

Глава 2 Часть 2 - Старик, сбросивший свой уровень

Прошло четыре часа с тех пор, как я начал исследовать подземелье.

Я чувствовал, как накапливалась усталость, когда я отправился глубже в пещеру. Мое тело становилось вялым, и ум начал закрываться, когда я смотрел на неизменный пейзаж вокруг меня.

Изначально, когда поле зрения человека ограничено, сражаться становится намного сложнее, поскольку нужно повышать свою внимательность к окружающей среде. К тому же мои боевые возможности затрудняет использовать факел. Я испытываю ужасное неудобство, когда мне приходится сталкиваться с несколькими недостатками сразу, в то время как у монстров, живущих в этой области, одни преимущества. Не говоря уже о том, что монстры не нуждаются в свете, чтобы маневрировать в бою и имеют навык, такой как паралич. Входить в такое подземелье было самоубийством.

Факел также служил движущимся маяком, заманивая ко мне каждого монстра поблизости. Как будто я лежал перед ними на серебряном блюде. Я знал это в тот момент, когда вошел в пещеру, и мои инстинкты кричали мне, не входи. Это давление подтолкнуло мой ум в гипердвигатель и поглотило выносливость намного быстрее, чем обычно. Однако, благодаря этому давлению, я дожил до сих пор, и наконец добрался до третьего этажа подземелья.

"Это место выглядит точно так же, как и в моем воображении." (Юйя)

Если я правильно помню, скрытая комната, содержащая функцию сброса уровня, должна находиться где-то в этой области.

Исследуя этот район, я нашел в углу чистый белый каменный памятник. Согласно изображению, этот памятник должен быть входом в скрытую комнату.

Я подошел к монументу и всем весом наклонился к нему, чтобы подтолкнуть. Открылась дверь, скрытая в стене. По какой-то причине я знал, что это дверь, была запечатана с помощью магии, и она требовала особых условий для своего открытия.

Я положил руку на дверь.

* РЕМБЛ РЕМБЛ РЕМБЛ *

Запечатанная дверь начала грохотать и открылась, показав секретную комнату.

Как я узнал, что мне нужно быть 50-го уровня, чтобы открыть эту дверь?

Во-первых, никто не мог найти это место, а тем более выяснить, как открыть дверь.

Авантюристу нужно случайно обнаружить это подземелье, решить войти в него, несмотря на его трудность и неэффективность по сравнению с обычными подземельями. Потратить свою энергию и выносливость, путешествуя по подземелью более четырех часов, отодвинуть белый памятник, который может быть ловушкой, открыть дверь, которую может открыть только человек, достигнувший 50-го уровня. Есть слишком много переменных и даже если человек благословлен удачей, было бы неразумно ожидать, что авантюрист 50-го уровня войдет в подземелье, заполненное монстрами, в лучшем случае 30-го уровня.

Человек должен знать о скрытой комнате, чтобы найти ее.

Если размышлять об этом спокойно, это было еще более необоснованно.

Во-первых, сброс уровня - мечта всех авантюристов. Если они получали неудовлетворительные статусы, как я, они хотели бы выбрать сброс и начать все заново. Если бы кто-нибудь знал о функции сброса уровня, новости об этом распространились бы по всему миру. Это значит, что если информация все еще неизвестна, то условия нельзя обнаружить простым совпадением.

"Это правда может произойти...??" (Юйя)

Подумав про себя, я вошел в скрытую комнату. Мое сердцебиение становилось все тяжелее и громче, а ожидание росло.

"Что, черт возьми, это за комната?" (Юйя)

Я выключил факел, так как комната освещалась волшебным камнем, называемым Фотонный Кристалл.

В задней части комнаты стояла статуя богини, сделанная из мела. Это та самая статуя, которая появлялась у меня в голове. Видение, оказалось реальностью, я нашел комнату, в которой есть функция сброса уровня. Однако я не знал, что делать.

"И как я должен активировать функцию сброса уровня?" (Юйя)

Я был в недоумении и боялся. Я знал, что это место существует и что оно может сделать, но не знал, как активировать его функцию. Когда я подумал, что, возможно, не смогу сбросить уровень, несмотря на открытие этого места, я не мог перестать дрожать от страха.

"Стоп, что это, черт возьми?" (Юйя)

Оглядевшись по комнате, я заметил в углу большой прозрачный кристалл.

"Девушка с ушами животного... и хвост?" (Юйя)

В кристалле находилась девочка в возрасте около 14 лет, с красивыми рыжими золотистыми волосами, с ушами животного и хвостом. Если бы они были собачьими, она была бы родственницей собак, однако было очевидно, что ее уши и хвост намного больше, чем у них.

По какой-то причине я почувствовал, что меня тянет к кристаллу. Я протянул руку и поместил ее на поверхность кристалла. Будто зная, что произойдет, я быстро протянул обе руки. Кристалл разбился, как только моя рука коснулась поверхности. В спешке я поднял девушку на руки. Любой нормальный авантюрист никогда бы этого не сделал. Есть риск, что девушка могла стать монстром, особенно когда человек остается один. Однако я знал, что этого не будет.

"Ты в порядке?" (Юйя)

Когда девушка оказалась у меня на руках, она начала открывать глаза. Она небрежно повернулась и посмотрела на меня.

"Я... ждала... вечность..." (Девочка)

"Что ты имеешь в виду?" (Юйя)

"Пришло время вспомнить. О твоём далеком прошлом." (Девочка)

Девушка протянула руки, положив их на мой затылок. Она притянула мое лицо к себе, и я почувствовал, как мои губы соединяются с ее губами. Поцеловав меня, девушка снова заснула, и я положил ее на землю.

В мой мозг начала течь информация, как открытая плотина. Информация, похожа на воспоминания. Огромный приток воспоминаний. Воспоминания о человеке, рожденном в стране под названием Япония. Он вырос и стал типичным продавцом. Нормальная жизнь с ежедневной работой без проблем, но он не добился успеха в жизни. Независимо от того, сколько он пытался, его достижения никогда не были его. Другие люди представляли результаты, которых достиг он. Тем не менее он продолжал стараться изо всех сил. Этот человек чувствовался ему странно знакомым, как будто он был рядом с ним. Как будто это он сам.

"Что за чертовщина?? Что происходит?? Это не я. Этого НЕ МОЖЕТ быть." (Юйя)

Нет. Это определенно я, но все же это не так. Это не я.

"Это моя предыдущая жизнь..." (Юйя)

Когда я пришел к такому выводу, память о человеке, что проводил весь свой досуг в игре, влилась в мой мозг. Игра, которая выглядела точно так же, как этот мир. Мой мир.

"Если это правда моя предыдущая жизнь, то, согласно воспоминаниям, я знаю, как активировать функцию сброса уровня." (Юйя)

Я взял один из светлых кристаллов, который был установлен на стене комнаты, и положил его в ожерелье на груди богини. Световой кристалл идеально вписался в ожерелье и начал излучать мягкий свет.

"Добро пожаловать, авантюрист с силой. Поздравляем вас с вашим путешествием. Я - артефакт, созданный с целью сделать авантюристов сильнее, жертвуя их уровнями. Готовы ли вы отказаться от уровней, которые получили до сих пор, в обмен на то, чтобы стать сильнее?" (Статуя Богини)

Идентичный диалог был в моей памяти. Эта статуя позволяет человеку сбросить уровень, в свою очередь, жертвуя всем приобретенным опытом. Мое путешествие было болезненным. У меня не было выбора, кроме как оставаться с моим слабым статусом, сражаясь с препятствиями. Я хочу перезапустить это и возродиться с вознаграждением за все мои труды.

"Да, я готов." (Юйя)

"Ритуал принят. Авантюрист Юйя. С этого момента ваш уровень вернется к первому, и вы возродитесь." (Статуя Богини)

Мягкий свет начал светиться еще сильнее, становясь все более жестким и горячим. Свет выливался из ожерелья и окутывал мое тело. Я начал нагреваться, как будто разлагался. Через короткое время свет рассеялся.

Я переродился.

"Вы переродились. Вы теперь первого уровня, и каждый навык, который вы выучили до этого момента, потеряны." (Статуя Богини)

Статуя отобразила статусную карточку.

Мой статус вернулся к тому, каким он был на первом уровне, и я больше не имел класса «Воин». Я освободился от несчастного статуса, который давал мне худшие параметры характеристик, когда-либо существовавшие.

"Точно так же, как в моей памяти..." (Юйя)

Кроме того, я получил 10 бонусных очков за каждый параметр и 20 очков умений. Как правило, статистика среднего человека увеличивалась на 2 очка, а очки навыков на 1. Это означало, что у меня бонус пяти уровней на параметры и 20 на навыки.

"Так я смогу стремиться к топ-класу и снова стать сильным." (Юйя)

Я подошел к фонтану посреди комнаты и посмотрел на свое отражение.

Я увидел то же 36-летнее лицо среднего возраста.

Однако на этот раз оно выглядело полным жизненной силы, как будто это был молодой взрослый, с лицом старика.

"Теперь я убедился. Что реинкарнация была реальной." (Юйя)

Видимо, я переродился в мир, похожий на игру, в которую играл раньше, и жил без всяких воспоминаний о прошлой жизни. Это как замаскированное благословение. Если бы у меня были воспоминания с самого начала, я бы не смог приспособиться к этому миру. Было бы невозможно сразиться с монстрами и терпеть рис в этом мире.

"Похоже, я использовал свой первый шанс в этом мире сполна."

Обычно для авантюриста возвращение на первый уровень стало бы катастрофой. Вы быстрее умрете, прежде чем снова достигните 50-го уровня и чего-либо добьетесь. В нормальных обстоятельствах.

Если я буду использовать накопленный опыт авантюриста с первого этапа жизни, и мои знания с предыдущей жизни, не будет ничего невозможного. Я смогу стать намного сильнее.

Настало время, когда меня вознаградили за мои усилия.

Есть много вещей, которые я хочу сделать, но по какой-то причине я уверен, что не должен покидать эту девушку.

"Я все равно этого не планировал." (Юйя)

Я накрыл девушку мантией.

Это стало началом второго этапа моей жизни в другом мире.