Следующим утром Томас проснулся полным сил и в отличном настроении. Он потянулся, покряхтывая от наслаждения тем как работают, сокращаясь и расслабляясь, его мышцы. Сейчас он реально ощутил, что стал сильнее, заметно сильнее. Чего и следовало ожидать с параметрами, прокачанными до двадцатки каждый - даже в сравнении с атлетами из реального мира, его сила была вдвое больше.

Довольный собой, Томас выбрался из кровати и принялся наряжаться. Сегодня его ждал первый день знакомства с кожевенным делом, что не могло не вызывать энтузиазма.

Как следует позавтракав, Томас покинул “Лебединое гнездо” и разведал у ближайшего стражника как найти “Шкуры Хайда”. Подобно прочим локациям, по которым его гонял Хекрин, “Шкуры Хайда” оказались на той же главной торговой улице, что и “Оружейная Рока” и “Дом моды Зеллы”, так что большого труда добраться не составило. Едва ступив в заведение, Томас тут же утонул в крепком аромате дубленой кожи. Лавка была буквально набита всевозможными кожаными изделиями, от доспехов до сумок и обуви, и вообще всякой всячины.

За прилавком стояла маленькая девочка, на вид не старше лет десяти. Как и все маленькие дети она выглядела словно прелестный ангелочек. Уставившись на Томаса своими зелеными глазищами, малышка встретила его радостной улыбкой. Она поправила две свои платиново-светлые косички и с энтузиазмом помахала ему ладошкой:

- Добро пожаловать в “Шкуры Хайда”! Я Тина, чем могу вам помочь?

Томас не мог не улыбнуться в ответ, очарованный ее задором.

- Я Томас, рад с тобой познакомиться, Тина. Вообще-то я здесь, чтобы встретиться с Хайдом. С ним можно поговорить?

Тина кивнула и прощбетала по-детски милым голосочком:

- Я тогда пойду и приведу тебе папу!

Повернувшись, она спрыгнула с табурета, на котором стояла за стойкой, и побежала было за Хайдом, но тут же остановилась и снова забралась на табурет. Строго ткнув пальчиком, она сделала Томасу внушение:

- Смотри не трогай ничего, пока меня нет! Папа сказал мне смотреть за магазином и клиентами, чтобы ничего не брали без спроса! Так что ничего не трогай пока я хожу за папой!

Тина еще пару секунд смотрела на Томаса, продолжая с серьезным видом указывать на него пальчиком, словно стараясь нагнать побольше страха. Томас же с трудом сдерживался чтобы не улыбнуться или не дай бог расхохотаться, лишь кивнул в ответ не по годам серьезной

девочке. Убедившись что он ее послушал, Тина снова соскочила с табурета и уж теперь-то ускакала в глубины лавки за своим папой.

Провожая ее взглядом, Томас вдруг вспомнил детишек, которых повстречал в свой первый день в этой игре и задумался. Откуда взялись эти дети NPC? В этой игровой вселенной было много очевидных элементов геймдизайна, вот только и реализма было немало. А если так, то возможно ли игрокам занять ребенка с NPC? И могли ли женщины-игроки забеременеть от NPC? Это не было из области невозможного, многие игры уже пробовали такое реализовать. У Томаса даже бывали собственные дети в игре однажды в прошлом. Хотя... такая "изюминка" принесла с собой и целую кучу всевозможных психических расстройств игрокам. Ведь в конце концов, с отключением сервера исчезают и NPC, а все эти игры рано или поздно заканчиваются... Что означает - все эти дети прекратили свое существование. Если другими словами, все они умерли.

Тут вернулась Тина с отцом и Томас тряхнул головой, прогоняя неприятные мысли. Хайд оказался мужчиной средних лет, со светло-русыми волосами, чуть тронутыми сединой на висках. Он приветствовал Томаса теплой улыбкой:

- Так это ты тот самый парень, о котором говорили Рок с Зеллой. Я слышал, ты уже целых две недели с Хекрина не слазишь. Считаю, я впечатлен. Мало кто из тех что имеют с ним дело выдерживает неделю, большая часть остальных уходит на второй неделе, и еще меньше кто добирается до третьей. Ты и впрямь можешь стать первым, у кого получится дойти до конца!

Томас ухмыльнулся и, подойдя поближе, протянул руку Хайду для рукопожатия:

- Если вы хоть немного похожи на Рока и Зеллу, то я уверен, вы с нетерпением ждете, когда же я надеру зад Хекрину в его же игре.

Хайд рассмеялся и, сграбастав протянутую руку, крепко ее пожал:

- Ты чертовски прав, приятель!

Закончив с рукопожатием, он продолжил:

- Пошли за мной, и давай начнем уже. Раз уж ты уже прошел дрессировку у Зеллы и Рока, многому мне учить тебя не придется. Большая часть кожаных доспехов шьется, клеится и приклепывается вместе как и любая другая одежда. Всё это должно быть тебе знакомо, так что всё что мне остается, это научить тебя дублению кожи и как делать из нее выкройку.

Томас кивнул, он и правда неплохо представлял себе эту технологию. Вообще-то, процесс и сам по себе был довольно простым: взять шкуру, очистить ее как следует и замочить в дубильных веществах, вроде танина, чтобы превратить в кожу. После того как кожа пропитывалась, ее растягивали на болванке - до тех пор, пока она не высыхала, сохранив ту самую форму. А после оставался только вопрос сборки заготовок в доспехи. Самой проблемной частью кожаного

дела было просто ожидание. В реальном времени дубление и формовка кожи могла занять несколько часов, а то и не один день, не считая высыхания - и так для каждой детали. Для изготовления одного комплекта брони могло потребоваться больше недели. К счастью, в играх обычно такие процессы ускорялись.

Пройдя в помещение за лавкой, Томас окунулся в едкую кислую вонь танина, в котором вымачивались шкуры. Его глаза тут же заслезились, но он терпел. Нужно было просто дать носу немного привыкнуть. Хайд искоса глянул на него и, не заметив ни следа жалоб на запах, одобрительно кивнул. Он ткнул рукой на сумку у Томаса за спиной и усмехнулся:

- Ну ладно. Я рад, что ты пришел не с пустыми руками!

Томас кивнул и, скинув сумку с плеча, достал оттуда четырнадцать кабаньих шкур, которые собрал вчера. Если бы не тот дурацкий кабан, которого разнесло на кусочки, было бы пятнадцать. Хайд подошел поближе, внимательно осмотрел трофеи и одобрительно кивнул:

- Неплохо, приятель. Ты здорово потрудился и даже умудрился почти не повредить шкуры.

Перебрав их одну за другой, Хайд рассмеялся:

- Я даже вижу в каком порядке ты их снимал.

С этими словами он указал на изрезанную шкуру:

- Эта определенно была первой. Скорее всего ты снимал ее еще до того, как получил навык Снятие Шкур.

Еще раз окинув шкуры взглядом, Хайд продолжил, кивая:

- Но вижу, потом ты неплохо прогрессировал, с каждым пойманным зверем. Последняя даже очень неплоха. Впрочем, тебе еще есть чему учиться.

Томас кивнул, соглашаясь. Хоть он и постарался снять шкуры не нарушив их целостности, разрезы по краям были неряшливы* и далеки от совершенства. В конце концов его навык "Снятия шкур" поднялся всего до четвертого уровня. Впрочем, и с тем что у него получилось, тоже можно было работать. Хайд тем временем, закончив осмотр, велел:

- Ну ладно, сперва подготовь их к дублению. Начни с удаления шерсти, потом закинь всё в дубильный чан. А пока будет отмокать, я дам тебе поработать с уже дубленой кожей из моих запасов.

Без лишних слов Томас взялся за дело. Позаимствовав у Хайда кое-какие нужные инструменты,

он принялся скоблить первую шкуру, удаляя шерсть и остатки мяса. Дело было не самое простое, но все же намного проще чем в реальности. На одну шкуру уходило минут десять, и в общей сложности все четырнадцать заняли два с половиной часа работы. Когда с этой задачей было покончено, он забросил их в танин и оставил дубиться.

Хайд, все это время наблюдавший за прогрессом, удостоил его очередного одобрительного кивка. Он убедился в серьезности намерений и старательности Томаса, а значит не имел ничего против, чтобы его учить. С учетом того, как Рок и Зелла разрекламировали ему парня, тот был способен справиться с чем угодно. Особенно со слов Рока, который был просто в восторге от работы Томаса. Про себя Хайд не мог не задумываться - а не найдется ли у парня каких-то еще новаторских идей для него, как это было с Роком.

К этому моменту Хайд приготовил заранее выдубленный и просушенный кусок кожи, а вместе с ним и шаблон, навроде лекала, что используют портные. У ремесел портного и кожевника и правда было немало общего, а набор всех умений по большей части был одним и тем же. Основные различия крылись в используемых материалах и некоторых методах обработки. Хекрин, может, и был тем еще гадом, но план обучения у него явно имелся четкий. Положив кожу и шаблон перед Томасом, Хайд заявил:

- Ну ладно, теперь займемся настоящим делом!

Системное сообщение: Обучение кожевничеству

Следуйте инструкциям Хайда чтобы открыть навык 'Кожевническое дело'

Ткнув рукой на кожу и шаблон, Хайд продолжил:

- Так как ты уже работал у Зеллы, я уверен ты знаешь что с этим делать.

Томас кивнул и начал с того, что подобрал оптимальное положение для шаблона - так, чтобы не было лишних обрезков. Затем быстро перенес очертания на кожу. После того как рисунок был сделан, Томас взялся за раскроечный нож, специально заточенный под резку дубленой кожи**. Все скорняжные ножи обычно требовали постоянного ухода за лезвием и были остро наточены, так что любое неверное движение при работе могло стоить кожевнику пальцев или чего похуже. Именно таким ножом Томас и вырезал из кожи заготовки нужной формы под пристальным взглядом Хайда.

Конечной целью была простая составная броня, защищавшая грудь и спину владельца. Самый нижний слой доспеха, ближе всего прилегающий к телу, должен был быть сделан из кожи помягче и погибче, в то время как верхний - из жесткой "закаленной" кожи***. Спереди дизайн доспеха повторял трехмерный вид мужской мускулатуры: пара вставок покрупнее и потолще

располагались аккуратно на месте грудных мышц, а вставки помельче сеткой квадратов обрисовывали мышцы пресса. На спине же были просто полосы, наслаивающиеся друг на друга, создавая немудреный рисунок "ёлочкой". Уже просто по форме заготовок, которые необходимо было сделать, Томас предвкусал что получится нечто весьма стоящее.

Весь следующий час прошел за шерфованиём**** кусков кожи всевозможной формы. Когда Томас закончил, они устроили короткий перерыв на перекус. Вернувшись к работе, Томас разместил перед собой нижний слой основы, а Хайд вручил ему сосуд с клеем, посоветовав напоследок:

- Клея не жалея. Нужно так всё склеить, чтоб разделить можно было только разорвав кожу на части. Кстати, смотри сам не приклейся, не то проблем не оберешься.

Томас кивнул, неторопливо размещая заготовки в наглядный макет, чтобы видеть что должно получиться перед тем как начать. После, с помощью специальной деревянной палочки с плоским широким кончиком, он тщательно размазал клей по первой заготовке прежде чем поместить ее на место левой грудной мышцы. Следующие три часа примерно так и прошли - Томас наносил клей на заготовки закаленной кожи, после чего аккуратно размещал их на нужное место пока наконец передняя и задняя части брони не были собраны воедино.

Получившийся результат напомнил Томасу кожаные доспехи римских легионеров, с той лишь разницей что вместо отформованного цельного куска кожи, здесь доспех был композитным и имел более "современный" дизайн.

Системное сообщение: Обучение завершено

Вы разблокировали навык 'Кожевническое дело'

Хайд осмотрел результаты его труда и одобрительно кивнул:

- Неплохо, приятель. Ну ладно, у тебя ушло на всё про всё примерно часа четыре...

Подумав и почесав подбородок, он принял решение и продолжил:

- Ну ладно, я хочу чтобы ты сделал мне еще одну броню сегодня и три завтра. В общем, к концу завтрашнего дня я хочу увидеть четыре готовых доспеха, сообразил?

Системное сообщение: новый квест!

Хайд попросил вас сделать еще четыре доспеха до конца завтрашнего дня
Награды: 200 очков опыта, 40 золотых
Лимит времени: 1 день, 4 часа
Бонус: ???

Лист персонажа:

Имя:

Томас Даркроуз

Опыт:

Получено: 8,023 EXP
Потрачено: 7,990 EXP
Осталось: 33 EXP

Атрибуты:

Сила: 20 (+) 210 EXP
Выносливость: 20 (+) 210 EXP
Ловкость: 20 (+) 210 EXP
Магия: 20 (+) 210 EXP

Врожденные способности:

Трансмутация (A) // 1 уровень // 0/20 EXP
Быстрая обучаемость (C) // 15 уровень // 29/160 EXP
Всевидящие глаза (S) // 8 уровень // 33/90 EXP

Навыки:

Безмятежность // 7 уровень // 67/80 EXP
Кузнечное дело // 25 уровень // 93/260 EXP
Портняжное дело // 25 уровень // 258/260 EXP
Снятие шкур // 4 уровень // 8/50 EXP
Дубление // 5 уровень // 10/60 EXP
Кожевническое дело // 1 уровень // 0/20 EXP

Способности:

Владение оружием (малые клинки) // 4 уровень // 27/50 EXP
Владение оружием (тело) // 1 уровень // 0/20 EXP

Титулы:

Магический кузнец

Карта Гильдии

Имя: Томас Даркроуз Ранг: 2 // 0/30 баллов

Сила: 20

Выносливость: 20

Ловкость: 20

Магия: 20

Квесты:

Собрать 5 Белых цветков Туллина и 10 оранжевых соцветий // 3/5, 6/10

Перевод сделан на рулейте

1. Край надреза распушается и пачкается кровью, а прилипший к мясу мех делает разрез плохо видимым - отсюда у неопытного скинера и дальнейшее рассечение продолжается не с того же места
2. Это так называемые шорные ножи, у которых лезвие затачивается под 15-18 градусов - обычный сапожный нож не годится, в толстой коже он вязнет
3. "Закаленная" или "литая" кожа - это обозначение для "вареной" кожи (получают ее погружением в горячую воду, воск, масло или смолу). Она мало весит, плотная и жесткая. Закаленная кожа изготавливалась ещё в Древнем мире, а популярной стала в Средневековье; эта кожа использовалась для создания доспехов, щитов, ножен и футляров
4. Шерфование или брусовка - это подрезка краев под углом (спуск). Кому интересно, подробнее здесь <https://www.youtube.com/watch?v=DSDcdN8yP0E> Также в этом видео есть и шорные ножи

Перевод сделан на рулейте

<http://tl.rulate.ru/book/20010/983148>