

Глава 2. Часть 2. Дочь Гахры

«Нет, не делай пока такое лицо. А вот и хорошая часть. Несмотря на то, что Небесный Клинок носил Браслет Алестри, он вряд ли нуждался в нем. Он даже не использовал его для поглощения магии. В тот момент, когда он вошел в здание, он убил восемь человек. Их в здании было всего восемь человек, и они оказались главарями бандитских группировок. Вождь, Зохард, был среди них. Зохард раньше был искателем приключений S-ранга, но Небесный Клинок, по-видимому, вошел в здание и в мгновение ока перерезал ему горло. Как только Зохард погиб, большинство бандитов перестали сопротивляться».

«Хм, это потрясающе».

«Уровень Небесного Клинка в то время был ниже твоего нынешнего. Но можешь ли ты сделать то же, что и он?»

«Нет, у меня нет навыков лорда Персиваля».

«У тебя есть навык. С самого детства ты получал наставления от величайших фехтовальщиков современности. Я могу быть не таким элегантным, но у меня также было достаточно боевого опыта. Если говорить строго о мастерстве, то ты не уступаешь Небесному Клинку. Однако...»

"Мм?"

«Ты еще не знаешь битвы вне лабиринта».

"Твоя правда."

«Битва во внешнем мире полностью отличается от битвы в лабиринтах. Ты не можешь использовать зелья. Если ты потеряешь руку или ногу во внешнем мире, она не вырастет снова. Даже если ты потеряешь правую руку, а затем войдешь в лабиринт и выпьешь красное зелье, она не вырастет снова. Для лабиринта отсутствие правой руки будет твоим исходным состоянием. Даже те изменения, которые испытывает твое тело после повышения уровня, не вернут конечностей, которые ты потеряешь во внешнем мире. Есть лекарства и исцеляющие чары, которые работают вне лабиринтов, но самое большее, что они могут сделать, это ускорить самоисцеление. Ну, ты будешь иногда встречать священника или монаха, чьи способности заставят их показаться чудотворцами, но даже они не могут восстановить потерянные конечности».

"Я знаю."

«То же самое и с маной. Пока ты продолжаешь пить синие зелья, ты можешь использовать свою магию и навыки столько, сколько захочешь. Но это не сработает во внешнем мире. Тебе нужно быть осторожным с тем, как ты управляешь своей маной, и ты не можешь сражаться без остановки, как в лабиринтах. Если у тебя кончатся физическая и умственная энергия, тебе конец. Истощение выносливости посреди боя приведет к твоей смерти».

«Да, я обещаю, что буду помнить об этом. Я внимательно отношусь к тренировкам».

«Я полагаю, что да. Однако ты стал слишком сильным. Если ты продолжишь идти своим нынешним путем, ты не научишься страху».

«Монстры в лабиринте очень страшные. И я всегда хожу один, поэтому я чувствую страх».

"Конечно. Но дело в том, что насколько бы ни был силен враг, все, что тебе нужно делать, это продолжать пить зелья, и в конце концов ты их победишь. Убийство врагов также повышает твой уровень, а более высокий уровень означает, что ты сможешь легко уничтожать врагов, которые раньше вселяли страх в твое сердце. Лабиринты - это наркотик. Нет там предела тому, насколько сильным ты можешь стать, и награды становятся только лучше, чем глубже ты пройдешь. Чем больше ты заходишь в лабиринты, тем труднее становится держаться подальше. Ты чувствуешь страх, но это только усиливает острые ощущения. Ты чувствуешь и настоящую боль и стресс, но тебе не о чем беспокоиться, потому что любую проблему можно решить, усердно работая и повышая свой уровень. Как только такой образ мышления укоренится в твоём уме, ты не сможешь сражаться во внешнем мире».

«Мой противник в лабиринте».

Когда отцу Арзы, Панзелю, за заслуги в жизни было посмертно присвоено звание маркиза, а владения Бануст были переданы Дому Горан, Дом Рига, к которому принадлежала мать Арзы, был в восторге. Старший брат Эсселулейи Драйдол, который был нынешним герцогом Риги, пытался послать видных вассалов во владения Бануст, чтобы Арза вырос в Доме Риги. Он пытался назначить кого-то из этого дома маркизом Бануста, пока Арза не достигнет совершеннолетия. Он захватывал позицию во имя поддержки.

Эсселулия обратилась непосредственно к королю. Её муж, Панзель, дал обещание минотавру в лабиринте, что он вернется, чтобы закончить их поединок. Его сын Арза должен был сдержать это обещание. Она хотела, чтобы Арза вырос в доме Меркуриус, славящемся своей военной доблестью, и попросила дать ему титул маркиза Бануста после того, как он вырастет и убьет минотавра. Она попросила разрешения служить маркизом до этого момента. Это была её просьба к королю.

Было очень необычно, чтобы женщине доверили управление таким важным и значительным регионом, но король дал ей разрешение. Вот почему Арзе нужно было стать достаточно сильным, чтобы победить минотавра, чего бы это ни стоило.

«Да. Однако в том виде, в каком ты сейчас, у тебя не будет шансов.

«Я что-то упускаю?»

«Возможно, это боль, которую испытывают все люди. Небесный Клинок знал эту боль. Твой отец тоже её хорошо знал. Не могу представить обратное».

«Ты хочешь сказать, что мне нужно понять, насколько драгоценна и хрупка жизнь?»

"Именно. Можно и так сказать. Однако я не думаю, что ты способен понять это, как сейчас. Как только ты победишь этого монстра, тебе придется сражаться во внешнем мире. Тебе нужно больше перспективы. Отправляйся в путешествие. У тебя еще есть время».

«Если ты этого хочешь, дядя, я сделаю это. Куда я должен отправиться?»

«Это не имеет значения. Тем не менее, мы не можем допустить, чтобы кто-нибудь в Балдемосте узнал о твоей истинной личности. Это было бы проблематично. Для Фенкса вдвойне. Что оставляет юг, я думаю. Путешествуй далеко и испытай все, что сможешь».

«Понял. Я поеду на юг».

«Убедись, что пройдешь много сражений. Однако твое передвижение будет ограничено даже

на юге, если твоя личность будет раскрыта. Медаль искателя приключений, которую я сделал под именем Зара, частично предназначалась для этой цели. Этот трюк был бы невозможен, если бы Друга не был президентом гильдии, а человек, который занимался твоим семейным реестром, не был подчиненным Эадора».

Святым занятием Арзы было рыцарство. Даже рыцари могли получить медаль искателя приключения в храме, но его настоящее имя было бы раскрыто, как только его медаль была бы проверена. Если бы имя «Арза Горан» стало известно, он не смог бы передвигаться так же комфортно, и слухи распространились бы со скоростью лесного пожара.

По этой причине они изменили его имя на «Зара». Однако они не сообщили об этом в королевский дворец. Обычно дворяне выше среднего ранга должны были подать отчет, когда они меняли свои имена. Затем содержание отчета было внесено в Реестр семейного происхождения. Но из-за того, что запись о том, что он сменил имя на Зара — без фамилии, — было бы пороком в их реестре, — они воздержались от отчета. Конечно, в конце концов, он снова использовал имя Арза Горан. Его медаль искателя приключений была выдана в храме, связанном с гильдией, и благодаря авторитету Други он смог незаметно выполнять такие действия, как покупка расходных материалов и информации о лабиринте и приобретение потерянных предметов.

<http://tl.rulate.ru/book/76188/2434839>