

Когда Томас проснулся на следующее утро, его тело болело не так сильно, как в прошлый раз, когда он преодолел границы человеческих возможностей и стал "сверхчеловеком", но всё равно оно болело. Сев на кровать, он осмотрел свое тело и облегченно вздохнул. За ночь объем его мышц значительно уменьшился, а сам Томас стал казаться стройнее. И хоть его мускулы теперь были намного крепче, чем в тот день, когда он вошел в игру, он больше не походил ни на ходячую гору мышц, ни на парня сутками принимающего стероиды.

Выбравшись из постели, Томас разделся и оглядел свое тело с головы до ног. Несмотря на то, что его мышцы уменьшились в объеме, они по-прежнему были наполнены той же Силой. Выходит, что они просто сжались? Томас с легкостью разглядел линии и очертания каждой группы мышц. Честно говоря, его тело было просто нереальным. Всё в нем казалось совершенным - от формы до очертаний каждого мускула. На самом деле это удручало Томаса, заставляя осознавать, что его реальное тело уступает цифровой копии, и весьма много.

Он тряхнул головой, чтобы отогнать эти мысли. В конце концов, это была просто игра, к тому же он никогда не стремился быть "идеальным".

Томас натянул свежий комплект одежды и подготовился к новому дню. Он оставил свои вещи в номере и заплатил Марте 189 золотых монет за номер на неделю вперед. Проблема сохранности вещей его не волновал совершенно. Он всегда держал при себе единственный ценный для него предмет - псевдо-магический кукри. Томас сунул его за пояс и разместил на боку. Ведь это было его лучшее оружие, так какая разница, если кто-то украдет его дешевую одежду или дерьмовый короткий меч?

Позавтракав, парень сразу отправился к Зелле.

У него осталось всего одиннадцать золотых, но его это тоже не особо волновало. Кто-то мог бы сказать, что быть на мели и ничего не делать - весьма глупо. Но Томас решил, что если денег не будет что называется "вообще", он просто зависнет у Рока на несколько часов и сделает какое-нибудь оружие, а потом продаст его какому-нибудь игроку. Правда, это был план только на крайний случай. Вместо этого он надеялся заработать еще немного монет у Зеллы. Ведь самое главное, что у него теперь была крыша над головой, на неделю оплаченная вперед, а это нельзя было назвать пустой тратой денег.

Войдя в Дом Мод Зеллы, Томас подошел к женщине, улыбнулся и тепло поприветствовал ее:

– Доброе утро!

Зелла повернулась к Томасу и мило улыбнулась в ответ. Вчера вечером, после того, как он ушел, Зелла поговорила с девушками, работавшими в задней комнате. Они рассказали, что Томас не паялся на них, как придурок Друккер, а весь день был полностью сосредоточен на своей работе. От этого ее мнение о Томасе улучшилось, поэтому она решила относиться к нему дружелюбнее.

- С возвращением.

Томас оглядел опустевшую витрину магазина и разнообразные предметы одежды. Вчера он не обратил внимание, что большинство товаров, выставленных на продажу, выглядело банально, к тому же качество было средним, редких предметов не было. Это заставило Томаса задуматься - что нужно сделать, чтобы сшить волшебную одежду. Он предположил, что для этого, вероятно, понадобятся магические материалы.

Он снова повернулся к Зелле и спросил:

- Чем мне предстоит заняться сегодня?

В отличие от кузнечного дела, Томас совсем не знал как можно было быстро увеличить свои навыки портняжного дела. Пока он мог полагаться только на Зеллу, которая помогала ему развиваться.

Зелла кивнула, жестом пригласила Томаса следовать за ней и провела его в мастерскую. Она достала пачку лекал и протянула их Томасу:

- Я получила заказ от группы странников, называющих себя «Небесная гармония». Они хотели, чтобы я сшила им всем одинаковые наряды. Обсудив с ними детали, я сделала эти лекала. Хочу, чтобы ты взял вот ту ткань... - Зелла показала на шкаф, на полках которого стояли корзины с нужными материалами, - и каждый день шил мне столько комплектов одежды, сколько можешь.

Системное сообщение: новый квест! Повторяющийся квест!

Зелла попросила Вас сшить форму для гильдии новичков «Небесная гармония». Квест будет повторяться, пока заказ не будет выполнен. Награды: 100 Exp, 25 золотых монет за форму качества «выше среднего» или еще выше. Лимит времени: Нет. Провал: вы должны оплатить стоимость потраченных материалов для каждого предмета одежды качества ниже «выше среднего»

Томас взял пачку лекал и потусовал выкройки в руках, рассматривая, а Зелла направилась

обратно к прилавку магазина. Наверное хорошо быть начальником и иметь при себе людей, которые делают все дела за тебя. Хотя... Томас всё равно не бросил бы свою работу, даже с миллионами сотрудников в подчинении.

Разложив лекала на рабочем столе, он стал изучать их, посматривая на записи. Хотя заметки были написаны на игровом языке, на нем же происходили кстати и все диалоги, символы автоматически переводились на его язык. Это было обычным явлением в современных VRMMO - иначе как игроки из разных стран могли бы играть вместе?

Перед Томасом лежало несколько лекал для разных предметов одежды. Они были как мужскими, так и женскими. Женский комплект одежды включал в себя красивую блузку, юбку с подъюбником и пару гетр. Колготок не было. Мужской - плотную рубашку и брюки. Дизайн одежды позволял игрокам хорошо выглядеть, но реальной функциональности она не предоставляла. Поскольку система игры автоматически изменяла размер одежды под каждого человека, Томасу не было необходимости шить вещи разного размера. Достаточно было воспользоваться лекалами Зеллы и изготовить по ним одинаковые по размеру наряды.

Томас вытащил корзину с материалами для женской униформы. Он смутно припомнил - швеи работали с ними вчера. Пока он корпел над кошельками, женщины делали то же самое, что предстояло ему. Вчерашний парень, Друккер, еще не удосужился появиться. Следуя указаниям на лекале, Томас вытащил заранее вырезанный квадрат белой ткани, который должен был стать подъюбником, и расправил его, чтобы прочертить рисунок по контуру. В это время он думал, что неплохо было бы заскочить сегодня к Року и сделать заказ. Хотя Томас и помнил об этом утром, но все равно забыл сделать это перед работой.

Фасон не предполагал наличие молнии и на материале не нужно было оставлять запас. Лекало было чуть меньше куска ткани, поэтому Томас положил его поверх материала и закрепил портновскими иголками. Эта ткань была довольно простой, но выглядела стильно. После того, как рисунок был прорисован, он вырезал его ножницами и начал раскладывать ткань так, чтобы с ней было легче работать. Томасу его движения казались плавными, но любому наблюдателю-профессионалу было ясно как день, что он делает много лишних действий и только добавляет себе работы.

Томас выровнял небольшой заготовок и верхним стежком стал подшивать края для того, чтобы ткань не распустилась. Закончив с этим, он обвел другие лекала на соответствующих кусках ткани и подшил остальные части юбки. В общем, Томасу потребовался почти час, чтобы обвести контуры, разрезать и подшить все части изделия, только потом он смог сшить их вместе. Благодаря понятному плану и заметкам Томас шаг за шагом выполнял необходимые инструкции. После полутора часов работы он закончил первую юбку.

Системное сообщение: Вы создали обычную юбку из ткани. Качество: Отличное. Вы получили 65 очков опыта в портняжном деле.

Юбка, которую Томас держал в руках, была вроде простой, но на его взгляд - всё равно очаровательной. Внешний слой юбки был темно-красного цвета, а подъюбник белым. Подъюбник был довольно длинным, и когда девушка, носящая юбку, закружится в танце, это станет восхитительным зрелищем - а вот лишнего ничего видно не будет.

Глядя на полученный опыт, Томас нахмурился. Ему потребовалось полтора часа, чтобы сделать только одну юбку, и он получил всего 65 очков опыта. Если бы он потратил столько же времени на изготовление кошечек, то получил бы гораздо больше.

К сожалению, когда Томас закончил работу над юбкой, квест не засчитался. Еще ему нужно было сшить блузку и гетры, чтобы был комплект. Томас принялся за гетры.

Гетры оказались даже проще, чем юбка и по сути состояли из пары сшитых вместе кусков ткани, похожих на шорты. Благодаря автоматическому изменению размера, чтобы гетры хорошо сели в них не нужно было даже вставлять резинки. На этот раз он потратил намного меньше времени на подшивку, обработал лишь верхний и нижний край ткани и сшил заготовки вместе.

Системное сообщение: Вы создали обычные тканевые гетры. Качество: Отличное. Вы получили 65 очков опыта в портняжном деле.

Томас положил белые гетры поверх юбки. Он работал всего два часа, и, возможно, всё было не так уж и плохо, как он себе представлял. Но ему еще предстояло сшить блузку, а сделать это было сложновато. Основная часть изделия шилась легко, не сложнее чем гетры. Проблема заключалась в петлицах, которые располагались на передней части одежды. К счастью, их было не так много - они занимали всего четверть от длины изделия. Но каждую нужно было обметать вручную, а это определенно съест порядочно времени.

Стиснув зубы, Томас принялся за работу. Он обвел выкройки на куске белой ткани, а потом вырезал части изделия. Большая часть формы была изготовлена из простого белого материала, только юбка отличалась другим цветом. В целом, Томас оценил милый дизайн и идеально подобранную цветовую гамму. Но его мнение было совершенно неважным, ведь он был здесь только ради опыта и денег!

Вырезав детали блузки, он стал подшивать края, чтобы ткань не расходилась. Закончив, Томас сшил все части изделия вместе - блузка была почти готова. Теперь он перешел к самой раздражающей части работы, ему предстояло сделать и обметать отверстия для пуговиц на куске ткани, который станет лицевой частью блузки. Томас корпел над этой деталью больше, чем над остальными, и как только работа была окончена, он пришил две передних части к практически готовой блузке. Самым последним было пришивание пуговиц. Работа была не столь кропотливой, как работа с петлицами, но и она всё же заняла какое-то время.

Системное сообщение: Вы создали обычную тканевую блузку. Качество: Отличное. Вы приобрели 98 очков опыта портняжного дела.

Системное сообщение: Квест Завершен, Повторяющийся Квест !

Зелла попросила Вас сшить форму для гильдии новичков «Небесная гармония». Квест будет повторяться, пока заказ не будет выполнен. Награды: 100 Ехр, 25 золотых монет за комплект качества «выше среднего» или выше. Лимит времени: Нет. Провал: вы должны оплатить стоимость потраченных материалов для каждого предмета одежды качества ниже «выше среднего».

Системное сообщение: Вы получили 100 очков опыта.

Получив от Зеллы награду за выполнение квеста, Томас вернулся в заднюю комнату лавки, чтобы снова начать порученное задание. Ему потребовалось чуть больше трех часов, чтобы закончить один комплект женской формы. Томас схватил еще одну корзину с материалами. Но зачем снова шить то же самое? А затем, что женская форма была сложнее мужской. В ней было несколько предметов одежды, поэтому ее создание приносило больше опыта, чем простая мужская рубашка и брюки. Верно?

За следующие шесть часов Томас сшил еще два комплекта женской униформы, заработав в общей сложности 456 очков опыта портняжного дела, 200 очков опыта и 50 золотых монет. Увидев свои награды, Томас немного растерялся. За два дня он уже успел подняться до шестнадцатого уровня. Для повышения кузнечного дела до этого уровня ему потребовалось намного больше времени. Это было... странно. Томас знал, что ему нужно будет заработать огромное количество очков опыта, чтобы добраться до 25 уровня, поэтому он задался вопросом - с чего вдруг его прогресс настолько велик?

Когда Томас отправился к Року, он всё еще размышлял о том, почему же обучение портняжному делу происходит намного быстрее, чем кузнечному...

Лист персонажа:

Имя: Томас Даркроуз

Полученный опыт: 4,423

Потрачено опыта: 3,790

Осталось опыта: 633

Сила: 14

(+) 150XP

Выносливость: 14

(+) 150XP

Ловкость: 14

(+) 150XP

Магия: 14

(+) 150XP

Врожденные способности:

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

Быстрая обучаемость (С) // 12 уровень // 21/130 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 // 16 уровень // 155/170 Ехр

Способности

нет

Титулы

Магический кузнец

Примечание автора:

Итак, у кого-нибудь есть теории о том почему навык портняжного дела растёт быстрее кузнечного? Конечно, не учитывайте первый день в кузнице, когда он только и делал, что качал мехи. Технически Томас добился 25 уровня в кузнечном деле всего за 6 дней, но на второй день у него был только 13 уровень...

<http://tl.rulate.ru/book/20010/624385>