"Правила морали не являются заключением наших доводов"

-Дэвид Хьюм

-Я уже говорил вам - никаких разговоров, пока я не закончу свое объявление. Я оказал вам уважение и даже сделал предупреждение. Человечество действительно глупо. Было ошибкой давать вам свободу воли...А теперь давайте вернемся, хорошо? И чтобы вы знали, я без колебаний убью любого из вас. ЧЕМ МЕНЬШЕ ИГРОКОВ, ТЕМ ЛЕГЧЕ РАБОТА... - Божество вернулось к своему первоначальному " я " только благодаря глубокому вздоху, который он быстро сделал и был довольно неустрашен тем фактом, что он только что убил кого-то, даже сказав заранее, что ему не позволено поднять на нас руку.

Он оставил пронзенное тело на виду, вероятно, как более сильное предупреждение, если кто-то снова помешает ему. Он оставил его висеть, обливаясь кровью, как будто труп не был ни человеком, ни животным. Серьезно, что это с этими божествами? Это как будто фрагменты каждой особенности, которые слишком непостижимы для простого ума, чтобы понять. Их личностей просто слишком много.

- Возвращаясь к теме, вы удивляетесь, почему мы не можем сами вести войну. Правка. Мы можем это сделать, если захотим. Тем не менее, мы верим в концепцию "кто бы ни начал это, он также должен быть тем, кто положит этому конец". Глупо, не правда ли? Но проклятие предков было наложено на вас, так что вам предначертано сдвинуть эту амарантовую петлю войны. Если бы мы решили вашу судьбу, это было бы несправедливо по отношению к вам, противоречило бы божественному суду и было бы лишено справедливости. Итак, вы будете принимать участие, получая наши инструкции, частично определяя результат самостоятельно."

- Для игровых систем. Скорее всего, кто-нибудь имел представление о том, что это будет.- добавила безумная-аура-божества.

-Это называется "эфирная парадигма". В отличие от земной системы, которую мы назвали "системой реальности", где магия не существует, а сверхъестественное почти полностью запрещено и считается вымыслом, здесь все по-другому. Эфирная парадигма позволяет вам использовать магию вашей собственной воли с ее силой в зависимости от Ваших возможностей. Она включает в себя мифических существ, убитых для вашей выгоды. Легендарное оружие также существует здесь, чтобы служить вашим снаряжением! Хотя очень маловероятно, что кто-то из вас его получит. Это не означает, что вам разрешено создавать свои собственные фракции, учитывая, что ваша фракция принадлежит к более крупной. "

-В этой игре существуют две основные фракции, и это признак нашего разделения как божеств. Воля спасения и воля проклятия. Некоторые из нас хотят, чтобы человечество было уничтожено, в то время как другие хотят сохранить надежду на то, что когда-нибудь вы, возможно, покаетесь и вернутся на правильный путь, что очень маловероятно, но стоит

попробовать. Так что по этой причине две основные фракции в этой игре соперничают за победу, и это:

"Мираж армады" - в пользу спасения, и ...

"Армада хаоса" - в пользу проклятия. Вы можете создавать подгруппы под именем одной из них. И, наконец, в этих фракциях нельзя доверять друг другу, если они находятся в одной группе... пока еще нет. Почему? Ну, очевидно, в конце есть только одно желание. "

-Но сэр Гермес, включает ли она выравнивание и культивацию? Да. Ваша сила заключается в вашей способности разрабатывать стратегию, а также в способности тренироваться и рисковать каждый день. Удача. Жизнеспособность. Проворство. Скорость. Очки здоровья. Магические очки. Они, без сомнения, существуют здесь, но в отличие от ваших видеоигр, они не появляются в вашем видении. Они скрыты. Почему вы спросите? Я не знаю, я подумал, что было бы здорово иметь их, но магистраты думают иначе. Может быть, именно это и делает игру увлекательной? - Не знаю."

- Какие роли здесь играют в эфирной парадигме? Ну, это вам решать. Вы можете быть магом и бойцом одновременно. Вы можете быть убийцей, сохраняя статус паладина. Вы можете быть колдуном, живущим в статусе берсеркера. Что угодно! Поэтому я хочу сказать, что для вас не имеет значения глубоко задумываться об этом. Это вам решать. Я рекомендую вам выбрать лучший вариант для вас."

"Пока мы находимся в игре, я также хотел бы напомнить вам, что здесь нет никакого возрождения. Как только ты умрешь. Ты Умрешь! Конечно, никто не вспомнит в реальном мире, что вы существовали. Подождите, разве это не к лучшему? Ты умрешь, не причинив вреда своим близким! Это так здорово, правда? Ты можешь умереть, не беспокоясь ни о чем!"

Да, это звучит круто, для самоубийцы! Что, черт возьми, этот гонец вообще нам говорит?

-Что касается здешних живых существ, вы найдете их много, хотя некоторые из них могут больше походить на людей, но имейте в виду, что вы отличаетесь от них. О, и я, конечно же, не могу забыть мифических существ. В отличие от вашего собственного и чужого атрибута, который вам не позволено видеть, вы можете увидеть их статус до начала взаимодействия."

- Более того, в отличие от земли, где обитает всего 8,7 миллионов видов, здесь насчитывается в общей сложности около 16 миллионов видов. Это вполне объяснимо... Нетерваль, царство, которое в восемь раз больше Земли, что делает его идеальным местом для могущественных Хершерров и претендентов, чтобы противостоять друг другу. И в этих 16 миллионах видов некоторые могут летать, некоторые могут плавать, некоторые могут быть только на суше, в то время как некоторые могут делать и то, и другое или все три. Но они делятся на типы по своим физическим и магическим элементам:

Саламандра-Огонь,

Силаф-Природа,

Орид-Ветер,

Ундина-Вода,

Сирена-Лед,

Дриада-Земля,

Гном-призрак, которого можно убить только с помощью магии...и, наконец, как, для тех уродливых монстров, в Нетервале называют их...

Дакини-это не стихийные монстры, которые могут сражаться исключительно в ближнем бою, но при этом имеют сильную атаку. Классные имена, правда? "

-Вот и все, что касается основ игры. Вы откроете для себя больше со временем. Давайте перейдем к правилам. Я очень устал."

- Первое антиклиматическое правило. Здесь нет никаких правил. Это может показаться странным, исходящим от божества, служащего "всеблагим" магистратам, но я просто делаю свою работу. Вы можете убить кого-то, задушив его до смерти. Ударив кого-то ножом, пока он спит.Отравить. Забить. Затопить. Зарезать. Раздавить или сжечь кого-нибудь заживо. Вы можете делать все, что угодно! Но очень маловероятно, что кто-то из вас здесь сделает это в таком сюрреалистическом царстве, как это. В мире магии вы можете сделать что-то более удивительное и подняться над нормами! "

-В этой игре важно только одно. ОСТАНЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН.- Гермес экстраполировал этот факт...

-О, и я знаю, о чем вы думаете. Мы ничего не будем делать и будем в безопасности, верно? Таким образом, судьи решили, что если кто-то остается неактивным в игре, он или она будет дисквалифицирован, и дисквалификация будет означать? Правильно- Смерть! Так что всеми правдами и неправдами вы кого-нибудь убьете. "

- Надеюсь, все ясно. Завтра в три часа ночи вы будете вынуждены покинуть этот остров, а до тех пор я рекомендую вам подготовиться к жизни во внешнем мире. Видите ли, этот остров был самой начальной точкой игры, и он будет конечной точкой. В то же время, он будет заблокирован и будет охраняться четырьмя серафимами, и тот, кто захочет войти, пока игра продолжается, он или она будет казнен. "

-А я чуть не забыл... Вы все должны решить, к какой армаде вы присоединитесь. Те, кто решил присоединиться к Армаде Миражей, вы возьмете Северные ворота на этом острове, чтобы

выбраться, а что касается Армады хаоса, то вам всем придется взять Южные ворота. Я предлагаю вам принять мудрое решение! На данный момент вам следует собрать свои вещи и, вероятно, собрать все, что вы считаете необходимым. "

-Это все для систем и правил! О, и эти системы и наше единственное правило не являются окончательными. По пути будут происходить изменения в зависимости от того, как будет развиваться ход игры. Это похоже на бета-тест видеоигры или что-то в этом роде, так что ожидайте частых обновлений. Ну и ну ...Если у вас есть какие-либо вопросы, вы можете позвонить мне! Я всего в одном звонке, и я буду там, чтобы спасти ваш день. Просто шучу, но я серьезно отношусь к тому, чтобы позвонить мне, если у вас когда-нибудь возникнет дополнительный вопрос."

-Нашим Херршерам - удачи! А также от имени наших делегатов желаю вам всего наилучшего! Пусть шансы всегда будут в вашу пользу! Завтра вам будет представлен официальный якорь-божество игры, а также некоторые другие понятия. И когда вы делаете первые шаги наружу, Анима ждет вас всех, все еще независимо от армады, в которой вы находитесь. Он даст вам основные советы и инструкции о том, что делать дальше. Свободны!!! Гермес-сенсей, выходим. сказав это, божество бесследно исчезло.

Все молчали. Они все еще стояли, и их поведение говорило об ужасе и смятении, через которые они проходят, в то время как куча других достаточно глупа, чтобы поближе взглянуть на мертвое тело, все еще висящее в воздухе. Более того, в их лицах сквозит универсальное послание: Они облажались.

Имея с собой ребенка, я быстро стремился уйти со сцены. Я не могу больше терять время, которое у меня осталось на этом острове. Не говоря уже о том, как Гермес прямо сказал, что нам уже нужно выбирать между двумя фракциями. Теперь я чувствую необходимость встретиться с Лакримозой.

(...)

Интересно, что случилось с моими одноклассниками? Они все еще живы? Черт возьми, куда же все-таки бежала Селес? А сейчас мне нужно вернуться в класс, чтобы забрать кое-какие вещи, которые я оставил на столе, и, вероятно, позволить Широ поесть и хорошенько выспаться. После этого я встречусь с Лакримозой.

"Я хотел бы, чтобы луна была такой же большой, как эта, каждый раз, когда я смотрю на нее", - вдруг услышал я в своей голове голос того человека, который погрузился в свое упадничество, которого я убил. Это был мой брат. Почему сейчас?

Я посмотрел вверх и понял, что Луна была очень большой и казалась ближе, чем на Земле. Она был неземной, но мне это не нравится. Когда я впервые увидел такую гигантскую Луну, моя семья погибла от рук этого самодовольного примата. Это признак безумия и помешательства.

Правила, да? Он заявил, что мы можем убить любого любым способом, который только сможем

придумать. Что касается моей стороны, то это просто смешно. Жаль, что я не могу сказать этого в лицо Гермесу… Что правила морали никогда не будут заключением моих доводов… по крайней мере, для меня. Поеживаюсь…

http://tl.rulate.ru/book/39468/1002231