

Томас проснулся в Лебедином гнезде. Развалясь в кровати, он лениво потянулся. И пусть этой ночью он выходил из системы, мужчина чувствовал себя вполне отдохнувшим. Это заставило его задуматься: что произошло с его персонажем, пока его не было? Он исчез? Неужели он просто валялся здесь без сознания? Откинувшись на кровать и расслабившись, Томас открыл свой лист персонажа и собрался потратить немного опыта, чтобы изменить характеристики, но остановился.

- Подожди-ка. В последний раз, когда я поднял силу и выносливость до десяти, было так больно, что я отключился на несколько часов. Если я увеличу ловкость и магию до того же уровня, произойдет ли это снова?

Нахмурившись, он взглянул на лист персонажа и глубоко вздохнул:

- Черт возьми... Я должен был увеличить свои атрибуты перед выходом из системы! Если я изменю их сейчас и снова упаду в обморок, то пропущу большую часть дня. Я не так хорош в шитье, как в других ремеслах, и я не могу позволить себе тратить время попусту.

Томас тяжело вздохнул, не отрываясь от цифры 1,213 - суммы опыта, который он боялся потратить. Он мог с легкостью повысить свои атрибуты на несколько уровней и сделать себя еще более сильным. Что ж, может быть, сегодня ему это не пригодится. В конце концов, насколько сильным нужно быть, чтобы воткнуть иглу в ткань? Но ведь это... Это было неправильно - как можно сидеть сложа руки и не прокачать себе перса, когда перед тобой столько неиспользованного опыта!

Одна только мысль об этом портила Томасу настроение, поэтому мужчина встал с постели, оделся и направился в столовую, чтобы насладиться вкусным завтраком. Во время еды он дважды пересчитал оставшиеся монеты - 137 золотых. Этого было достаточно, чтобы остаться в Лебедином гнезде еще на пять дней. За это время ему нужно добыть еще немного денег. Он надеялся, что за работу в ателье ему заплатят.

После завтрака Томас покинул Лебединое гнездо и отыскал стражника, чтобы спросить дорогу к Дому Мод Зеллы. Получив простые указания, он тут же отыскал нужное здание. Оно находилось на той же улице, что и магазин Хекрина и Оружейная Рока, поэтому найти ателье оказалось совсем просто. Эта улица и впрямь была центром ремесленного района - большинство магазинов располагались довольно близко друг к другу. Мастерская Зеллы стояла по соседству с магазином, в котором он покупал запасной комплект одежды. Он просто не заметил ее в тот раз.

Войдя в магазин, Томаса встретила пожилая женщина с седыми волосами, он мог гарантировать, что старушка была настоящей красавицей всего несколько десятилетий назад. Женщина улыбнулась Томасу, ее ярко-голубые глаза сияли добротой.

- Добро пожаловать в Дом Мод Зеллы. Вы ищите что-то определенное?

Томас улыбнулся женщине и кивнул:

- На самом деле, я ищу мадам Зеллу. Я надеялся, что она обучит меня портновскому мастерству.

Улыбка женщины тут же спала, ее лицо стало хмурым, глаза холодными, а теплый тон голоса огрубел:

- Зелла, это я.

Она за секунду оглядела Томаса с головы до ног, от этого ее хмурый взгляд стал еще более недовольным:

- Если ты просто очередной симпатичный мускулистый парень, пришедший сюда, чтобы поглазеть на молоденьких девушек, вместо того чтобы учиться, то можешь уходить прямо сейчас.

Томас растеряно поднял руки и замахал из стороны в сторону:

- Нет-нет. Клянусь, я здесь только для того, чтобы научиться шить и достичь 25 уровня в портняжном ремесле. У меня и в мыслях не было!

Зелла еще несколько раз оглядела Томаса, а потом вздохнула:

- Посмотрим. Следуй за мной.

Зелла повернула направо и вошла в комнату, жестом приглашая Томаса последовать за ней. Оказавшись внутри, Томас понял ее скептицизм. В комнате была настоящая толпа красавиц, неспешно работая с разноцветной тканью. Единственный мужчина в комнате был полноват, он откровенно пялился на женщину, позабыв о своей работе. Увидев эту сцену, Зелла прикрикнула на него:

- Друккер! Клянусь, если ты не перестанешь пялиться на девушек, я вышвырну тебя на улицу и выгоню из своего магазина. Я уже предупредила других швей о твоём распутстве, так что не жди, что кто-нибудь из них примет тебя!

Друккер подскочил и сразу же сосредоточился на своей работе, изо всех сил стараясь больше не злить Зеллу. А женщина недовольно фыркнула и повернулась к одной из девушек:

- Дейзи, пожалуйста, последи за прилавком недолго. Еще один "джентльмен" хочет научиться шить. Если он окажется таким же неумехой, как этот путешественник - Друккер, то я больше никогда не разрешу странникам обучаться здесь.

Дейзи кивнула и направилась в торговый зал, из которого пришли Зелла и Томас. После ее

ухода Зелла подвела Томаса к тому же столу, за которым работал Друккер, и жестом пригласила его сесть.

- Приступим.

Женщина вытащила небольшой кусок ткани, лист бумаги странной формы, угольный карандаш, иголку, нитку, два кожаных ремешка и ножницы, и положила все перед Томасом.

- Я хочу, чтобы ты смастерил простой кошелек для монет. Просто следуйте моим инструкциям.

Зелла указала на лист бумаги, по форме он напоминал песочные часы, но центр был более толстым.

- Возьми карандаш и обведи лекало на ткани.

Системное сообщение: Ученик по пошиву одежды.

Следуйте инструкциям Зеллы, чтобы разблокировать навык портняжного дела.

Томас кивнул и, к удивлению Зеллы, поместил лекало в правый нижний угол квадратного куска ткани. Материала хватило бы на изготовление четырех кошельков. Таким образом Зелла проводила своеобразный тест - большинство людей без опыта пошива, как правило, помещали рисунок в центре ткани, и расходовали впустую много материала. Если Томас поместил бы рисунок в правом нижнем углу, он смог бы сделать еще несколько кошельков из того же куска.

Зелла кивнула.

- Очень неплохо. Теперь вырежи силуэт по линии.

Томас предпочел бы использовать что-то вроде ножа X-acto для резки тонких материалов (пп: модельный нож со сменными лезвиями). Работать с тканью и ножницами было непривычно, поскольку материя не была жесткой. Ему удалось вырезать шаблон без каких-либо серьезных проблем.

Зелла продолжила:

- Сложи ткань пополам и выровни. После этого возьми иглу и шей края. Только не сшивай все - верх изделия должен оставаться открытым.

Зелла не уточнила как ему следует сшивать ткань, поэтому Томас решил использовать "петельный стежок". Этот метод был прост и очень эффективен. Томас взял иглу и обрезал нитку, соответствующую цвету ткани. Одинаковые цвета ткани и нити сделают шов менее заметным. Как только Томас вдел нить в ушко иглы и завязал узелок, он начал свою кропотливую работу.

С начала, он воткнул иглу в ткань с одной стороны и вытянул с другой, пока узелок на нити не уперся в ткань. Потом, Томас перекинул нитку через край изделия и снова просунул иглу с той же стороны. Зелла наблюдала за тем, как Томас медленно обрабатывал край шва с помощью "петельного стежка". Он был простым в выполнении и прочным, и стежки Томаса выходили правильными и аккуратными. Томасу потребовалось всего десять минут, чтобы зашить край будущего кошелька.

Закончив, он обрезал нить ножницами и сделал на кончике узелок. Зелла одобрительно кивнула и была немного удивлена такой качественной работой. По ее мнению, Томас был намного лучше этого негодяя Друккера. Зелла взяла кошелек у Томаса и осмотрела его. Этот странник использовал знакомый ей стежок. Закончив осмотр, она вернула кошелек Томасу.

- Теперь выверни кошелек так, чтобы швы были внутри. Затем загни края изделия внутрь и пришей. Не забудь оставить место для кожаных ремешков, которые будут затягивать готовое изделие.

Томас кивнул и последовал инструкции. Он снова вонзил иглу в ткань и прошил строчку, правда на этот раз, он использовал шов "вперед иголкой". Томас воткнул иглу с одной стороны, а потом через небольшой промежуток, вывел обратно. Этот стежок был самым простым и часто используемым, потому что крепко сшивал части изделия. Пришив край кошелька к стенке и создав таким образом небольшой тоннель, он стал вдевать ремешки. Согнув ремешок пополам, Томас продел один конец в каждое отверстие. После этого завязал концы в узел. Таким образом, когда кто-то дергал за узловатый конец, кошелек закрывался.

Томас осмотрел законченное изделие.

Системное сообщение: Учебная практика завершена. Вы разблокировали навык "Портняжное дело"

Портняжное дело // уровень 1 // 0/20 // Позволяет ткать, создавать узоры и шить из ткани.

Зелла взяла готовый кошелек, осмотрела его и кивнула:

- Не так плохо. Не отлично, но и не плохо.

Она положила изделие на стол и оценивающе осмотрела на Томаса, но на этот раз ее взгляд был более доброжелательным.

- Ты уже работал когда-нибудь портным?

Томас кивнул:

- Немного. Я не очень хорош в этом деле, поэтому надеюсь, что смогу узнать здесь кое-что новое.

Зелла кивнула и снова взглянула на Томаса.

- Честно говоря, должна признать, что, несмотря на твое громоздкое телосложение, твои пальцы все еще довольно проворны. Но если ты всерьез намерен заняться пошивом одежды, тебе придется повысить уровень ловкости.

Томас опустил голову, посмотрел на свои пульсирующие мышцы и поморщился:

- Полностью с вами согласен. Мое громоздкое тело - просто случайность. Я планирую поднять свою ловкость, и к завтрашнему дню похудею.

Зелла молча кивнула в знак одобрения:

- Теперь я хочу, чтобы ты сделал мне еще три кошелька из этого квадрата ткани. Когда закончишь, дай мне знать, и я дам тебе другое задание. Учитывая, то как быстро ты справился с первым, я дам тебе три часа на изготовление, - в конце фразы тон голоса Зеллы изменился - она говорила властно, как босс, дающий приказ своему подчиненному.

Системное сообщение: новый квест!

Зелла попросила вас сделать для нее еще три кошелька.

Награды: 100 очков опыта, 10 золотых

Лимит времени: 3 часа

Томас усмехнулся. Награда была мизерной - возможность получить бонус отсутствовала, впрочем, чего он мог ожидать от первых квестов для новичка? Томас кивнул Зелле и сразу же приступил к работе. Он снова обвел по ткани контур бумажного лекала, только на этот раз, сделал это трижды. Видя, что Томас приступил к работе, Зелла сменила Дейзи и снова встала за прилавок. Как только Зелла ушла, дурак Друккер тут же забыл о работе и снова стал разглядывать красавиц, работающих в магазине.

Не то чтобы Томасу не нравились женщины, но ведь все они были NPC. А это всего лишь игра. Независимо от того, насколько реалистичными выглядели женщины - все они были всего лишь мобами, и в конце концов, когда "Эпоха Богов" перестанет работать, они все исчезнут. Стоит ли завязывать с ними серьезные отношения? Ну... или быть может его интересовали отношения на одну ночь.

Покачав головой, Томас сосредоточился на своем задании. На данный момент, выполнение цепочки квестов было его главной целью. Чем больше вредный Хекрин отказывал ему, тем сильнее Томас этого хотел!

Три следующих часа Томас скрупулезно возился с кошельками. Он не был уверен, какой именно рейтинг получил первый кошелек, но Зелла сказала, что это не было "отлично", поэтому он предположил, что получил либо "средний", либо "выше среднего". Поскольку он получал больше опыта за изготовление более качественных изделий, он сосредоточился на качестве каждого кошелька. Он делал стежки ближе друг к другу и плотнее, работая немного быстрее, чем в прошлый раз, чтобы не опоздать к крайнему сроку.

После того, как каждый кошелек был сшит, он продел кожаные ремешки и закончил каждое изделие с разницей в минуту .

Системное сообщение: Вы создали обычный тканевый кошелек. Качество: Выше Среднего. Вы получили 23 очка опыта в портняжном деле.

Системное сообщение: Вы создали обычный тканевый кошелек. Качество: Выше Среднего. Вы получили 23 очка опыта в портняжном деле.

Системное сообщение: Вы создали обычный тканевый кошелек. Качество: Выше Среднего. Вы получили 23 очка опыта в портняжном деле.

Закончив, Томас взял кошельки и вышел из мастерской, чтобы передать готовые изделия Зелле. Она внимательно осмотрела каждый кошелек, кивнула, а затем вытащила десять золотых монет и передала их Томасу.

Системное сообщение: Квест Завершен!

Зелла попросила вас сделать для нее еще три кошелька.

Награды: 100 очков опыта, 10 золотых

Лимит времени: 3 часа

Системное сообщение:: Вы получили 100 очков опыта.

Томас улыбнулся, принимая деньги от Зеллы:

- Ну а каким будет мое следующее задание?

---

Лист персонажа:

Имя: Томас Даркроуз

Полученный опыт: 3,323

Потрачено опыта: 2,010

Осталось опыта: 1,313

Сила: 11

(+) 120XP

Выносливость: 11

(+) 120XP

Ловкость: 10

(+) 110XP

Магия: 10

(+) 110XP

Врожденные способности:

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

Быстрая обучаемость (C) // 9 уровень // 65/100 Exp

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

Навыки

Безмятежность // 7 уровень // 35/80 Exp

Кузнечное дело // 25 уровень // 93/260 Exp

Портняжное дело // 3 уровень // 19/40 Exp

Способности

нет

Титулы

Магический кузнец

<http://tl.rulate.ru/book/20010/613012>