

Парадис привел меня в одно из помещений гильдии и сказал немного подождать его здесь. Спустя пятнадцать минут ожиданий, в комнату вошел Парадис с компанией. В составе дополнительной компании были четверо мужчин. Это были местные учителя, все они имели 25ур.

— Я позвал их для засвидетельствования нашего поединка. Если ты победишь, то эти уважаемые люди будут свидетелями.

— Ясно.

— Ну, раз ясно, тогда прошу пройти в центр комнаты.

Пройдя в указанное место, нас накрыл защитный купол.

— Поединок будет засчитан в твою пользу, после того как ты сможешь обездвигить меня. Еще тебе запрещено пользоваться мечем и другим железом. Я же буду пользоваться своей рапирой.

— Какие-то сомнительные правила. Я нахожусь в заведомо проигрышном положении.

— Теперь поздно отступать, хе-хе. Моя победа будет засчитана, когда ты упадешь без сознания. Но не беспокойся, я не буду наносить тебе непоправимый ущерб. Просто навсего преподам тебе урок.

— Хм, был вчера один преподаватель уроков... — Пробурчал себе под нос, чтобы никто не услышал. — Мне разрешено пользоваться своими перчатками, как оружием? — Проговорил уже более громко, чтобы меня услышали.

— Ха, конечно можно.

Видимо Парадис не воспринимал их как угрозу.

— Я нападаю. — Произнес Парадис и провел серию быстрых колющих ударов.

Поскольку места для маневра было мало, мне пришлось с помощью перчаток уводить колющие удары рапирой в сторону, голой рукой данное действие выглядело бы невероятно. После проваленной серии атак, Парадис наложил на себя бафы «Усиление» и «Ускорение». В ответ я тоже ускорил свое восприятие до 0,5%. Пошла новая серия колющих ударов. Все его атаки уводил, не сходя с места. Видя, что я даже не вспотел, Парадис использовал навык «Тройной улучшенный выпад». Уведя в сторону первый выпад, ныряю под рапиру и пускаюсь в подкат, сбив тем самым Парадиса, прекращаю его навык на начальном этапе. С позиции лежа перекатываюсь на Парадиса и ловлю рукоять рапиры своим лицом. Разбив мне нос, Парадис стремится приложить свою рапиру мне близ шеи, намереваясь закончить бой. Ловлю лезвие левой рукой и удерживаю крепкой хваткой клинок. Правой рукой наношу быстрый и точный

удар в шею сопернику. В последний момент он уворачивается от удара в шею и одновременно пытается высвободить рапиру. Промажнувшись, ударяю ребром ладони той же руки в шею Парадиса. От этого он уже не смог увернуться. После чего, Парадис благополучно отключился. Сбавив ускорение до 0,3%, встаю и вытираю капающую из носа кровь. Учителя тем временем стоят в шоке. Опускаюсь на одно колено, пытаюсь шлепками по щекам привести Парадиса в чувство.

*Шлеп! Шлеп! Шлеп! *

— С-с-стой... Стой! Хватит меня хлестать, голова отвалится от твоих шлепков. — Пытается собрать в кучу свои глаза Парадис. — У тебя все-таки получилось меня вырубить.

Помогаю подняться.

— Молодец. Хотя я надеялся на более длительную битву. — Потирает место ушиба. — Из чего сделаны твои перчатки? Они смогли остановить зачарованный голубой металл.

— А черт его знает.

— Не хочешь говорить, так и скажи, эх. — Вздыхает Парадис. — Господа учителя, вы все видели, что Шоу Лад не нарушая ранее высказанных правил смог победить меня, орихалкового авантюриста. Засим, Шоу Лад теперь тоже авантюрист орихалкового ранга.

Вот так на глазах людей приграничного городка Тиррот, появился самый низкоуровневый орихалковый авантюрист.

Получив свой новый значок авантюриста в кабинете Парадиса, также получил разрешение на взятие миссий ранга S. Миссии ранга A мне были доступны автоматом из-за текущего звания. Миссии ранга S были мне разрешены под личную ответственность Парадиса и только в этом городе. Надо будет приготовить ему хороший подарок, ведь такую шикарную услугу он мне сделал.

Всего в здании гильдии было пять этажей. На первом этаже новички проходили регистрацию, а также здесь можно было получить миссии, начиная с ранга G и заканчивая рангом D. Еще на первом этаже можно было сбыть квестовые вещи и лишний дроп. На втором этаже можно было получить задания ранга C — сюда мог пройти авантюрист не ниже золотого ранга. На третьем этаже миссии ранга B — алмазные. На четвертом этаже миссии ранга A — орихалковые. На пятом этаже миссии ранга S — мифриловые.

Сначала поднялся на пятый этаж. В общем зале была только одна девушка.

— Извините, вам сюда нельзя. — Сразу подбежала ко мне работница пятого этажа. — Орихалковым авантюристам нельзя подниматься на пятый этаж! — Препятствовала мне дорогу девушка.

— Вот. — Протягиваю письменное разрешение главы гильдии.

— Что?! Хм... — После восклицания, поправила на себе рабочую одежду. — А какой у вас уровень?

— 22.

— ... — Не этого ответа она ожидала. — Как?! Ко мне пришел авантюрист 22ур., орихалкого ранга и просит получить миссии ранга S с письменного разрешения главы. Я ничего не пропустила? — Пристально посмотрела на меня девушка.

— Нет. — Меланхолично отвечаю на заданный вопрос.

— Попрошу выйти вас за дверь. — Стала выталкивать меня за порог.

— Что вы делаете? — Выхожу за порог.

— Не видно? Выгоняю вас. — Запирает дверь на специальный ключ и дверь покрывается защитным полем. — Подождите меня здесь, я должна самолично убедиться в этом бреде.

— В чем?

— В бреде! — Притопнула та. — Ведь это надо так заявиться 22ур. авантюристу за миссией ранга S... — Уходя, бубнила себе под нос девушка.

Спустя десять минут она вернулась обратно. Молча пройдя мимо меня, отворила дверь.

— Проходите.

Пройдя внутрь, заинтересовался, где здесь стенд с заданиями. Девушка стукнула себя ладонью по лицу, а после указала пальчиком, в какую сторону мне нужно идти. Подойдя к стенду, стал просматривать задания. На листах с заданием были написаны приблизительные уровни противников, местоположение, сколько авантюристов погибло при попытке выполнить ту или иную миссию и причина, по которой надо это задание выполнить. Рядом со стендом была карта нашей и окружающих ее стран. На карте были отмечены приблизительные местоположения миссий.

Смотрел я на отметки, которые были на моем пути следования, и взял следующие квесты:

Миссия ранга S++:

Богиня-волчица.

Приблизительный уровень 155+.

Погибло/пропало авантюристов: 658.

Промышляет охотой в трех приграничных деревнях. Предпочтительные жертвы — дети от 5 до 15 лет (здесь люди становятся взрослыми только с 16 лет). Мастер маскировки. Предположительно обладает навыком «Божественный мгновенный телепорт».

Вознаграждение: 10 рубинов.

Миссия ранга S:

Цветок дракона.

Невероятно редкое растение, обладающее уникальными свойствами нужными для алхимиков.

Вознаграждение за 1 шт.: 100 изумрудов.

Миссия ранга S:

Тварь, живущая в тени.

Приблизительный уровень от 110 до 130.

Погибло/пропало авантюристов: 5.

Промышляет охотой на представителей расы кицуне. Постоянно прячется в тени. Предположительно боится света.

Вознаграждение: 140 изумрудов.

Миссия ранга S+:

Темная дриада.

Приблизительный уровень 140+

Погибло/пропало авантюристов: 310

Охотится на представителей любой разумной жизни. Мастерски прячется в лесу. Крайне жестока. Из больших групп авантюристов всегда оставляет одного в живых.

Вознаграждение: 3 рубина, 500 изумрудов.

<http://tl.rulate.ru/book/20967/444870>