

Глава 2

«Этот негодяй!»

Я хотел немедленно вонзить свой меч в рот Ашуру, но это было непосильной задачей. Уровень этого мужчины достигал 300, и он также был великим магом, завершившим свою третью смену класса. Уровень рыцарей, сопровождавших его, в среднем составлял 180.

С другой стороны, я находился лишь на 73-м уровне и даже не имел шансов против самого молодого рыцаря, который служил в качестве носильщика хлеба. (Носильщик хлеба — обычно используется в школе как человек, которого выбирают в качестве жертвы для издевательств или которого задирают и которого заставляют выполнять поручения людей, стоящих на более высокой социальной лестнице, чем у носильщиков.)

Но посмотрите на условия выполнения квеста. Я должен был убить их.

Плюс ко всему! Даже если бы я выполнил квест, разве награда за него не является ерундой?

«Мой интеллект будет минус 50? Черт, прямо сейчас у меня 30 интеллекта, так разве не стану я идиотом, если у меня будет минус 50? И все дворяне королевства будут меня ненавидеть? Так где же мой выход?? Почему такой квест вообще существует? Аххх!!»

Был только один выход: умереть. Я потерял бы два уровня, но успех мне все равно не светил. К тому же, какой смысл в успехе с таким мерзким квестом?

«Хмм...»

Я смирился. Давление со стороны рыцарей было нешуточное.

«Значит, только на этом задании я потерял бы 8 уровней... Ашур... Однажды я стану высокоуровневым и отомщу. Обязательно».

Я свирепо посмотрел на Ашура, поклялся отомстить, а затем закрыл глаза перед зловещими мечами рыцарей. И вдруг вспомнил о книге Пагмы в руках.

«Погодите, а эта вещь?»

Если я положу ее в инвентарь до смерти, она останется там после того, как меня убьют? Это был не обычный предмет для задания, поэтому я не мог быть уверен в этом.

Какова в первую очередь была цель Ашура? Редкая книга Пагмы. Он хотел убить меня, чтобы завладеть ей. Для беспрепятственного развития сюжета скорее всего в случае моей гибели книга Пагмы исчезала бы из инвентаря и попадала в его руки.

«Черт!»

Если уж мне в любом случае грозит потеря книги Пагмы, то лучше воспользоваться ею, чем продать! Появился новый вариант. Я мог бы использовать редкую книгу Пагмы.

Однако я замешкался. Классы, связанные с производством, мне не нравились. Разве не в том смысл игры, чтобы наслаждаться острыми ощущениями сражения? Но если я стану кузнецом, придется целый день потеть возле огня, стуча молотом по наковальне. Придется носить с собой кирки в поисках шахт, чтобы добыть нужный материал.

Настоящий...

«Труд».

В тот самый миг по моей спине пробежал холодок. В реальной жизни я на стройке носил кирпичи, лопатой орудовал, а теперь должен заниматься тяжелой работой в игре! Мысль об этом едва не заставила меня упасть в обморок.

«Кхе...»

Я хотел остаться воином. Я мечтал размахивать мечом в бою с врагами, когда-нибудь стать генералом целой армии. Но теперь мечты достичь этого следовало отбросить. Вещь, которая стоит сотни миллионов вон, отберет NPC! Какой-то мерзавец Ашур!

«Лучше использовать себе, чем отдать ему!»

Со слезами на глазах я открыл книгу Пакмы. Ошеломлённый Эшур торопливо протянул руку и пропел заклинание.

«Уже слишком поздно, кретин»,

я посмеялся над ним, прежде чем замолчать, проверяя уведомления, появляющиеся одно за другим.

[Вы стали потомком Пакмы.]

[Ваш уровень понизился.]

[Теперь ваш уровень 1.]

[Все навыки и характеристики сброшены.]

"....?"

Я не поверил своим глазам. Разве изменение класса не должно помочь тебе стать сильнее, усиливая твой текущий уровень, характеристики и навыки? Поэтому я не мог понять, почему мой уровень, характеристики и навыки были сброшены вместо того, чтобы оставаться неизменными.

«Что это?»

Когда я пребывал в замешательстве от непонятной ситуации, появились новые окна уведомлений.

[Открыта характеристика Ловкость.]

[Был создан навык Кузнечное ремесло.]

[Навык Кузнечное ремесло освоен.]

[Создан навык Кузнечная оценка.]

[Навык Кузнечная оценка освоен.]

[Создано Терпение кузнеца.]

[Терпение кузнеца освоено.]

[Создан навык Демонтажа кузнеца.]

[Навык Демонтажа кузнеца освоен.]

[Создан навык Ремонта кузнеца.]

[Навык Ремонта кузнеца освоен.]

[Все навыки кузнеца освоены до Пикового уровня, и открыты навыки легендарного кузнеца.]

[Создан навык Мастерства легендарного кузнеца.]

[Создан навык Различения легендарного кузнеца.]

[Создан навык Оценки легендарного кузнеца.]

[Создан навык Терпения легендарного кузнеца.]

[Создан навык Ремонта легендарного кузнеца.]

[Создан навык Демонтажа легендарного кузнеца.]

[Создан навык Дыхания легендарного кузнеца.]

[Создан навык Благословения легендарного кузнеца.]

[Создан навык Творения легендарного кузнеца.]

[Получено звание «Ставший легендой»]

[Открыт показатель «Хладнокровие»]

[Открыт показатель «Неукротимость»]

[Открыт показатель «Достоинство»]

[Открыт показатель «Познание»]

Ранее ловкость была базовым параметром, который могли получить все пользователи производственного класса. Однако такие показатели, как «Хладнокровие», «Неукротимость», «Достоинство» и «Познание», мне были неизвестны. Хорошо это или плохо?

«Конечно, плохо!»

Я был в отчаянии. Как воин я знал 15 пассивных навыков и 22 активных. Однако теперь я полностью утратил всю свою мощь воина. Переход в класс рабочего сбросил все мои навыки.

Кроме того, я стал персонажем первого уровня. Звание, которое я с трудом получил за год, полностью сбросилось, и мне нужно было начинать все сначала? Неужели мне снова придется с черта на рога поднимать уровень?!

«Почему такая задача? C[censored]....~#@...[censore]....^%\$!!»

Я сложил вместе несколько корейских иероглифов, пока меч рыцаря стремительно не приблизился ко мне.

[Вы подверглись нападению!]

[Вы умерли.]

Слабая выносливость первого уровня упала до 0 после однократного удара рыцаря 180 уровня.

[Задание провалено!]

[Вы больше не сможете войти в Патриан.]

[Любые солдаты Патриана убьют вас при первой же возможности.]

[Ваш уровень понизился на 2.]

[Теперь ваш уровень -1.]

[Нет зарегистрированного места проживания. Хотите возродиться в ближайшем храме?]

«.....?»

Я посмотрел на свой уровень и ахнул.

«Отрицательный? Мой уровень отрицательный??»

Я был уверен, что боги прокляли меня за провинность в прошлой жизни. Я с трудом добрался сюда после трехмесячных лишений, чтобы получить такой результат? Мне не хотелось играть. Вместо того, чтобы возродиться, я решил выйти из системы.

Как только я вышел из игры, я сразу же подключился к Интернету и просмотрел все корейские форумы, посвященные Satisfy, в поисках информации об отрицательном уровне. Но я не смог ничего найти, поэтому написал свой вопрос прямо на форуме.

Заголовок: В настоящее время мой уровень составляет -1.

Я провел уже три месяца за игрой и получил легендарную старую книгу. Но я потерпел поражение, и мой уровень странным образом упал до -1. Почему??? Случалось ли такое раньше???????

Я нажал на кнопку ОК, чтобы отправить сообщение, и окончательно выбрался из капсулы. Быстрый взгляд в зеркало показал мне человека, похожего на истощенного пациента с неизлечимой болезнью. Это было последствие бессонных ночей за работой над игрой. И всё, что я получил взамен — это убыток в сотни миллионов вон и отрицательный уровень.

«Трёхмесячный труд коту под хвост... Три месяца упорной работы. Ха-ха-ха...»

Я бы мог пойти и поработать физически, но вместо этого я копал воздух. Нет, я потерял время и уровень. Я обессилел и рухнул на землю. Я был печален, подавлен, зол и полон обиды. Навалились все виды негативных эмоций, принося мне огромное чувство беспомощности. Будь я человеком послабее, я уверен, что покончил бы с собой.

«...по нужде».

Я давно был подключен к игре, поэтому после поступления физиологического сигнала направился в туалет. Было три часа ночи. Все члены моей семьи спали. Если я разбужу родителей, они будут ругаться.

Я крадучись преодолел гостиную, тихо покончил с делами в туалете, смыл, вернулся на кухню и достал из холодильника добавку к ужину. Я едва сумел нащупать в темноте ложку и вернулся к себе в комнату с миской риса.

«О, да это же рис с жареной сосиской».

Вкус мяса промышленной переработки! Еда была чрезвычайно вкусна, я насыщался, расслаблялся и начал мыслить трезво.

«Как мой уровень стал минусовым».

Я размышлял об этом, сидя в капсуле, и проверял вопрос, который разместил в интернете.

«Что?»

Тем временем количество просмотров моей публикации перевалило за 10 000. Комментариев было больше 2000!

«Н-неужели так?»

Я не смог найти информацию. Минус первый уровень действительно был популярен среди геймеров, и они возбуждались, потому что он давал огромные преимущества? Моя мечта разбилась, когда я прочитал комментарии.

Iksl вопр.: Если есть минус первый уровень, ночью передо мной должен появиться призрак.

Eksk вопр.: Ого-го ~ ~ ~ ~ ~ я на уровне -5 ^.^ Мы братаны самого низшего уровня.

Tutu вопр.: Случайно, ты не нашел какую-нибудь легендарную книгу? ☐☐ У тебя что, болезненное внимание к себе?

cm3s вопр.: Его бы лучше в психиатрическую больницу, а этот пост опубликовать.

7r14 вопр.: Легендарная книга... минус первый уровень... сейчас ☐☐☐ и правда, есть люди и люди...

jk12 -1 вопр.: А разве -1 это не последнее место в рейтинге ☐☐☐☐ Я бы бросил игру ☐

Kkks вопр.: Такой уникальный и непостижимый предмет, какая чушь.

Qkr8 вопр.: А может это результат пьянства?

Gjte вопр.: Вот это да, минус первый уровень... я восхищен вашим воображением. Вам бы в писатели. ☐ ☐

«...»

Было 2000 комментариев такого рода. Я чувствовал себя идиотом.

"Похоже, информация об уровнях минус вообще не была раскрыта... я первый?"

Система Satisfy была настроена так, чтобы позволить пользователям обнаруживать и развивать себя. Не было такого понятия, как центр обслуживания клиентов, как в других более традиционных онлайн-играх. Два миллиарда пользователей Satisfy в течение прошлого года занимались разработкой мира, выступая первопроходцами и самостоятельно обмениваясь информацией.

Но в столь огромном мире было много информации, которая не была раскрыта, такой, например, как тот минус-уровень, который я сейчас проходил.

Сваах.

За окном шел дождь. Согласно прогнозу погоды, он должен был идти весь день. Сегодня нелегко было получить работу по найму. Я доел рис и снова вошел в игру.

<http://tl.rulate.ru/book/4214/125796>