

Описание Гильдии Авантюристов

Фармаун Голд, чемпион, избранный Цзантарком, ныне павшим богом войны, основал организацию после войны между Альдой и Видой. После его смерти организация распалась на несколько Гильдий. Гильдии снова воссоединились, создав общую Гильдию Авантюристов.

Это организация, направленная на оказание помощи в охоте и сборе ресурсов в Дьявольских гнездах и Подземельях. При жизни Фармауна, он использовал навык «Алхимия» для разработки регистрационных карточек, которые обычно называются «карточками Гильдий».

После смерти Фармауна число организаций, которые позже стали Гильдией Авантюристов, выросло по мере восстановления человеческой цивилизации после войны с Королем Демонов. Появились такие Гильдии, как Гильдия охотников, Героическая гильдия, Гильдия пограничников и Гильдия Храбрецов. Однако Гильдия Авантюристов теперь является единой организацией, которая носит одно и то же название, даже на разных континентах.

Гильдия Авантюристов - это, по сути, организация, не имеющая отношения ни к какой нации, но как и любая другая Гильдия, она не может делать только то, что ей вздумается.

Например, они должны платить налоги. Каждый филиал Гильдии Авантюристов удерживает налог с вознаграждения, которое он выплачивает Авантюристам. Налоговая ставка отличается в зависимости от страны, но обычно она составляет около 10 процентов.

Независимо от того, считаются ли расы Виды такие, как Дхампир, монстрами, тип поддержки, предоставляемой Авантюристам и правила Гильдии, зависят от нации.

- Регистрация Авантюриста

Регистрация Авантюриста осуществляется квалифицированным персоналом через специализированные Магические предметы.

Для регистрации имеются два требования. Во-первых, человек должен быть человеком. Это широкий термин, охватывающий людей, эльфов, гномов и расы Виды. Однако определение этого термина отличается в разных странах. Например, Дхампиры считаются монстрами в Амидской империи, поэтому они не могут регистрироваться как Авантюристы.

Другое требование: Авантюрист должен быть определенного возраста. В Амидской Империи возраст составляет от пятнадцати лет. В Королевстве Орбаум каждое герцогство имеет различное возрастное требование, но обычно это около десяти лет. Герцогства с возрастным требованием менее десяти лет проводят проверки навыков чтения, письма и арифметики. Те, кто имеет академические способности на уровне десятилетнего ребенка, могут также регистрироваться.

Существуют и другие условия, как, например, то, что преступникам или рабам нельзя становиться Авантюристами, но это общеизвестный факт.

Форма, содержащая данные претендента, такие как его имя, возраст, раса, передается сотруднику Гильдии, а к Магическому предмету добавляется капля крови претендента. Это приводит к тому, что Статус претендента отображается перед сотрудником Гильдии. На данный момент запрос претендентов иногда отклоняется, если имеются какие-либо недочеты в

заполненной форме.

Если проблем нет, выдается регистрационная карточка, обычно называемая «Карточкой Гильдии». С этого момента заявитель становится членом Гильдии Авантюристов, Авантюристом.

- Карточки Авантюристов

Идентификационные документы Авантюристов. Они изготовлены из специального металлоподобного вещества, и размером равны визитным карточкам Земли. Имя и текущий Класс Авантюриста печатаются с передней стороны.

Оборотная сторона карточки обычно пустая, но она также может отображать значения Атрибутов Авантюриста и навыки, если он того пожелает.

Когда карточка выдается в первый раз, за нее не предоставляется никакой платы, но за замену потерянных или поврежденных карт требуется оплата.

- Кодекс Авантюриста

Не нарушать законы региона.

Помогать другим Авантюристам, если это возможно.

Уплата штрафа за невыполнение запроса.

Эти три правила строго соблюдаются. В случае их нарушения, в зависимости от серьезности, Авантюристам может быть предоставлен штраф, понижен класс, может грозить высылка или даже охота за ними и арест. Были случаи, когда выдавался запрос на охоту на таких Авантюристов. Такие случаи заставили бы народ охотиться на них, как на преступников.

- Социальный статус Авантюристов

Авантюристы обычно являются профессионалами, занимающимися индивидуальной трудовой деятельностью, которые несут ответственность за все, что происходит в их работе. Однако их Социальный Статус отличается в зависимости от нации, к которой они принадлежат.

Это связано с тем, что степень зависимости народа от Авантюристов в борьбе с монстрами и поддержание общественного порядка варьируется в разных странах. Сохранились записи о крупных военных нациях, которые использовали свои армии для уничтожения монстров и обеспечения безопасности дорожных путей. Авантюристов в таких странах рассматривали как членов якудзы.

На континенте Бан Гайя, и в Амидской империи, и в Орбаумском Королевстве, для борьбы с монстрами недостаточно людей. Авантюристы признаны теми, кто защищает людей от монстров, поэтому люди полагаются на них. Особо уважаемыми являются Авантюристы высшего класса.

Конечно, самым важным фактором, определяющим социальный статус Авантюриста, является его повседневная деятельность.

В политическом плане они являются обычными людьми, если только не имеют придворного звания, но Авантюристы класса В или выше обладают большой властью и имеют огромное богатство, чем более низшие дворяне. Существуют различия между Авантюристами, основанные на их Классе и прошлых достижениях, но они все же имеют некоторое политическое влияние.

По этой причине, Авантюристу приходится связываться с политикой, когда он получает более высокое звание.

Исключение составляет народ Мирга, они имеют обычай не нанимать Авантюристов в крупномасштабных военных действиях. Так происходит по той причине, что народ когда-то уже мобилизовал большое количество авантюристов для участия в войне, и потерпел крах. Это привело к тому, что охота за монстрами приостановилась, что, в свою очередь, привело к их частым нападениям на мирный народ.

- Значения Атрибутов Авантюристов

Есть Работы, связанные с сражениями, которые предоставляют бонусы для приобретения боевых навыков и увеличения темпов роста значений Атрибутов, и есть Работы, связанные с созданием чего-либо, которые предоставляют бонусы для приобретения навыков, связанных с созданием, но дают низкий уровень увеличения Значений Атрибутов.

Во-первых, между этими двумя типами Работ не существует большой разницы, но различия становятся более заметными по мере продвижения в Работе, и доходят до такой степени, что становится трудно поверить, что два человека с разными типами Работ принадлежат к одной и той же расе.

- Пример: Люди

Прежде чем перейти к следующей смене Работы, значения Атрибута взрослых людей (около пятнадцати лет) должны быть следующими: Жизнеспособность равна 30, а другие значения Атрибута, включая Ману, - немного выше 10. Это будет считаться «средним» показателем.

Авантюристы класса D, которые сражаются на фронте, будут иметь 500 Жизнеспособности, Силы и Выносливости, 100-150 Ловкости, 50-60 Интеллекта и около 100 Маны.

Более опытные Авантюристы держат информацию о своих Атрибутах и навыках в секрете, но Авантюристы класса В, считающиеся первоклассными мастерами, имеют 10 000 Жизнеспособности и Маны, а один или два из других значений Атрибутов будут не менее 1000.

Существует большая разница между D-классом и В-классом, но это связано с тем, что специализированные Работы, такие как Магический Фехтовальщик или Лесоруб, обеспечивают больший рост значений Атрибута, чем Работы для учеников и общие Работы, такие как «Воин». Существует также правило, что только те, у кого имеются высокие значения Атрибутов, могут получать такие специализированные Работы.

- Курсы и обучение

В Гильдии Авантюристов предоставляются различные курсы и обучение. Преподаются уроки, которые ведут отставные Авантюристы, на приобретение боевых навыков, таких как фехтование, стрельба из лука и владение копьем, лекции о том, как собирать травы и разбирать различные виды монстров на составные части, курсы по магии, которые ведут преподаватели, приглашенные из Гильдии магов, и даже уроки по основным предметам, таким как чтение, письмо и математика.

Эти курсы и обучение не могут проводиться постоянно. Студенты школы Авантюристов имеют больший вес, поэтому обычные Авантюристы должны подавать заявку на курсы в стойке регистрации.

Если требуется интенсивное обучение, эффективнее поступать в школу Авантюристов. Тем не менее, школьная система Авантюристов не существует в Амидской империи и ее вассальных странах.

- Школа Авантюристов

На континенте Бан Гайя школу Авантюристов можно найти только в Королевстве Орбаум, но для Авантюристов, которые еще не достигли совершеннолетия, поступать в школу обязательно.

Система подверглась изменениям сто лет назад. Подчиненные Авантюристы проходят упрощенную процедуру регистрации, оплачивают регистрационный взнос (небольшая сумма, но те, кто не может заплатить, могут отложить оплату) и становятся студентами, которые рассматриваются как Авантюристы класса G.

В разных школах разные требования к зачислению, но единым правилом является то, что Авантюристом может стать только человек. Однако, в некоторых герцогствах могут быть правила, запрещающие участие определенных рас в регистрации.

В школе используется кредитная система, и период регистрации составляет от одного до трех лет. Студенты могут окончить учебу после того, как они заработают достаточно кредитов или три инструктора признают их постигшими всех знаний. Тем не менее, многие студенты заканчивают учебу в течение двух лет.

Большинство несовершеннолетних Авантюристов формируют свои первые отряды с теми, кто посещает школу в то же самое время, что и они.

Кроме того, те, кто являются совершеннолетними, также могут зарегистрироваться, если они того пожелают. Однако зачисление бывших рыцарей и тех, кто находится на уровне Авантюристов класса D или выше, не очень приветствуется. (Потому что студенты будут сильнее инструкторов)

- Классы Авантюристов

Авантюристы делятся на 8 классов, начиная от G-класса и заканчивая S-классом, как описано ниже.

Гильдия определяет, какие запросы они могут принять на основе их класса. Авантюристы

могут принимать заявки, которые стоят на один класс выше их основного класса.

- Авантюристы G-класса

Это класс, которым награждаются те, кто только что зарегистрировался в качестве Авантюристов. Это стартовая линия для Авантюристов, и именно с этого момента они начинают свои приготовления в качестве Авантюристов.

Запросы, которые они принимают, обычно связаны с работой в городах и деревнях, поэтому они не сражаются в настоящих битвах. Это такие задания, как очистка внутренних помещений Гильдии и другие виды ручного труда.

Вознаграждения, которые им выплачиваются, небольшие, и бывают дни, когда запросов не бывает вообще. По этой причине авантюристы этого класса едва могут позволить себе оставаться в дешевых гостиницах с дешевыми блюдами.

Взамен они могут бесплатно брать курсы для новичков и обучение в каждой Гильдии.

G-класс - это подготовительный период для Авантюристов, которые были бедными людьми и крестьянами, из всех сил пытавшимися найти средства для пропитания, поэтому Авантюристов, которые остаются в этом классе, нет. На них даже не обращают внимание. Они зарабатывают крошечную заработную плату, оплачивая расходы на проживание, принимая курсы и обучение в Гильдии, чтобы приобретать навыки, получать знания о таких вещах, как травы, и стремиться подняться на более высокий класс. Есть небольшое количество людей, которые становятся сотрудниками Гильдии, а не продвигаются к следующему классу, но это случается редко.

Поскольку охотники и фермеры могут принести части тел убитых монстров слабых категорий, таких как Гоблинов и Рогатых Кроликов, они регистрируются как Авантюристы, чтобы продать эти куски мяса за деньги. В этом случае они часто остаются на уровне G-класса.

Помимо тех, кто ранее был солдатами и наемниками, Авантюристы этого класса не имеют реальных навыков.

<http://tl.rulate.ru/book/2820/348158>