

Дата: 18 марта 2321

Время: 17:11

Место: город Скай-Блоссом, Гильдия Приключенцев, Карточная лаборатория гильдии Приключенцев.

Карточная лаборатория - это просто затейливое название простой пустой комнаты с хорошим освещением и прекрасной звукоизоляцией, начисто отрезающей Картёжника от внешнего мира. Создание карты требует тотальной концентрации Картёжника на процессе, ведь это крайне утомительная работа для ума, от которой ничего не должно отвлекать. Картёжник должен полностью обрисовать в уме весь процесс создания карты, и даже самая маленькая ошибка может привести к тому, что материалы либо сгорят впустую, либо получится какая-то халтура. Поэтому Картёжники обычно создают карты там, где им никто не сможет помешать - например, в своей комнате или кабинете. Давайте возьмём пример Картёжника, который желает создать карту "Стальной меч". В этом процессе человек должен живо представить себе невероятный жар печи для отливки стали, форму для придания ему формы, работу кузнеца, заточку лезвия и так далее. Все эти шаги должны быть точь в точь намечены в уме, и с помощью гримуара он должен усовершенствовать ингредиенты карты, следуя этому процессу, чтобы получить конечный продукт - нужную карту.

Теперь я должен перейти к новым сапогам из кожи штормового кролика - такой будет карточка предмета, который я выберу для создания предмета. Сначала я обязан получить в своём уме чёткое представление о том, что я именно хочу и как будет выглядеть конечный продукт. Вот, как, например, будут выглядеть сапоги из кожи штормового кролика? Дизайн? Удобство? Как они будут выглядеть после? Пораскинув своими мозгами, я остановился на одной из моделей - паре ультралайтовых ботинок, проданных в моем предыдущем мире, эти ботинки были нормальными, но все равно стоили мне 3000 долларов. Меня не осуждают, всем нравится ... нет! Все просто обожают ультралайтовые ботинки. После выбора модели ботинок мне нужно представить себе раскрой кожи в соответствии с мерками и требованиями дизайна. Следом идёт, пожалуй, самая сложная часть процесса - сшивание. Чтобы получить идеальную форму и дизайн для ультралайтовых ботинок, требуются различные техники кройки и шитья.

Самое главное, что обувь должна быть построена вокруг общего центрального ядра. Ядро оно и есть ядро - оно является сердцем карты, в котором содержатся способности души получаемой карты. Как только обувь будет готова, мне нужно перенести способности души из ядра штормового кролика в ядро обычной редкости кожаных ботинок. Все вышеупомянутые шаги должны выполняться с большой осторожностью и с ювелирной точностью, иначе допущенные в процессе создания карты оплошности приведут к тому, что рейтинг в звёздах поднимется, а прочность - наоборот, упадёт. Пониженная прочность - синоним низкого качества, а большой звёздный рейтинг означает, что ученик карты должен использовать больше своих внутренних сил, чтобы воспользоваться картой. Это приводит к снижению цены карты.

Это ещё и причина того, по которой большинство Картёжников не любят использовать сложные модели и рецепты, что приводит к тому, что большинство карт имеют простой дизайн. А также это причина того, почему ученики для создания карт ищут укромное местечко, желательно - наиболее знакомое. Составив план процесса создания карты, я достал первый

набор ингредиентов для изготовления и поместил их на страницу в гримуаре, ответственную за создание карт. После этого, закрыв свои глаза, я вложил все свои умственные силы в гримуар, чтобы провести меня через процесс создания карт. Поскольку я уже выбрал модель ботинок, я сразу начал мысленно разрезать кожу в соответствии с выкройками. Но, к моему удивлению, всё оказалось ещё сложнее, чем я подозревал: куски кожи обрезались довольно грубо - будто я не приложил достаточно сил собственной души или просто что-то не знал в тонкостях создания карт. С такими оплошностями процесс сшивания наверняка приведёт к созданию дешёвой копии. Я попытался исправить ситуацию с неудачной выкройкой, но лучше не стало. В конце концов я понял, почему Картёжники предпочитают идти по самым простым путям. Я вспотел, понимая, что с такой работой у меня нормальных ботинок не получится в принципе. Я был разочарован, так как все решения, которые я придумал, не работали. Но вдруг разочарование исчезло - как будто его никогда и не было. Я вспомнил, порывшись мысленно в воспоминаниях предыдущего носителя тела, как папа Вьятта говорил, что я должен сосредотачиваться не сколько на создание материального предмета, но на формирование его ауры, и создание карты станет гораздо проще.

Но что такое аура? Когда юный Вьятт спросил о её природе, папа сказал, что аура подобна душе ингредиентов, ее можно почувствовать только с достаточной концентрацией и опытом, но глазами никогда её не увидеть. Душа из ингредиентов? Он говорил о струнных путях всего, что я видел раньше, используя зрачки души. Я не был уверен, но решил попробовать.

<http://tl.rulate.ru/book/63316/1657561>