

В общем, практически обычное представление о гильдии авантюристов в ролевых играх, воплощенное в жизнь. Меня порадовало, что все оказалось именно так, как я себе представлял. Я опасался, что здесь могут быть одни мясники, но оказалось, что среди них есть и нормальные юноши и девушки.

Я встал в одну из очередей перед прилавком и немного подождал, пока подойдет моя очередь.

— Доброе утро! Чем я могу вам помочь? — поприветствовала меня девушка с каштановыми волосами, завязанными в симпатичные косички, голосом таким ярким и задорным, что у меня поднялось настроение. Веселые девушки - это здорово, не правда ли? Я едва успел поймать себя на мысли, как впился взглядом в ее круглые голубые глаза. Ой, сейчас не время для этого.

— Я хотел бы зарегистрироваться как искатель приключений.

— Конечно! Заполните, пожалуйста, вот эту форму. Вам нужен писец?

— Нет, спасибо.

В рамках приветственного пакета для переселенцев я полностью овладел местным языком, который также включал в себя чтение и письмо. Слава Богине Мельфине, правда? Итак, мне нужно заполнить... только свое имя и класс. Ну, это достаточно просто. Имя - Кельвин; класс - Зеленый маг. Готово.

— Спасибо, Кельвин-сама. Пожалуйста, подождите несколько минут.

Я не зря написал "Зеленый маг". Призыватели, очевидно, были очень редки в этом мире.

Более распространенным классом схожей природы был Укротитель. В отличие от Призывателя, этот класс позволял приручать монстров и заставлять их выполнять приказы Укротителя. Способность не требовала затрат МП, и монстры могли находиться на стороне Укротителя 24/7. Очевидно, чем выше ранг, тем больше монстров можно было приручить. Однако только в этом он был похож на Приручение.

Преимущество Призыва заключалось в том, что его можно было использовать не только против монстров, но и против людей, эльфов и даже неорганических существ, таких как големы. К этому добавлялось увеличение статистики, телепатическая сеть и возможность вызывать последователей в любой точке магического диапазона. Все эти преимущества, несомненно, были очень выгодной платой за затраты МП.

Число тех, кто мог стать Призывателем, было крайне ограничено, вплоть до того, что в каждой стране мог быть только один, если вообще был. Как только такой человек находился, он сразу же становился центром внимания местной верхушки. Мне же, человеку, который хотел жить

свободно и наслаждаться этим миром в свое удовольствие, такое внимание только мешало. Поэтому я решил впредь как можно лучше скрывать свою принадлежность к Призывателем.

— Прошу прощения за ожидание. Вот ваша карточка.

Мне вручили синюю карточку, украшенную крыльями с буквой F. Вот так выглядит карточка гильдии. Мило.

— А теперь позвольте мне рассказать о системе гильдий.

По словам администратора, искатели приключений разделялись на семь различных рангов. У нее даже была небольшая доска в качестве реквизита:

Ранг F (Начинающий) ← Кельвин-сан!

Ранг E (Новичок)

Ранг D (Промежуточный)

Ранг C (Ветеран)

Ранг B (Мастер)

Ранг A (Монстр)

Ранг S (Не человек)

Мое звание было специально обозначено милым почерком. Ага, спасибо, так действительно легче понять.

— Поскольку вы только что зарегистрировались, вы начнете с ранга F. Гильдия принимает различные квесты из разных источников, которым мы присваиваем ранг и выдаем их искателям приключений.

— То есть, будучи рангом F, я могу принимать только квесты ранга F?

— Вы можете принимать задания на один ранг выше своего. Однако, если вы не справитесь с заданием, это повлечет за собой штраф за нарушение контракта, так что имейте это в виду.

Хм... логично. Таким образом они предотвращают неосторожное выполнение заданий выше

своего ранга.

— Выполнив десять квестов подряд, вы перейдете на следующий ранг. Квесты на ранг выше вашего не дают никаких особых бонусов. Обратите внимание, что для повышения ранга, начиная с ранга С и выше, необходимо сдать экзамен.

— Понятно.

— Что касается самих квестов, то существует четыре общих классификации: подчинение, охрана, сбор урожая и уникальные. Для квестов на подчинение потребуется часть тела цели, которая будет служить доказательством успеха, поэтому не забудьте принести ее с собой.

Им нужны доказательства? А что, если я в итоге не смогу его носить? Например, если я стану охотиться на слишком много целей?

— Есть ли какие-нибудь хорошие квесты для новичка, с которых можно начать?

— Конечно. Может быть, что-нибудь из этого вас заинтересует?

[Подчинить: 3х синие слизи]

[Собрать урожай: 5х лекарственных трав]

[Уникально: Найти кошку]

Итак... в общем, самые основные. А уникальные квесты - это, видимо, те, которые просто не подходят ни под какую другую классификацию.

[Дорогой, как насчет того, чтобы использовать квест с синими слизнями как возможность попробовать заключить Контракт? Синие слизи идеально подходят для первой попытки]

Похоже, мы подумали об одном и том же. Я также хочу как можно скорее опробовать Призыв. В месте, где нет посторонних глаз, то есть.

— Мне нужен квест про синюю слизь, пожалуйста.

— Квест про синюю слизь. Очень хорошо.

Я официально принял квест и покинул гильдию. Только потом я узнал, что администратора звали Анж. Видимо, в дальнейшем я буду часто попадать под ее опеку. Ну что ж, тогда перейдем к экипировке. Денег у меня не так много, так что это будет только основное оружие

и некоторые предметы для восстановления.

[Деревянный жезл был бы неплох. Он не дает почти никаких баффов к физическому урону, но в нем заключено слабое количество магии. Это должно, по крайней мере, облегчить произнесение заклинаний]

На это решение я потратил почти все деньги, с которыми прибыл в город.

Ради сегодняшней платы за ночлег, вперед!

◇ ◇ ◇

<http://tl.rulate.ru/book/13649/3179720>