

К сожалению, Томасу пришлось на время отложить месть Хекрину. В конце концов, он нуждался в четком плане, чтобы отомстить – просто ударить старого козла по морде было явно недостаточно! Мсть – это блюдо, которое лучше подавать холодным! Томас не мог сдерживать злобной усмешки, гадая, заставит ли его Хекрин «изучить» алхимию. Если так... возможно, он сумеет придумать что-нибудь эдакое, чтобы преподать урок старому ублюдку!

Томас еще недолго размышлял о способах мести, затем снова вернулся к реальности и тепло улыбнулся Зелле:

– Зелла, я надеялся, что смогу купить у вас ткань и сшить себе одежду. С тех пор как меня вызвали сюда, я почти все время проводил за изучением различных ремесел, поэтому у меня не было времени делать покупки. Был бы благодарен, если бы вы могли дать несколько ваших лекал.

Зелла подошла к прилавку и, присев на корточки, вытащила очень толстую книгу, похожую на папку. Она полностью была забита различными лекалами мужской одежды.

– Конечно бери. Я даже продам тебе ткань по себестоимости. Это первый том лекал мужской одежды. Они не сложные, поэтому даже ты со своим невысоким уровнем портняжного дела можешь с ними справиться.

Зелла пододвинула Томасу книгу лекал и тепло улыбнулась ему. Томас открыл обложку книги и начал просматривать различные рисунки и узоры. Что было лучшей частью видеоигры? Помимо того, чтобы максимально прокачать своего персонажа и убить кучу монстров? Конечно же офигенная одежда! Перелистывая книгу, Томас обращал внимание только на то, как «круто» будет выглядеть его готовый костюм. Во всяком случае, круто по его мнению. Ему не потребовалось много времени, чтобы определиться. Он остановился на трех предметах одежды. На паре брюк, похожих на джинсы свободного кроя в реальном мире. Простой рубашке с короткими рукавами и воротником на трех пуговицах. И легкой жилетке, которую он оденет поверх рубашки.

Взяв необходимые лекала, Зелла повела Томаса выбрать ткани. Большинство из них были из хлопка или льна, но было и несколько рулонов шелка. Томас сосредоточился в основном на хлопчатобумажных тканях. От льна кожа немного чесалась, а шелк был слишком дорогим для простой повседневной одежды, поэтому он выбрал золотую середину. Для брюк Томас взял очень толстый и прочный хлопок темно-синего цвета, так как лекала напоминали ему джинсы, поэтому он был уверен, что должен выбрать именно эту ткань. Для рубашки он взял красивый темно-серый дышащий хлопок. А жилетку решил сделать из толстого черного хлопка. Черный цвет шел ко всему.

Выбрав ткань, Зелла отмерила необходимое количество и, подсчитав стоимость, обратилась к Томасу:

– С тебя тридцать золотых.

Томас кивнул и вынул шестьдесят монет:

- Не могли бы вы посчитать и ткань и для второго комплекта?

Зелла послушно принесла, отмерила и отрезала ткани, необходимые для второго комплекта одежды Томаса. Как только все было готово, Томас расстался со своими, с трудом заработанными, шестьдесятью золотыми и забрал материалы. Оставалось всего несколько часов до закрытия, за это время он не успеет закончить даже один комплект. Однако это не помешало ему отнести ткани и лекала в заднюю комнату и приступить к работе. Остаток дня Томас провел, вычерчивая и вырезая все детали своей будущей одежды.

Покончив с работой, Томас направился к Лебединому Гнезду и занялся своими обычными делами. На следующее утро он вернулся в «Дом мод Зеллы», для того, чтобы начать шить свою новую одежду. Если сегодня он получит оставшийся опыт в портняжном деле, то завтра ему не придется работать у Зеллы, и у него будет свободный день, чтобы заняться другими делами. Он хотел немного размяться: либо выйти за пределы города, либо спуститься в подземелье.

Прийдя к Зелле, Томас направился напрямиком в заднюю комнату и взял свои материалы, чтобы приступить к работе. Все детали изделия вчера были уже подготовлены, поэтому ему нужно было только сшить все заготовки вместе. Разделив кучу ткани, Томас начал подшивать различные куски. Он тщательно следовал инструкциям и подшивал только те участки деталей, которые не нужно было сшивать. Ему потребовалось всего около двух часов, чтобы закончить работу. У одежды, которую он выбрал, будет больше швов, чем краев.

Томас приступил к следующему шагу – стал сшивать брюки. Он испытывал искушение активировать свои «всевидящие глаза» для того, чтобы одежда была идеальной, но добиваться такого высокого качества было бы пустой тратой времени. Если он не сумеет сделать штаны псевдомагическими, то какой от этого будет смысл. Вместо этого Томас просто нацелился на оценку «отлично». Ему потребовалось всего полчаса, чтобы закончить швы и начать работу над ширинкою брюк. В Эпохе Богов никаких застежек-молний не существовало, поэтому Томас решил пришить сюда несколько пуговиц.

Брюки, которые он шил вчера, просто тупо зашнуровывались - как ботинки. Томасу это не понравилось, поэтому он решил изменить дизайн своих брюк и потратил немного время, чтобы сделать петлицы и пришить пуговицы. Так будет намного удобнее. Удобнее для чего? Кто знает, он ни разу в игре не ходил в уборную. Необходимость облегчиться - одна из вещей, которую ни один здравомыслящий разработчик не включил бы в игру. Секс, с другой стороны, был обычным явлением в любой VRMMO, рассчитанной на взрослую аудиторию. Ну, не то чтобы Томас планировал заняться сексом в ближайшее время. Просто... сам он называл это "принципом презерватива" - лучше чтоб он был, и не нуждаться в нем, чем нуждаться, а его не было!

Системное сообщение: вы создали пару обычных тканевых брюк (модифицированных).
Качество: отличное. Вы получили 100 очков опыта портняжного дела.

Затем Томас взялся за темно-серую рубашку. Работы было немного, чтобы сшить ее по швам, ему потребовалось немного времени, но сильно замедлили процесс петлицы и пуговицы. Тем не менее, всего через час Томас сшил отличную рубашку.

Системное сообщение: вы создали обычную тканевую рубашку. Качество: выше среднего. Вы получили 67 очков опыта портняжного дела.

Покончив с брюками и рубашкой, Томас принялся за второй комплект. Он решил отложить работу над жилеткой напоследок, просто потому, что она была не так важна, нежели одежда, которую он будет носить каждый день. В течение следующих трех часов Томас закончил второй комплект одежды и заработал еще 167 очков опыта портняжного дела. Он был так близок к 25-му уровню, что практически чувствовал его вкус! Еще десять очков опыта, и он завершил бы квест Хекрина, имея в запасе целый день!

До конца рабочего дня оставалось всего шесть часов, и Томас был полностью уверен, что успеет за это время получить эти жалкие десять очков опыта. Он взволнованно взялся за свою первую жилетку. Это была совершенно обычная жилетка, она, конечно, будет немного греть, но в основном, Томас решил сшить ее для красоты. Его пальцы двигались быстро от волнения, что его работа вот-вот будет окончена, он даже умудрился не почувствовать несколько уколов иглой в кончики пальцев. У Томаса не было ни малейшего желания в ближайшее время снова брать в руки иглу, если на это не будет острой необходимости! Через три часа его первая жилетка была готова. Большую часть времени ушло на то, чтобы обметать петлицы вдоль передней полы и надежно закрепить пуговицы.

Системное сообщение: Вы создали обычную жилетку. Качество: Отличное. Вы получили 134 очков опыта портняжного дела.

Услышав это, Томас вздохнул с облегчением. Он официально завершил квест Хекрина. Все, что ему теперь было нужно сделать - сдать задание, чтобы перейти к следующему. Но сначала он хотел закончить вторую жилетку и провести весь завтрашний день, занимаясь чем-то другим. В АОГе ему еще не доводилось сражаться, и теперь, когда у него был свободный день, он был

полон решимости использовать каждый миг с пользой.

Через три часа Томас закончил вторую жилетку, схватил свою новую одежду, попрощался с Зеллой и направился к Лебединому Гнезду. Томас передал Мэгги свою одежду, оплатил два золотых, попросив женщину добавить их к тем вещам, которые она собиралась стирать сегодня вечером. Он хотел одеть завтра свою новую чистую и выглаженную одежду. Томас наслаждался жареным филе орка, которое подали на ужин, а потом удалиться в свою комнату. Он расслабился, попрактиковал навык «всевидящие глаза» и использовал «Безмятежность», чтобы заснуть.

На следующее утро Томас проснулся и, забрав у Мэгги свою одежду, облачился в новый наряд. Одевшись, Томас осмотрел себя и одобрительно кивнул. Единственной частью одежды, которую он считал необходимым сменить, были ботинки. И хоть пара обуви, которую он купил в последний раз, была лучше, чем его стартовый набор, Томас хотел приобрести хорошую пару крепких черных кожаных ботинок. Ему будет нужно сходить в магазин или чуть позже сделать свои собственные. Привязав свой псевдомагический кукри к поясу, он спустился вниз, чтобы плотно позавтракать, перед тем, как отправляться в город.

Его первой остановкой стала гильдия искателей приключений. Томас спросил дорогу у охранника и без труда отыскал здание. Если он собирался немного подраться, то здесь он мог бы получить немного больше опыта и завершить несколько квестов. Войдя в гильдию, Томас совсем не удивился ее планировке. Ведущий дизайнер игры был одержим романами Исекай, поэтому стилистика игры была везде одинакова.

Первый этаж здания был разбит на три части. Прямо перед ним тянулся ряд стоек с витринами, напоминающих банковские кассы, за которыми стояли красивые женщины, обслуживающие соискателей приключений. Слева от него была стена, увешанная листовками с различными квестами, а в помещении справа стоял бар с напитками, куча столов и стульев. Томас не понимал, зачем гильдии искателей приключений нужен был бар! Покачав головой, Томас встал в самую короткую очередь у стойки обслуживания и стал ждать своей черед. По правилам, он должен был сначала зарегистрироваться и стать авантюристом низкого ранга.

Примерно через двадцать минут ожидания Томаса встретила восторженная и энергичная молодая женщина:

- Здравствуйте! Чем я могу вам помочь?

Томас одарил девушку широкой улыбкой, пытаясь оставить о себе приятное первое впечатление, ведь было оно очень важно. Отчасти, кстати, он принарядился сегодня, поскольку хотел произвести хорошее впечатление. Хотя вообще-то он знал - добрая половина парней в гильдии выглядела моделями с обложки какого-нибудь гламурного журнала, а

оставшаяся половина была что называется «брутальными красавцами». Разумеется, это всё было из-за VRMMO, все игроки мужского пола, как правило, были очень красивы. Не говоря уж о женщинах, красота которых в реальном мире с легкостью могла бы разрушать целые города - будь они действительно так же прекрасны, как и в игре.

Девушка за стойкой и сама была довольно привлекательной, у нее были золотистые светлые волосы, собранные в конский хвост, и сверкающие голубые глаза. Томас на мгновение задержал взгляд на ее бюсте (весьма приличных размеров!), скрытым под плотной черной одеждой наподобие делового костюма, а потом, наконец, ответил:

- Я здесь впервые. Не знаю с чего начать.

Девушка прикрыла рот изящной ладошкой и откашлялась, скрывая свой смех.

- Это вовсе не проблема. Первое, что вам нужно сделать - зарегистрироваться. Это очень простой процесс, нам просто нужна капля вашей крови.

Сказав это, она немного наклонилась, открыв Томасу отличный вид на ее прелести, а потом выпрямилась и поставила на стойку маленькую трехногую подставку с хрустальным шаром, рядом положила маленькую иглу. Достав маленькую металлическую карточку, она положила ее под подставку и протянула Томасу иглу:

- Вам просто нужно уколоть палец и капнуть каплю крови на хрустальный шар. После этого на карте появится информация о гильдии.

Томас уколол палец и без колебаний капнул каплю крови на хрустальный шар. Хрустальный шар начал светиться мягким голубым цветом, а потом испустил поток света на маленькую металлическую карточку. Карточка на мгновение засветилась таким же синим светом, и на ней появилась фотография Томаса. Как на гребенных водительских правах!

Когда они перестали светиться, регистраторша убрала хрустальный шар, взяла карточку и взглянула на нее:

- Ого, неплохо для новичка. Вы намного сильнее, чем другие странники, пришедшие сюда впервые. Вы что, тренировались самостоятельно?

Она посмотрела на Томаса и тепло улыбнулась ему, протягивая металлическую карточку. Взяв ее, Томас взглянул на надписи. Помимо его портрета, на ней красовалось его имя, характеристики и ранг гильдейца, в данном случае - первый. Пока Томас изучал карточку, девушка сказала:

- Первая карта гильдии дается бесплатно, но если вы ее потеряете, за новую придется заплатить 100 золотых. Карта гильдии используется для отслеживания вашего ранга гильдии и

вашего вклада. На ней будут записываться ваши активные и завершенные квесты и любые другие выдающиеся дела. Каждый член Гильдии начинает с первого ранга, по мере выполнения заданий вы будете получать очки, которые будут увеличивать ваш ранг гильдии. Хотя любой человек ниже 25 уровня все равно считается новичком. Теперь, когда у вас есть карта гильдии, вы можете принять любой квест, размещенный на доске объявлений. Но вы сможете взять задание только на пять уровней выше или ниже вашего собственного ранга. Поэтому вы можете выбрать любой квест шестого уровня и ниже. Вот и все!

Томас кивнул администраторше и повернулся к доске с квестами. Пришло время взять задание или два, а затем отправиться куда-нибудь, чтобы поучаствовать в настоящем бою!

Лист персонажа:

Имя: Томас Даркроуз

Полученный опыт: 5,823

Потрачено опыта: 4,390

Осталось опыта: 1,433

Сила: 15

(+) 160XP

Выносливость: 15

(+) 160XP

Ловкость: 15

(+) 160XP

Магия: 15

(+) 160XP

Врожденные способности:

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

Быстрая обучаемость (C) // 14 уровень // 125/150 Exp

Всевидящие глаза (S) // 7 уровень // 75/80 Exp

Навыки

Безмятежность // 7 уровень // 67/80 Exp

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

Портняжное дело // 25 уровень // 258/260 Exp

Способности

нет

Титулы

Магический кузнец

Карта Гильдии

Имя: Томас Даркроуз Ранг: 1 // 0/20 баллов.

Сила: 15

Выносливость: 15

Ловкость: 15

Магия: 15

Квесты: Нет

<http://tl.rulate.ru/book/20010/675829>