

К счастью, я тоже не был обычным «монополизатором».

3 года.

Продвигая сюжет, я закалялся в жестоких боях и сражениях.

Я по-своему отчаянно пытался выжить и не пропускал ни одного тренировочного мероприятия, которое было просто способом набрать очки навыков для Пака Сиху.

Судя по тому, как я был оценен как «Герой», что было высшим званием, которое мог получить названный персонаж, можно сказать, что это был огромный рост для случайного второстепенного персонажа.

Однако этого было еще далеко не достаточно, и было также много скрытых частей, которые я не мог использовать как неигрок.

Вот почему мне пришлось использовать что-то вне системы, например...

Кшшш

Я написал символ пальцем на земле. Символ, выгравированный на слое грязи в качестве холста и моим пальцем в качестве ручки, был древней буквой, означающей «Ветер».

Хварук!

Огонь, в котором кипело лекарство, слабо заколебался от ветра.

Это сработало.

То, что я тогда использовал, было магией рун. Это были древние буквы, в которых сами буквы функционировали как магия. Это была единственная магия, которой я научился в предыдущей итерации, и единственная вещь, которую я мог использовать, будучи тем, кто не владел магией.

Это был мертвый язык, который теперь можно было найти только в углу великой библиотеки Академии Меркарва.

Что я собирался сделать сейчас, так это расположить эти рунические буквы, которые сами по себе содержали силу, чтобы выгравировать предложения на моем теле.

Заповедь.

Долг, клятва, которую нужно было сдержать.

Ограничение, предел, наложенный на самого себя.

Обещание, амбиции, к которым нужно было стремиться.

Эти три части были связаны вместе как Заповедь и были одним из самых строгих «правил» этого мира, что действовало либо как источник сверхчеловеческой силы, либо как средство разрушения.

Это отличалось от навыков и характеристик игрока. Это была лишь одна из скрытых настроек, добавленных для объяснения силы персонажей-боссов.

Почему я не использовал такую удивительную вещь в предыдущей итерации, спросите вы, и это потому, что риск был слишком высок.

Как можно было бы сказать по слову «Заповедь», эти три вещи действовали как источник огромной силы, но их можно было обойти, прочитав предложения, выгравированные на теле.

Враг мог бы использовать мою Заповедь, как это сделал я, чтобы создать ловушку, ведущую к гибели.

Не было причин рисковать этим в предыдущей итерации, когда игрок рос без проблем, но теперь все было по-другому.

Откусив кожу на кончике пальца, чтобы дать ему кровоточить, я начал писать рунические символы на своем теле.

Долг. Это была клятва, которую всегда нужно было соблюдать, и если ей следовать, она даст мне силу.

Хитрость в гравировке Долга заключалась в том, чтобы записать что-то, что можно было «повторно активировать».

Допустим, пробежать 50 метров каждый день. В этом случае моя статистика будет увеличиваться каждый раз, когда я пробегаю 50 метров каждый день.

Более безопасной обязанностью было бы, например, «Я не буду есть птиц до конца своей жизни», которая выполняется «кумулятивно», но здесь был увеличенный риск, потому что я не знал много вещей о будущем.

Кроме того, количество силы также увеличивалось в зависимости от веса самого долга.

В этом мире было что-то под названием «Карма» - то же самое, что и очки опыта, за исключением того, как это называлось в этом мире - и Карма, которую вы получаете, победив монстра 5-го класса, и близко не стояла к той, которую вы получали за убийство монстра 1 класса.

Точно так же этот Долг должен был нести на себе достаточно тяжелую Карму в восприятии этого мира, чтобы дать равное количество взамен.

□Я не оставлю без внимания несчастье добра. □

Шииииик!

—Куук....!

Символы рун были вырезаны на моем теле как полные предложения.

Возможно то, что я почувствую, это раскаленный кусок металла, который пытается выгравировать символы на моем теле, пока я бессознательно издавал глубокие стоны.

— Хуу... Хуу...

Мое тело было тяжелым – настолько тяжелым был «Долг», выгравированный на моем теле.

Правила Заповеди применялись только в пределах познания пользователя.

Даже если речь шла о будущем или о событии, которое еще не произошло, оно придет ко мне как моя карма, пока я осознаю это.

Ключевые слова здесь были «добро» и «несчастье».

В этой игре добро и зло личности персонажа были указаны на экране персонажа, и добрые персонажи, преодолевающие свое несчастье, также были бы полезны для меня, потому что именно они будут бороться с кризисом этого мира.

Иными словами, это означало, что ко мне будет неоднократно применяться «Обет долга», пока я продолжаю выполнять задания этой игры, и это приведет к соответствующему возвращению моей силы.

Однако не нужно было спасать каждого доброго человека в мире, потому что в долг активировался в диапазоне моего познания. Даже если несчастный человек, идущий по улице, был добрым человеком, мой долг не активировался бы, пока я не знал об этом.

Следующим было Ограничение.

«Ограничение» было постоянно активируемым правилом, которое намеренно создавало неблагоприятные условия для постоянного повышения характеристик.

Это был по своей природе «чем больше риск, тем больше выгоды». Поскольку это была самая уязвимая из трех частей Заповеди, ей можно было воспользоваться как слабостью, и, возможно, она была самой важной из трех.

Создание слабости самостоятельно. Обычное «Ограничение» может быть пагубным, сковывая меня, как кандалы, но...

□Я не воспринимаю духов. □

Шииииик!

—Кууугх....!

Духи.

Это буквально означало астральные тела, такие как призраки и стихийные духи, у которых не было физического тела. Подобно демоническим зверям, враги человечества, которых должны были победить охотники, назывались в этом мире демоническими духами.

Ну, хоть их и называли демоническими духами, это ничего не значило. Все астральные тела, враждебные человечеству, назывались демоническими духами.

Элементарные духи, которые не любили людей, и защитные астральные тела древних руин назывались демоническими духами, пока они нападали на людей.

И в этом мире было одно правило для духов.

Духи мешали друг другу при взаимном познании. Примером было то, как духи не могли проникнуть в сознание человека, находящегося без сознания.

В этом мире у каждого человека было хоть немного духовного восприятия, каким бы бездарным он ни был.

Может быть 1 или 2, но никогда не было 0.

То, что я сделал только что с помощью Ограничения, уменьшило это число до 0.

Другими словами, я не смог бы воспринимать духов. Я освобожусь от правила взаимного познания и духи не смогут иметь со мной дел, как и я не смогу иметь их с ними.

Единственным способом прикоснуться ко мне для них, вероятно, будет помощь элементалиста, материализующегося и дающего тела этим духам.

Я знал, насколько сильным было это Ограничение больше, чем кто-либо другой, потому что это было то самое «Ограничение» самого сильного в мире рунического мага и персонажа-босса, Валтазара.

Его эффект был равен 0% эффективности по отношению к духам, в ответ на 50% увеличение силы против физических существ.

Ничто другое, кроме того, что использовалось для обхода Ограничения Валтазара, тоже не смогло бы помешать мне.

Наконец, то, что осталось, было «Обещанием».

Это была великая амбиция, к которой должны были стремиться воины, и тяжесть этого стремления служила им поддержкой. Это было буквально обещание самому себе, что ты всегда будешь стремиться к этим великим амбициям.

Для этого не нужно было даже колебаться.

□Я спасу мир. □

<http://tl.rulate.ru/book/77168/2585527>