

Герой на страже против клише

После завтрака мы начали рано выдвигаться, так же, как путешественники, покидающие город.

Наше место назначения - Гильдия авантюристов, и, естественно, наша цель - зарегистрироваться в качестве искателей приключений и получить удостоверения личности.

Гильдия авантюристов - это агентство, которое действует как посредник между клиентами и авантюристами.

Это организация существует в Королевстве, Нации Зверя, Империи, Законной Нации, в каждой стране, не принадлежащей ни одному из них, со свободой, силой и приключениями в качестве своих символов.

Организация, которая по крайней мере гарантирует социальный статус авантюриста своим членам и гарантирует отсутствие проблем между клиентами и авантюристами.

Ну, проще говоря, это «временное бюро по трудоустройству», которое охватывает каждую страну.

Хотя «авантюрист» и приятно слышать, не вся работа полна авантюризма, что, возможно многие подразумевают под этим словом.

Сбор лекарственных растений, уборка улиц, сбор арендной платы, расследование внебрачных дел.

Работа по доставке писем, работа курьером, и запросы выступать в качестве сопровождения.

Короче говоря, правильно думать о них как о работниках, которые делают все, что требуется.

Они принимают некоторые из многочисленных одноразовых рабочих запросов, не привязывающих к клиентам, дольше, чем указано в контрактах.

Конечно, это не то чтобы они постоянно работали, поэтому работа появляется периодически. Это занятие с нестабильным доходом и образом жизни.

С учетом сказанного, они делают эти случайные задания в начале. Независимо от всего, основная работа авантюриста - побеждать монстров и получать их материалы.

Если они набирают опыт в бою, сражаясь с более слабыми монстрами, такими как Гоблины и Гармы, достаточно скоро они смогут принять запросы об истреблении монстров, с большим вознаграждением.

Конечно, они не могут принимать опасные запросы об уничтожении монстров с самого начала. Авантюристы разделены на ряды, основываясь на своих достижениях, и могут принимать только заявки, подходящие под их способности.

Исключая слишком молодых учеников, которых иногда называют авантюристами класса G, самые настоящие авантюристы - искатели приключений F-ранга, которые могут принимать запросы об уничтожении монстров, таких как Гоблины и Гармы. Тогда они делают свои достижения и становятся сильнее, получая ранги выше, пока не будут поставлены на самый

высокий, ранг SS.

И точно так же официально признанные монстры классифицируются от F-ранга до SS-ранга, иногда со знаками "+" или "-", так что каждый ранг монстра имеет три различные степени трудности истребления. Ранги запросов об истреблении соответствуют рангам монстров.

Другими словами, авантюристы не могут принять опасную, относительно хорошо оплачиваемую работу пока их ранги все еще низки.

Те, кто становятся искателями приключений SS ранга, считаются легендами. Однако, как и легендарные люди, лишь немногие люди могут преуспеть в качестве авантюристов, чтобы уничтожать могущественных монстров, таких как Драконы, успешно побеждать Стражей глубоко в подземельях с высоким уровнем сложности и становиться знаменитыми.

Среди всех профессий, которые в настоящее время существуют в этом мире, работа авантюриста имеет чрезвычайно высокий уровень смертности.

До достижения статуса SS большинство искателей приключений теряют жизни или осознают свои собственные ограничения и решают остаться на комфортном уровне. Тем не менее, причина, по которой нет недостатка в людях, которые становятся авантюристами, состоит в том, что многие хотят стать героями, а также многие вынуждены стать ими.

Для того, чтобы стать авантюристом нужно быть старше четырнадцати лет и иметь возможность заплатить первоначальный регистрационный сбор - несколько крупных бронзовых монет, что равно стоимости одного приема пищи.

Связи, крупные суммы денег, выдающаяся семья или выдающаяся личная история не нужны.

Те, у кого так мало денег, чтобы оплатить первоначальный регистрационный взнос, могут отложить платеж.

Другими словами, даже самые павшие духом сироты, без единого владения, могут стать авантюристами.

Именно поэтому профессия авантюриста выступает в качестве спасения для тех, кто не мог получить или отказался от надлежащих, безопасных рабочих мест, таких как рыцарь, солдат, купец или ремесленник.

Возвращаясь к нашей теме, приобретение документов, удостоверяющих личность искателя приключений, выгодно для нас во многих отношениях.

Во-первых, как следует из их названия, они идентифицируют нас как авантюристов.

Человеческое Царство, Зверо-превозносимая Нация Зверей, Империя господства власти и Религиозная Нация, которая является Законной Нацией, - это четыре силы, которые завоевывают континент. И существует ряд небольших стран меньшинств, которые существуют как швы между этими четырьмя основными державами.

Двигаясь между этими народами, Гильдию авантюристов поддерживают авантюристы с респектабельными рангами, поэтому членам гильдии легче пересечь границы.

Кроме того, в городах за пределами определенного размера любой, у кого нет документов, не может долго оставаться в одном городе. Идентификационные документы необходимы, чтобы

оставаться там дольше десяти дней, поэтому очень удобно иметь документы, удостоверяющие личность, и их можно легко получить в Гильдии авантюристов.

Кроме того, они освобождают от платы, для въезда в город.

В некотором роде это естественно. Авантюристы часто входят и выезжают из городов для завершения поручений; это стоило бы слишком дорого: платить каждый раз, когда они это делают.

И, наконец, существует огромное количество людей, которые становятся авантюристами. Для нас это большой фактор.

Павшие дворяне, которых преследовали в городах, в которых они жили.

Винные, которые отмыли руки в подземном мире.

Кроме того, есть члены королевской семьи, которые хотят скрыть свою личность.

Люди, которые хотят скрыть прошлое, меняют свои имена при регистрации. Из-за этого есть неписанное правило - не спрашивать о прошлом авантюриста. Другими словами, это занятие, в котором многие не раскрывают своего прошлого. Это такие люди, как мы, или, вернее, я, кого преследует Королевство, могут легко исчезнуть.

Лес - лучшее место, чтобы спрятать дерево.

Учитывая нашу цель, первая и третья выгоды, безусловно, будут полезны. Для Минналис второе преимущество, по-видимому, также важно.

И что бы ни случилось, по крайней мере, пока Юймису находится в этом городе, почти наверняка мы будем находиться здесь более десяти дней, так что получение удостоверений личности имеет первостепенное значение.

«И все таки, почему мы идем в такую рань еще до открытия Гильдии?» спрашивает Минналис, пока мы идем по главной улице в то время, когда солнце даже не показалось, в то время как магазины все еще готовятся к открытию.

"Я же сказал, это потому, что я хочу избежать "клише", - говорю я.

Действительно, регистрация как авантюриста - это набор из клише.

Старший авантюрист выбирает бой с новичком, который только что зарегистрировался. После этого новичка замечает важная персона в Гильдии. Из-за этого люди имеют неприятности или спорить с ними, или Гильдия начинает их контролировать. Существуют различные другие общие закономерности, и ни одна из них не оказывается полезной.

Доброжелательные герои продолжают и становятся все более активными, но превращаются в безжалостного бесполезного раба, как я впервые в этом мире, и мне хватило.

«Мы пока не можем допустить такого глупого внимания», - объясняю я. «В любом случае, пока, избегать споров, задача номер один. Вот почему мы идем рано утром и пройдем регистрацию, пока вокруг не так много людей».

Минналис вздохнула. «Хорошо, я уже слышала об этом, но ...» Кажется, не совсем удовлетворенная, она наклонила голову.

Даже в этом мире, в героических рассказах, где новые авантюристы поднимаются, чтобы стать великими людьми, у большинства из них есть глупый запал на регистрации. И так, у Минналис есть некоторые знания в этом отношении, но она, похоже, не уверена.

Что ж, я не могу обвинить ее в сомнениях о том, что что-то подобное произойдет. Но в первый раз в этом мире, когда я зарегистрировался в Гильдии авантюристов в королевской столице, все происходило точно в соответствии с этим клише. Я легко позаботился о парне, который обвинял меня, и, как это диктуется образцом искателя приключений с проблемами, связанными с насилием, я провел официальное интервью с главой Гильдии. Я регистрировался, чтобы приобрести личность как кого-то, кроме героя, но я не думал, что будет такое клише, и моя настоящая личность раскроется сразу.

Пока я вспоминал об этом, мы почти дошли до деревянного здания, которое представляет собой Гильдию авантюристов Ерумии.

Перед входом висит знак с гербом, состоящим из щита и меча с крыльями, а само здание необычайно большое по сравнению с другими зданиями.

Как только мы приближаемся к зданию, я смотрю, есть ли внутри люди

«Хорошо, как я и думал, людей мало,» - говорю я.

«... Неужели действительно нужно зайти так далеко?» - спрашивает Минналис, но она не понимает.

Она действительно не понимает.

«Послушай, Минналис, - говорю я. - Это уже стало проклятием. Точно так же, как я уверен, что меня втянут в драку с хулиганами, когда я войду в кварталы трущоб, такие люди, как я, пришедшие из другого мира, наверняка вовлечены в это, когда регистрируемся в качестве авантюристов. Если я смогу сознательно избежать этого - будет очень хорошо»

Минналис вздохнула. "Понятно. Вот оно как"

Я могу понять, почему она настроена скептически, но кажется, она ничего не скажет. Глядя на нее, я начинаю думать, что я переусердствую.

Нет, если я переоцениваю вещи, тогда я в порядке. Если это так, то это значит, что все будет идти гладко, без инцидентов.

Я провожу Минналис в Гильдию авантюристов и направляюсь прямо к стойке регистрации.

<http://tl.rulate.ru/book/117/246992>