

Город авантюристов Делхерст, Гильдия авантюристов (От лица Кайла)

---

Когда Ария и я снова прибыли в Гильдию, среди перешёптываний и взглядов других искателей приключений, мы проигнорировали их и подошли к стойке регистрации, чтобы зарегистрироваться как группа. Ну, я был немного расстроен тем, что их страх перед Арией распространился и на меня, но с другой стороны, по крайней мере, все убрались, как только мы подошли, так что нам не пришлось ждать в очереди.

За стойкой снова сидел другой портье, и на этот раз это был молодой человек с каштановыми волосами и стоическим выражением лица. Я не хотел никаких шансов на повторение того, что случилось в прошлый раз, и казалось, что независимо от того, что я делал, у всех администраторов были какие-то проблемы со мной в любом случае, поэтому я просто откинулся назад и позволил Арии поговорить с администратором.

Поговорив некоторое время с ним, Ария подозвала меня к стойке, держа в руке свою карточку гильдии.

- Кай, покажи ему свою карточку. (Ария)

Я протянул секретарю свою блестящую новую карточку Гильдии, которая на самом деле была просто тонким куском металла с моим именем, рангом искателя приключений и маленьким символом, вырезанным на нём, который идентифицировал меня как члена Гильдии. Сам символ был отпечатан на металле карты, но имя было написано на обычном языке. Однако мой ранг появится только после того, как вы введёшь ману в карту Гильдии, а это значит, что я не смогу её использовать... но с другой стороны, по крайней мере, ранг авантюриста может быть обновлён автоматически без необходимости каждый раз переоформлять новую карту.

Ария тоже протянула свою, и секретарша направила немного маны в них обоих, когда большие

светящиеся буквы "B" и "F" появились на карточке Арии и моей карточке соответственно. Он посмотрел на них обоих, прежде чем подписать бланк и вручить нам обратно наши карточки гильдии.

- Вот, держите. К завтрашнему дню я официально зарегистрирую вашу группу в архивах, но если вы хотите, то можете начать принимать миссии прямо сейчас. Просто чтобы ещё раз проверить, вы уверены, что вам подходит это название для вашей группы, Мисс Ирисвейл? (Секретарь)

Администратор бросил на нас слегка смущённый взгляд, прежде чем Ария убрала свою карточку Гильдии и ответила.

- Да. (Ария)

- Тогда ладно. (Секретарь)

Секретарь развернулся и вошёл в офис с задней стороны, а мы с Арией подошли к одной из нескольких больших досок объявлений в правой части зала Гильдии, чтобы выбрать задание.

- Хорошо, мы, вероятно, должны сначала взять один из более лёгких квестов, чтобы мы могли проверить, каковы наши силы. (Ария)

- Подожди, подожди. Прежде чем мы выберем задание, как называется наша группа? Реакция секретаря показалась мне ужасно подозрительной. (Кайл)

- О, когда я заполняла анкету, мне ничего не пришло в голову, поэтому я просто написала "вечеринка". - это коротко, просто и легко. Честно говоря, раньше я не придавала этому большого значения, но теперь оно начинает понемногу расти. (Ария)

Ария одарила меня гордой улыбкой, а я сидел там ошарашенный на секунду, прежде чем схватить её за плечи с серьёзным выражением на моем лице, глядя прямо в её глаза.

- Ария, ты уверена, что с тобой всё в порядке? Я думаю, нам надо сходить к врачу. Твои порезы и ушибы могли зажить, но, похоже, я был неосторожен и забыл о возможности серьёзного повреждения мозга, когда проверял, всё ли с тобой в порядке. Ты могла удариться головой о камень, пока мы были под водой, или что-нибудь в этом роде. (Кайл)

Пока я проверял голову Арии на наличие каких-либо шишек, она бросила на меня сердитый взгляд, прежде чем поднять меня за воротник и сжать рукоять своего меча.

"Чёрт, похоже, она уже слишком далеко зашла. Она уже даже не может отличить врага от союзника!" (Кайл)

- У тебя проблемы с названием, которое я выбрала? Ну же, если у тебя есть проблемы, просто скажи это! (Ария)

- Нет, никаких проблем. На самом деле, я думаю, что это отличное название для нашей группы. Твоё чувство наименования действительно подчёркивает, эм... главную задачу нашей группы. (Кайл)

Я изобразил милую улыбку и попытался сделать как можно более невинный вид, чтобы вырваться из объятий Арии, но увы, это было бесполезно.

Ударив меня пару раз, когда люди в зале Гильдии проигнорировали мои крики о помощи, Ария наконец отпустила меня и повернулась к одной из досок объявлений. После недолгого рытья в беспорядке бумаг, наклеенных на первую доску объявлений, она перешла на вторую доску объявлений, которая была гораздо менее загромождена. Ария провела пальцем по нескольким объявлениям на второй доске, прежде чем вытащить одно из них для порабощения стаи штормовых волков, которая, по-видимому, была помехой для торговцев, приезжающих в Делхерст.

Теперь, если вам интересно, что такое штормовой волк, ну, штормовые волки - это один из самых сильных монстров, обитающих в этой области, о которых я читал, когда был в библиотеке. По-видимому, это волчьи монстры, которые могут разряжать электричество. В книге говорилось, что они чрезвычайно опасны и что бороться с ними следует только с надлежащей подготовкой заранее и командой из нескольких человек, так как они часто бродят стаями.

Задание было помечено как задание ранга А с рекомендацией иметь по крайней мере трех членов партии ранга А или шесть членов группы ранга В, чтобы иметь достаточно хороший шанс, и на листе был знак черепа вместе с письменным предупреждением, что размер стаи штормовых волков, как сообщается, превысил двадцать членов.

- Ладно, это кажется мне лёгким делом. Здесь сказано, что логово тоже находится неподалёку, так что мы можем просто пойти туда и уничтожить их. Мы даже успеем вернуться в город к обеду, если будем достаточно быстры. (Ария)

Ария развернулась и направилась к секретарю, прежде чем я подбежал и выхватил листок бумаги из её рук.

- Вот именно, это легко!? Это задание класса А, предназначенное для элитной группы, на листе даже есть буквальный знак черепа, который предупреждает нас о размере стаи, и ты хочешь пойти прямо туда в одиночку, чтобы убить их всех!? Ария, ты уверена, что умеешь читать? Потому что если ты согласишься на наши карты Гильдии, то ясно увидишь, что ты - авантюрист

ранга В, а я - авантюрист ранга F. В таком случае, похоже, мне действительно придётся тащить тебя к врачу. (Кайл)

Ария выхватила у меня лист, оттолкнула меня с дороги и снова направилась к секретарю.

- Это просто убийство пары штормовых волков. И только потому, что я В-ранг, это не значит, что я достаточно слаба, чтобы выполнять только задания В-ранга. Ранги не являются абсолютным показателем силы, и я уже выбрала этот вариант, поэтому я собираюсь взять этот квест, независимо от того, решишь ли ты пойти. (Ария)

Ария снова подошла к администратору, чтобы сказать ему, что мы берём задание, а я вздохнул и последовала за ней с побеждённым лицом, бормоча себе под нос.

- Кажется, я начинаю понимать, почему у неё такая плохая репутация... ну, по крайней мере, мы можем убежать, если что-то пойдёт не так... (Кайл)

---

Край цивилизации, горный хребет Золран, логово штормовых волков (От лица Кайла)

---

Было около 2 часов дня, когда Ария и я наконец прибыли в район вокруг волчьего логова. Мы только что закончили наш обед в приятной живописной местности неподалеку, и теперь прятались в кустах возле небольшого ручья в нескольких десятках футов от волчьего логова. Когда мы высунули головы, чтобы посмотреть на них, мы насчитали двенадцать волков вокруг входа в логово, в то время как остальные волки были внутри. Я полез в свой рюкзак и вытащил какую-то приманку, которую приготовил для волков в городе, прежде чем прошептать Арии:

- Хорошо, я попытаюсь заманить сюда несколько волков, а ты просто жди в кустах и устраивай засаду, когда они отвлекутся. Постарайтесь убить их как можно быстрее, потому что, как только мы заманим их в первый раз, нам придется найти новое укрытие, прежде чем придет остальная стая. (Кайл)

- Это займёт слишком много времени. Я просто войду и убью всех волков сразу. Ты можешь охранять вход и сказать мне, если появятся другие монстры. Ты готов? (Ария)

Ария немедленно встала из кустов, привлекая внимание волков снаружи логова, прежде чем побежать к входу.

- Эй! Что ты делаешь?? (Кайл)

Я тоже встал из кустов, чтобы попытаться остановить её, но было уже слишком поздно. Ария была уже на полпути ко входу в пещеру, когда несколько штормовых волков набросились на неё. Их светло-фиолетовый мех начал потрескивать от такого же фиолетового электричества, прежде чем Ария схватила свой большой меч и сделала несколько больших взмахов. Пока она размахивала своим большим мечом, она направила свою ману, чтобы активировать несколько приемов меча, которые заставляли большой меч слабо светиться туманным белым светом всякий раз, когда клинок соприкасался с волком. Через несколько секунд у входа в логово остались только несколько волчьих туш и Ария.

Хм? Что такое техника меча, спросите вы? Ну, видите ли, в этом мире существование магии, а точнее, магии укрепления тела, позволило воинам больше сосредоточиться на боевых техниках, подпитываемых маной, а не на тренировке основной физической силы и чистого мастерства с оружием.

Поскольку магия может дать кому-то повышенную силу и скорость или имитировать

сверхъестественные явления, естественно, то же самое можно сделать с оружием и боевыми техниками. Боевые техники-это в основном псевдо-чары, активируемые путем направления маны в оружие определенным образом, чтобы дать им специальные эффекты, и обычно они заставляют оружие светиться туманным светом. Техники более высокого уровня могут даже имитировать эффекты заклинаний, и направление элементарной маны в меч, чтобы сделать такие вещи, как замораживание материала при контакте, придание ему электрического тока или стрельба из Гецуга Теншоу рипами сделанных из пламени, были довольно распространены среди продвинутых фехтовальщиков. Но в то время как для имитации подобных заклинаний требовалось приличное количество маны, простые техники, такие как создание оружия жестче, острее или быстрее, могли быть выполнены почти мгновенно без большого количества маны.

Когда я бегал тут около тысячелетия назад, было общее мнение, что в начале, когда боевые техники были лишены грубой силы и универсальности по сравнению с магией, они компенсировали это за счёт более низких затрат маны и не нуждались в повторении. Но когда ты достигаешь более высоких уровней силы, сильные и слабые стороны как магии, так и боевых техник как бы просто смешивались вместе.

Магия на более высоких уровнях всё ещё имела длинные заклинания для заклинания и требовала тонны маны, но с практикой и опытом маги могли тренироваться пропускать большие части заклинаний или даже использовать магию полностью без заклинаний, а также делать затраты на ману более эффективными. А что касается боевых техник, то чем более искусно ты управляешь своей маной, тем более сильные техники ты можешь изучить и использовать.

Например, искусные фехтовальщики были не только способны использовать мощные техники меча стихий, но и одновременно использовать несколько техник меча более низкого уровня, что давало им универсальность, которой им не хватало по сравнению с магами, и те, кто достиг вершины своего уникального понимания в мече, могли даже изменить свои души, чтобы иметь возможность использовать истины меча, самый высокий уровень техники меча. Истины меча также требовали долгого пения, как магия, но они могли исказить реальность, чтобы привести её в соответствие с аспектом понимания меча пользователем, манипулируя естественными законами Аяса. Боевые истины были медленными и не могли быть активированы одновременно с другими боевыми техниками, но в обмен они были такими же мощными и эффективными в бою, как и заклинания высшего уровня.

Теперь, если вам интересно, почему я знаю обо всех этих вещах, касающихся магии высокого

уровня и фехтования... ну, если ты когда-нибудь получишь столько же высокоуровневых заклинаний и боевых истин, как я, ты, вероятно, тоже начнёшь узнавать о них. И вообще, я сам когда-то был довольно сильным фехтовальщиком. В конце концов, когда я был вызван, мои возможности были довольно ограничены, и поскольку я не мог использовать магию, я был вынужден учиться фехтованию.

К сожалению, мои навыки владения мечом ограничены абсолютными основами. Поскольку у меня не было маны, когда я был вызван, я вообще не мог использовать технику меча, поэтому единственное, что я мог делать, это отточить своё чистое мастерство и физическую силу. Даже после того, как я полил ману, я смог использовать только один тип магии, и я не смог преобразовать ману в определённый элемент для техник меча более высокого уровня, поэтому я мог использовать только самые основные техники меча, и это было на полпути моего путешествия, когда я достиг своего уникального понимания меча и приобрел способность использовать свой меч истину, так как естественные законы Аяса требовали только чистой, неэлементарной маны в качестве катализатора. До сих пор весь мой репертуар фехтования всегда состоял только из рубящего, колющего, блокирующего, самых основных приёмов меча и моей истины меча.

Я даже не могу использовать эти простые приемы меча или мой меч истины больше, но это меня не беспокоит. Я устал от постоянных сражений и убийств, которые мне приходилось испытывать каждый день в то время. Мне действительно всё равно, если я снова слаб, и мне всё равно, если я никогда не смогу снова использовать ману, я просто хочу жить лёгкой жизнью и найти людей, с которыми мне нравится быть рядом. Если каждый день может быть днём, окружённым смехом людей, которые мне небезразличны, и этого достаточно для меня.

Во всяком случае, этого достаточно. Я не знаю, как далеко продвинулась цивилизация в плане боя или какова сейчас средняя сила фехтовальщика, но наблюдая, как Ария буквально разрывает этих штормовых волков с лёгкостью, я понял, насколько она действительно сильна. Ария определённо находится, по крайней мере, на уровне пограничного мастера меча из тех времён, когда я был тут.

Я не владел мечом больше тысячи лет, но я мог бы сказать, просто наблюдая, как Ария использовала свой меч, что она была невероятно искусна. Может быть, она немного неопытна по сравнению с лучшими фехтовальщиками, но её основы чрезвычайно прочны, почти без чрезмерных движений, и слабое белое свечение её меча, которое вспыхивает только при контакте с волком, показывает, что её сложный контроль маны и времени был едва ли ниже уровня мастера меча.

Это была бы совершенно другая история, если бы она была на этом уровне, как старая женщина, которая провела всю свою жизнь, обучаясь фехтованию, но из того, что я слышал о ней от жителей Делхерста и просто глядя на саму Арию, ей всего около двадцати лет. Если средняя сила фехтовальщика всё ещё примерно на том же уровне, что и тогда, то Ария определённо единственный в своём роде гений в фехтовании.

<http://tl.rulate.ru/book/32584/714016>