

[Временный житель +1.]

[Временный житель +4.]

[Временный житель +3.]

[Временный житель +1.]

Игроки продолжали возвращаться. Многие из них были покрыты ранами, все без исключения, войдя в лагерь, падали без сил на землю. Они явно пережили тяжёлые сражения...

Свиная грудинка была нежной и сочной. Шипела и золотилась при обжаривании. Юнь Лин полила её соусом барбекю и завернула в хрустящие и ароматные листья салата.

«М-м-м... Превосходно!»

Юнь Лин наелась, передала остальное Первому стражу, чтобы он тоже поел, и направилась в Зал Миссий.

Там были два человека, завершающие миссии. Они добавили предметы, получили оплату и ушли довольные.

Юнь Лин проскользнула мимо них, а затем осмотрела окно миссий...

[Задание «Сбор льняной ткани» было выполнено 20 раз.

Задание «Сбор дерева» было выполнено 20 раз.

Задание «Сбор шёлковой нити» было выполнено 20 раз.]

Видов монстров стало больше, так что и дропы теперь разнообразнее, и Юнь Лин задумалась. Всё же она потратила все свои сбережения, чтобы нанять Первую швею и открыть новую мастерскую. В итоге у неё осталось всего девять шесть медных монет. И то это уже после того, как игроки, заплатив за ночлег, стали временными жителями.

Юнь Лин огорчённо смотрела на жалкие десятки медных монет, которых совершенно не хватало на все миссии.

Пока она размышляла, пришли системные уведомления:

[Столярная мастерская продала 1 деревянную палку. Поздравляем, вы получили 100 медных монет.]

[Швейная мастерская продала 1 пару тканевой обуви. Поздравляем, вы получили 100 медных монет.]

[Швейная мастерская продала 1 ремень. Поздравляем, вы получили 100 медных монет.]

Мгновенно её сбережения взлетели с девяноста шести до трёхсот девяноста шести. Она снова стала богатой.

Выражение лица Юнь Лин смягчилось, и она с улыбкой добавила новые миссии по сбору материалов от имени лагеря.

[Сбор хлопковой ткани: 3 медные монеты за штуку.]

[Сбор холщовой ткани: 5 медных монет за штуку.]

[Сбор паутины: 3 медные монеты за 1 клубок.]

[Сбор ивового дерева: 3 медные монеты за штуку.]

[Сбор кукурузной муки: 1 медная монета за порцию.]

[Сбор муки: 1 медная монета за порцию.]

[Сбор риса: 1 медная монета за порцию.]

Кукурузная мука и рис, которые она выставила, были не настоящей едой, а игровыми материалами, которые можно было использовать для приготовления пищи.

Теперь миссий по сбору стало десять, включая старые: по сбору льняной ткани, дерева и шёлковых нитей. На новые Юнь Лин тоже установила верхний предел в двадцать раз и спокойно ушла.

После еды некто бродил вокруг без дела. Увидев, что швейная открыта, он зашёл внутрь, желая

осмотреть витрины. Ему было интересно, какие вещи выставлены на продажу.

Когда он увидел, что хотел, его глаза невольно расширились, а сам человек застыл как вкопанный.

[Название: Тканевая обувь

Качество: обычное

Эффект экипировки: +1 к ловкости.

Цена: 100 медных монет.]

[Название: Тканевые доспехи

Качество: обычное

Эффект экипировки: – 10% полученного урона.

Цена: 100 медных монет.]

[Название: Пояс

Качество: Обычное

Эффект экипировки: +1 к выносливости.

Цена: 100 медных монет.]

Снаружи любой мог столкнуться с опасностью, от которой оставалось только бежать. И сможет ли человек отступить, полностью зависело от его ловкости.

Уменьшение урона на десять процентов значительно увеличивало выживаемость.

Об увеличении выносливости не нужно было и говорить. Рост очков здоровья, ещё и человек

мог дольше бегать и сражаться. Это в любом случае плюс.

Некто был взволнован. Он хотел всё купить и попробовать на себе. Жаль, что в карманах у него шаром покати...

Он вздохнул, и в этот момент Первая швея толкнула дверь мастерской, вошла в комнату магазина и выставила новые изделия.

Некто посмотрел...

[Название: простой бинт

Качество: обычное

Эффект использования: восстанавливает 20 очков здоровья каждые 5 секунд.

Цена: 50 медных монет.

Примечание: количество предметов для восстановления ограничено. Каждый человек может приобрести только один в день.]

[Название: бинт высокого качества

Качество: необычное

Эффект использования: восстанавливает 50 очков здоровья каждые 5 секунд.

Цена: 100 медных монет.

Примечание: Количество предметов для восстановления ограничено. Каждый человек может приобрести только один в день.]

[Название: колчан

Качество: обычное

Эффект экипировки: автоматически пополняет запас стрел каждую минуту. Вмещает не более 10-ти стрел.

Цена: 50 медных монет.]

[Название: охотничий колчан

Качество: необычное

Эффект экипировки: автоматически пополняет запас стрел каждую минуту. Вмещает не более 20-ти стрел.

Специальный эффект: стрела с 5%-ой вероятностью может получить специальный эффект «Острота». В случае успеха +5 к силе атаки стрелой.

Цена: 200 медных монет.]

Некто: «!!!»

Он выскочил за дверь и побежал оповестить своих товарищей по команде.

<http://tl.rulate.ru/book/55511/3767170>