки воров и карманников - и в этом не было ничего удивительного. Сюрпризом для него было то, что карманники крали кошельки целиком, а не просто вытаскивали несколько монет. Томас отметил это и потихоньку засунул свой кошелек себе за пояс - бережёного Бог бережёт.

Заметив действия Томаса, Зелла засмеялась:

- Ладно, приступай к работе.

Системное сообщение: новый квест!

Зелла попросила, чтобы вы сделали для нее 32 кошелька. Награды: 100 Ехр и 10 золотых монет за 4 готовых кошелька  
Лимит времени: 8 часов  
Провал: -50% Ехр и золота

Томас изучил условия квеста. Из каждого куска ткани ему будет нужно сделать по четыре кошелька, потратив на работу не больше восьми часов. В прошлый раз ему потребовалось где-то по двадцать минут на одну штуку. Этот квест, казалось, выполнить было просто невозможно. Но... если учесть увеличение уровня навыка, то шансы на успех выросли.

Томас кивнул Зелле и вернулся в мастерскую.

Не теряя времени, он выбрал восемь разных цветов ткани и подобрал к ним нити того же цвета. Сначала он обвел лекало на всех восьми кусках, а потом взял ножницы и вырезал сразу все заготовки. Пока Томас резал, он размышлял о том, что неплохо было бы нарисовать для Рока дизайн небольшого ножа, похожего на скальпель или нож х-акто, чтобы в будущем Томас смог использовать его для быстрой и легкой кройки. Вероятно, Року потребуется немного практики, чтобы сделать нож именно таким, каким видит его Томас, так что вряд ли ему удастся воспользоваться им завтра. Он хотел бы изготовить его сам, вот только времени свободного совсем не было.

Вырезав 32 куска ткани, Томас начал долгий процесс сшивания каждой детали. Чтобы сэкономить время, он отрезал нить еще длиннее, чем в прошлый раз, чтобы закончив

очередное изделие не бегать за новой. Томас не был уверен, была ли его идея эффективной, но шить кошельки длинной нитью, зато не отвлекаться - для него было намного удобнее. Изготовление первого кошелька заняло почти девятнадцать минут, и к сожалению, его качество было только «выше среднего». Это принесло Томасу 23 очка опыта, как и в прошлый раз.

С первым кошельком его навык Портняжного дела увеличился до четвертого уровня. Это позволило ему закончить следующий кошелек немного быстрее - чуть больше, чем за восемнадцать минут. Сейчас разница во времени была невелика, но она должна была увеличиваться по мере роста уровня навыка. За следующие два часа Томас сделал еще семь кошельков, хотя ни один из них и не превзошел «среднего» качества. Чертыхаясь, он начал задаваться вопросом, что нужно вообще сделать, чтобы качество стало «превосходным». Во время пошива Томас заработал 161 очко опыта, а его навык портняжного дела поднялся до 6 уровня - что еще немного увеличило скорость его шитья.

Но всё равно его текущая скорость отставала от установленного лимита времени, Томас потратил почти два с половиной часа и успел использовать только два из восьми кусков ткани. Он сосредоточился на своей работе до такой степени, что даже пропустил обед.

Еще через два часа ему удалось сшить еще восемь кошельков, собрав в общей сложности 184 очка опыта портняжного дела. Это увеличило его уровень навыка с шестого до восьмого, и до девятого оставалось всего три очка.

Пока Томас шил кошелек, он немного отвлекся на подсчеты. В общей сложности, ему требовалось 3240 очков опыта, чтобы получить любую профессию от 1 до 25 уровня. Если бы он продолжал получать 23 очка за готовый кошелек, то ему нужно было бы сделать 141 кошелек в течение недели. Это доходило примерно до 20 кошельков в день. Если посмотреть на то, что сейчас Томас хотел сделать 32 кошелька - в свой первый рабочий день, разве это не значило, что он мог завершить квест Хекрина на два дня раньше?

Может ли это действительно быть так просто?

Поразмыслив, Томас понял, что Зелла ни за что не захочет, чтобы у нее было столько кошельков. Ведь крайне маловероятно, что она позволит Томасу сшить их так много и потратить огромное количество материалов на создание товара, который вероятно будет очень долго продаваться. Наверняка эти 32 кошелька посредственного качества, которые он сделает, расхотятся будут ооочень долго! Создание больших более сложных вещей займет больше времени, но даст больше опыта. Все эти размышления привели Томаса только к одному выводу - он понятия не имел, чего ожидать.

Задумавшись, он просунул иглу сквозь ткань кошелька, над которым работал... и угодил прямо в кончик пальца. Как известно большинству людей, кончики пальцев человека набиты нервами, чтобы сделать осязание более чувствительным. Когда игла вонзилась в нежную и мягкую кожу Томаса, он громко ойкнул и зашипел. Девушки в комнате оглянулись на парня, когда он поднес палец ко рту, чтобы слизнуть выступившую капельку крови. Сообразив, что только что случилось, они все разразились звонким смехом. Не обращая внимания на девушек,

смеющихся над его страданиями, парой стежков Томас закончил кошелек, который держал в руке.

Системное сообщение: Вы создали обычный тканевый кошелек. Качество: «выше среднего». Вы получили 24 очка опыта в портняжном деле.

Томас остановился и перечитал системное сообщение снова. С чего вдруг полученный опыт увеличился? Качество было точно таким же, что и прежде. Но раньше он получал 23 экспы, а сейчас - 24. Нахмурившись, Томас открыл свой лист персонажа - может, он что-то упустил?

Приглядевшись, он в конце концов заметил, что его навык «быстрая обучаемость» поднялся до десятого уровня. Вскоре он пришел к закономерному выводу: четыре очка экспы - это двадцать процентов от двадцати очков. Выходило, что, при создании чего-либо каждый уровень «быстрой обучаемости» давал ему бонус в два процента опыта! Он обрадовался тому, что наконец-то понял что делала «быстрая обучаемость», и с удовольствием вернулся к работе. Меньше чем за два часа Томас закончил с еще двумя кусками ткани, заработав 192 очка опыта портняжного дела.

Подняв уровень до десяти, он стал работать намного быстрее. У Томаса оставалось чуть меньше двух часов до крайнего срока и еще восемь кошелечков, которые нужно было сшить. Теперь он работал над одним кошелечком чуть больше тринадцати минут. Томас всеми силами пытался сконцентрироваться на чем-то, чтобы отделаться от скуки из-за монотонности работы. Процесс изготовления кошелечков сводил его с ума. Прямо сейчас, спустя всего шесть часов рутинного дерьма, он был готов кого-нибудь убить, лишь бы сделать что-то другое!

Когда Томас снова и снова проталкивал иглу через ткань, создавая аккуратные маленькие стежки, которые были немного лучше, чем в начале работы, время, казалось, останавливалось. Стежок за стежком, Томас шил один кошелек за другим, впав за это время в легкую протрацию.

Осталось пять кошелечков...

Осталось три кошелечка...

Остался один...

Когда Томас закончил с последним кошелечком, его рука на автомате потянулась к лежащей ранее стопке материала, но на том месте ничего не оказалось. Почувствовав пустую столешницу вместо очередного куска материи, Томас тут же воспрял духом. Он взглянул на

край стола, чтобы окончательно убедиться, в том, что ему больше нечего взять в руки. Схватив маленькую корзинку, он резво вскочил на ноги и начал складывать туда кошельки. Посчитав все до единого, он получил ровно 32 штуки. Имея в запасе всего пару минут, Томас вышел из задней комнаты и вручил Зелле корзину с готовыми изделиями.

Зелла была очень удивлена, получив от него корзинку всего за несколько минут до закрытия магазина. Если честно, дав Томасу это задание, женщина была просто уверена - он его провалит. И дело не в том, что задание было невыполнимым - она сама могла сшить 32 кошелька за пару часов. Но как это смог сделать тот, кто только этим утром начал осваивать портняжное дело? Выполнить квест было практически невозможно, и всё же... сейчас она держала в руках корзину с кошельками.

Зелла не торопясь вытащила из плетенки все кошельки до единого и внимательно осмотрела их на предмет изъяна. Это заняло время, но она выяснила - каждый из них по качеству был выше среднего. Зелле не на что было жаловаться. Вздохнув, она взглянула на Томаса и кивнула. А затем открыла свою шкатулку, отсчитала 80 золотых монет и передала их Томасу.

Системное сообщение: Квест Завершен!

Зелла попросила, чтобы вы сделали для нее 32 кошелька.

Награды: 100 Ехр и 10 золотых монет за 4 кошелька

Лимит времени: 8 часов

Провал: -50% Ехр и золота

Системное сообщение: вы получили 800 очков опыта.

Томас облегченно вздохнул. Он получил 80 монет и теперь у него было целых 227 золотых. А это значило, что ему можно было не волноваться, что он не сможет позволить себе ночевку в «Лебедином гнезде». Томас был абсолютно уверен, что есть более дешевые места для ночлега, но он привык к «Лебединому Гнезду», да и просто... ему нравилось проводить время с заботливой Мартой. Вежливо кивнув Зелле, Томас сказал:

- Спасибо за сегодня, Зелла. Увидимся завтра утром.

Зелла кивнула и проводила взглядом Томаса, который направлялся в «Лебединое гнездо», чтобы перекусить и немного отдохнуть. Сегодня он не устал физически, но когда шьешь кошелек за кошельком, начинаешь чувствовать, что мозг превращается в кашу и вот-вот вытечет из ушей. К тому же Томас пропустил обед - он старшно хотел есть, да к тому же вымотался психически донельзя.

\*\*\*

Потратив 27 золотых, съев вкусный горячий ужин и набив свой пустой желудок, Томас немного потрепался с Мартой, а после удалился в свою комнату, где первым делом открыл лист персонажа. Теперь у него было огромное количество экспы - 2,113 очка, которые он мог потратить на увеличение статов. Сегодня вечером он хотел потратить их все. В настоящее время у него не было определенного стиля игры. Учитывая отношение Хекрина, Томас думал, что ему придется завершить еще несколько профессиональных квестов, прежде чем гном раскроет ему тайну Техномагии. Учитывая то, что каждый стат отвечал за определенные умения, он понимал, что не может игнорировать ни один из них.

Он совсем не использовал Магию, но если ему придется изучать магию, алхимию или и то и другое, то, скорее всего, она ему понадобится. Силой и Выносливостью тоже нельзя пренебрегать - Томас хотел продолжать заниматься кузнечным делом после того, как изучит Техномагию, поэтому ему нужно продолжить их повышать. Он будет увеличивать свои характеристики равномерно, пока что-то не заставит его мнение измениться. С этой мыслью Томас стал распределять свой опыт.

Он вложил большую часть очков опыта в статы, чтобы поднять каждую характеристику до четырнадцатого уровня. Как только это произошло, по каждому нерву в его теле пробежал электрический разряд. Снова почувствовав знакомое ощущение, Томас стиснул зубы, чтобы подавить вырывающийся стон. Боль была не такой сильной, как в прошлый раз, но она сопровождалась совершенно новым, незнакомым ощущением. Он чувствовал, как мана внутри его тела яростно бурлит, набирая силу. И вдобавок к сильной боли, к его горлу подкатывалась тошнота.

И снова его тело начало меняться, исторгая пот каждой порой. Хотя на этот раз его кости не треснули, но мышцы, сухожилия и связки - снова разорвались в клочья, чтобы потом медленно срастись вновь. Непреодолимая боль в конце концов лишила Томаса сознания, но его тело всё равно по-прежнему продолжало биться в судорогах.

Лист персонажа:

Имя: Томас Даркроуз

Полученный опыт: 4,123

Потрачено опыта: 3,790

Осталось опыта: 333

Сила: 14

(+) 150XP

Выносливость: 14

(+) 150XP

Ловкость: 14

(+) 150XP

Магия: 14

(+) 150XP

Врожденные способности:

Трансмутация (A) // 1 уровень // 0/20 Ехр

Быстрая обучаемость (C) // 11 уровень // 15/120 Ехр

Всевидящие глаза (S) // 5 уровень // 2/60 Ехр

Навыки

Безмятежность // 7 уровень // 35/80 Ехр

Кузнечное дело // 25 уровень // 93/260 Ехр

Портняжное дело // 12 уровень // 51/130 Ехр

Способности

нет

Титулы

Магический кузнец

---

Примечание автора:

Для справки: Томас ошибается по поводу работы врождённой способности «Быстрая обучаемость». Она НЕ даёт бонус (2%) к опыту за каждый новый уровень навыка.

Несколько забавных фактов. С текущими характеристиками Томас может:

благодаря Силе: ударить с силой 644 фунт/дюйм<sup>2</sup>, поднять 1,568 фунтов (711,233 кг.)

благодаря Выносливости: пробежать 616 метров спринтом

благодаря Ловкости: бегать со скоростью 35 миль в час (56,327 км/ч)

<http://tl.rulate.ru/book/20010/620273>