

1. Система и статус

Система — неясно что это: нечто материальное, созданное Богом, другим высшем существом или кем-то еще, либо крайне сложный симбиоз между существами и вселенной при помощи маны.

Система известна человечеству с древних времен и на протяжении всей истории люди постигают все, что с ней связано. Ремесла, искусства, наука — все сферы деятельности так или иначе сопрягаются с системой, но одна особо выделяется из списка. Война.

Люди больше всего уделяют внимания изучению самого эффективного способа убить своего врага. Неважно кто это: монстр, представитель другой расы или такой-же человек, как и он. И система их не подвела...

Исследования системы не останавливаются и сегодня. К этому времени люди добились большого прогресса.

Статус — информационное окно, являющееся отражением владельца. Все значимые (по меркам системы) характеристики тела и души, способности и навыки отображаются в нем.

Пример статуса

Имя: Иван Иванов

Уровень: показатель опасности существа. Получается за счет убийства других существ.

Класс: название выбранной стези в военном ремесле. P.s. Может быть несколько классов.

Профессия: название мирного ремесла существа. P.s. Может быть несколько профессий.

Особое: показывает постоянные эффекты, действующие на существо.

Хп/Здоровье: процент, обозначающий актуальную жизнеспособность существа.

Мана/Энергия: ресурс, заимствованный у вселенной, позволяющий воздействовать на ее ноосферу.

Физические характеристики:

Тело: степень натренированности мышц индивида.

Ловкость: показатель существа двигаться быстро, точно, скоординировано. Развитость мелкой моторики и подвижность суставов.

Выносливость: единственная характеристика, находящаяся в симбиозе с сознанием. Отвечает за выносливость тела.

Живучесть: показатель естественной защиты тела, сюда же входит скорость регенерации.

Характеристики души:

Интеллект: интеллект существа отражает способность к обучению; анализу информации; восприятию ноосферы вселенной; управлению магией.

Разум: совокупность всей информации (знаний) души существа. Влияет на восприятие окружающего мира и количества маны. Определяет зрелость души.

P.s. Кузнец имеет разум намного меньший чем у чародея, однако его способности в понимании процессовковки металлов намного выше. Характеристика разума показывает лишь обобщенную цифру знаний одного человека. Это не позволит чародею, у которого разум намного выше чем у кузнеца изготовить меч из кованой стали, однако маны у чародея будет в разы больше.

Сознание: показатель «брони» души. Чем сильнее сознание, тем сложнее повредить, повлиять или еще как-то воздействовать на душу.

Способности: манипуляция маной без слов.

Заклинания: умения внешней манипуляции маной и взаимодействия с ноосферой. Требует произношения ключевого слова.

Навыки: профессиональные умения существа.

2. Умения: способности, заклинания, навыки.

Как было сказано выше. Способности и заклинания используют ресурс вселенной (ману). В чем отличие?

Способности можно сравнить с условным рефлексом. Но если рефлекс является ответной реакцией на какой-то внешний раздражитель, то способность реагирует только на желание пользователя и затраченную ману, как топливо. Именно поэтому способности не требуют произношения слова-катализатора, они уже являются частью души. По этой же причине, только способности могут быть как пассивными (П), так и активными (А).

Заклинания — это исследования в области магии и системы. Находя закономерности в управлении маной, изучая мир и его обитателей, люди составили свою магическую школу (немалую роль здесь сыграла система, как библиотека знаний).

Манипулируя маной вне своего тела, маги могут создавать или изменять материю, порождать что-то новое в обмен на ману. Для активации маги используют слова, активирующие заклинание. Само слово неважно, важно лишь намерение, которое вкладывает маг в его произношение.

Наловчась, он может перестать произносить его в слух, а особо отточенные заклинания могут стоять наравне со способностями, настолько они впечатываются в душу мага.

Навыки отображают профессиональный опыт существа. Мечник-новичок и мастер меча с пятидесятилетним опытом отличаются. Именно эту разницу можно вынести и отобразить, как навык.

Способности, заклинания и навыки прокачиваются. Совершенствуясь, человек приобретает мастерство в каком-либо умении, и система выражает это уровнями. Градация начинается с 1 уровня, но заканчивается по-разному. Умение может достигнуть своего пика на 10, 20, 50... даже на 2 уровне.

После этого, умение существа, при наличии выполненных критериев (у пользователя): уровень, наличие необходимых умений, знаний и опыта, может перейти на качественно новый уровень. Это называется эволюцией.

Также может быть синтез, когда несколько умений складываются в одно. При этом заменяется только основное (заменяемое) умение, дополнительное же остается.

Третим вариантом может стать стагнация, при котором умение никак не изменится. Это может произойти из-за невыполненных условий повышения или из-за того, что в системе этот навык является последним в цепочке развития. В таком случае пользователь может только совершенствовать умение самостоятельно.

Если пользователю удастся создать новое умение (на основе предыдущего или совершенно новое), то система запоминает его, а создатель получает награду. За счет этой функции человечество продвигается вперед в своем развитии.

Список способностей

ВАЖНО: все умения написаны с их максимальным уровнем прокачки. X означает множитель на уровень.

Система:

Минимальный доступ: индивид установил постоянную связь с системой. Может получать общую информацию (~90% базы данных).

Средний доступ: канал связи расширен. Индивид получает доступ к закрытой информации нижестоящих носителей + бонус от системы.

Высший доступ: возможность полного редактирования системы.

Специальный доступ: индивид получает доступ к измененным точкам системы.

Свет:

(П) Искра света 5 ур. — В вас таится искра бесконечного света. Дает иммунитет к заражению тьмой. Из вашей души льется энергия искры.

(А) Карающий взор 10 ур. — способность для глаз, позволяющая видеть и фильтровать эманации любой отрицательной энергии.

(А) Клинок света 10 ур. — наделяет ваш меч опаляющей силой света.

(А) Усиление ауры 20 ур. — Базовая способность тех, кто вступил на путь света. Усиливает испускаемый адептом свет. Навык слепит всех, но существа с негативной энергией, особенно

чувствительны. Особо мощная аура начинает сжигать их заживо. Мощь способности также зависит от круга, на котором находится паладин.

Тело:

(П) Сила 10 ур. — тренировки дали результат. Сила + x10.

(П) Ловкость 10 ур. — тренировки дали результат. Ловкость + x10.

(П) Выносливость 10 ур. — тренировки дали результат. Выносливость + x10.

(П) Живучесть 10 ур. — восстановившись после стольких ран, ваше тело адаптировалось. Живучесть + x10.

(А) Прыжок 5 ур. — при помощи маны генерирует перед прыжком импульс, позволяющей многократно увеличить скорость и дальность прыжка. При неосторожном использовании есть вероятность сломать кости и повредить мышцы.

(Особ) Тяжелый взгляд ? ур. — Все страдания, ужас, боль запечатлелись в глазах. Каждый, кто взглянет в эти глаза почувствует это.

Мана:

(П) Запас маны 20 ур. — Использование маны увеличило ваш запас. Разум * x.

(П) Осязание маны 10 ур. — тренировки с маной увеличили вашу чувствительность к потокам маны. Позволяет лучше ощущать ману. Облегчает управление ею.

(А) Импульс 10 ур. — концентрируя ману в кулаке вы накапливаете кинетическую энергию, которая высвобождается во время нанесения удара.

Разум:

(А) Ускорение мыслей 10 ур. — Добавление маны в нервную систему позволяет многократно увеличить скорость передачи информации.

(А) Обезболивание 10 ур. — притупляет чувство боли заклинателя.

(А) Превышение лимитов 5 ур. — мозг отключает инстинкты самосохранения, что позволяет пользователю преодолевать свои естественные ограничения:

Усталость не ощущается.

Тело: x3.

Ловкость: x2.

Список заклинаний

Разум:

Усыпление 5 ур. — Усыпляет человека. Успех и продолжительность заклинания зависят от

уровня заклинания и параметра сознания цели. Требуется прямой контакт.

Земля:

Каменный кулак 15 ур. — Комбинация магии земли и телекинеза. Преобразует выбранный участок земли в камень и бросает во врага. От уровня зависят потребление маны, скорость и размер камня.

Температура:

Нагревание 10 ур. — Заклинание, увеличивающее температуру в области ладони заклинателя.

Инферно:

Бездна:

Тьма:

Сокрытие 10 ур. — Используя силы темноты, человек сливается с тенью.

Святой элемент:

Сияние 10 ур. — Цель заклинания становится источником святой ауры. Святая аура наносит повреждения злым порождениям.

Благословение 15 ур. — жрец взывает к ангельским силам, дабы даровать человеку мощь святой энергии для борьбы со злом. + 5 и + 10% ко всем хар-кам на 1 час на 1 уровне. За каждый уровень + 5 и +1% ко всем характеристикам.

(Особ) Молитва Фотоли ? ур. — Сложное заклинание по области. +10 к живучести; накладывает заклинание Сияние 1 ур. на 1 час. За каждый уровень +5 к живучести и + 1 час к продолжительности.

Исцеление 10 ур. — Простое заклинание, позволяющее обезопасить место ранения. Не может залечивать раны.

Свет:

Вспышка 10 ур. — Простое заклинание. Позволяет испустить вспышку света из ладони.

Щит света 10 ур. — Накладывает на цель щит, защищающий от тьмы.

[Улучшение] Барьер Света 10 ур. — Окружает цель световым коконом. Кокон дает физическую и магическую (элемента света) защиту.

Мана:

Укрепление 10 ур. — Мана впитывается в ваше тело, позволяя выдерживать больше давления.

Список навыков

Быстрый анализ 10 ур. — Вы быстрее усваиваете новую информацию.

Владение оружием 10 ур. — Навык отображает умение пользоваться оружием. Для разных типов оружия свой навык. Например, Владение мечом, владение щитом и тд.

[Улучшение] Умелец оружия 10 ур.

[Улучшение] Мастер оружия 20 ур.

Учитель 10 ур. — Обучив мудрости множество людей, теперь вы понимаете, как делать это лучше.

Улучшенные рефлексы 5 ур. — Очувтившись много раз в опасной для жизни ситуации, теперь вы реагируете быстрее чем обычный человек.

[Улучшение] Боевые рефлексы 10 ур. — Грань между жизнью и смертью — ваша привычная стихия. В случае засады, вы среагируете мгновенно, а от смертельного удара уклонитесь даже не задумавшись.

3. Бестиарий

Все изображения подобраны из интернета, а потому являются лишь ориентиром для создания образа монстра.

Гуль — труп или человек, под влиянием Бездны утративший душу и превратившийся в монстра. Как и почти все рядовые прихвостни тьмы, приобрел когти на руках и ногах, челюсть деформировалась, чтобы сформировались клыки для разрывания плоти. Кожа из-за темной маны, приобрела черно-фиолетовые оттенки, а способ передвижения походит на собачий. Является предком (пусть и слабым) для всего вида гулей.

Агуль — вторая стадия развития гуля. Отличается от своего собрата большей массой и более развитыми инстинктами выживания.

Крысолюд — крыса, зараженная темной маной. Почти все крысы спокойно выдерживают влияние Бездны и мутируют в простых монстров. Средний крысолюд вырастает до 30-ти сантиметров в высоту. Два передних мощных зуба меняются на зубастую пасть, в связи с этим, так привычная продолговатая мордочка теряет свои черты. В отличие от простых собратьев передвигается на двух ногах. Склонны собираться в стаи. Панически боятся дневных источников света.

Палочник — зараженный Бездной человек, утративший душу, но чье тело смогло выдержать влияние Бездны. Преобразился в высокого (~3 метра), но очень худого человекоподобного. Руки и ноги удлинились. Кости палочника необычайно крепки, кости пальцев удлинись и заострились. За место зубов мощные клыки.

Палочник не имеет визуального или слухового восприятия. За место этого, палочник пользуется маной, как эхолокатором и чувствует ее потоки, что позволяет без проблем ориентироваться в пространстве.

Рука Бездны — сущность тьмы (Бездны), всегда появляющаяся в местах с большим кол-вом темной маны. В зависимости от концентрации увеличивается размер и интеллект сущности. Не имеет определенного облика, может предстать в образе чего угодно. Общепринято считать,

что рука Бездны — это воплощение Бездны в мире (прим. Название намекает).

При первой встрече, Влад назвал ее «Нечто».

Ниже отдаленно напоминающее изображение «Нечто». Но картина передает колорит этого существа.

4. Социальные лестница в королевстве и иерархия паладинов Викталад.

Социальное неравенство в королевстве Ультимум

От низшего к высшему. Чем выше, тем более мягка буква закона.

1. Бесправные. Наименьшая степень охраняемости государством.

2. Свободные люди. Крестьяне.

3. Торговцы. Солдаты. Ремесленники.

4. Банкиры, участники гильдий.

//// — военные

5. Офицерские звания.

6. Генералы.

//// — Благородные. Если два человека имеют один титул, но один родился с ним, а 2 получил за заслуги, то первый важнее. Соответственно. Знать и дворянство. Общее обращение к благородному человеку — «Домин».

7. Баро — наименьший титул. Дается за заслуги перед королевством, также его носят младшие сыновья викомов. При этом земельный надел не отдается в дар любом случае.

8. Виком — младший земельный титул. Владелец получает либо собственный надел земли, либо землю комита в обмен на присягу служения.

9. Комит — основная единица в иерархии. Королевское должностное лицо, присягающее на верность королю. Либо королю и Дуксу, которому он будит служить. Владеет территорией; ограниченной судебной, административной и военной властью внутри.

10. Марчиони — переросший Комит, но не доросший Дукс. Служит обязательно королю.

11. Дукс — королевское должностное лицо, имеющее наибольшие владения после королевских. Обладает некоторой автономией, но обязан следовать королевскому судебному кодексу и предоставлять войска и ресурсы на регулярной основе.

/// Дальше идут представители королевской семьи, исключительные маги и особо важные люди.

12. Эксим — титул людей особого значения для королевства, которые по каким-то причинам не владеют благородным титулом.

13. Члены королевской семьи.

В этой лестнице обособленно стоят члены башни магий, орденов, монастырей и прочих закрытых организаций. В случае инцидента судебная система королевства будет вынуждена вести переговоры с представителем организации преступника с требованием вынести наказание.

Иерархия паладинов в ордене Викталад

От старшего к младшему.

1. Магистр ордена — исполняющий обязанности главы ордена.
2. Лорд паладин — высшее командное звание. Управляющая должность в ордене, полевые генералы. Избираются из рядов паладинов, имеющих талант к командованию и управлению.
3. Экзарх — высшее командное звание, вручаемое достойнейшим и сильнейшим паладинам. Являются гвардией ордена и ее военным костяком. Могут выступить в качестве полевого командира. Часть экзархов посвящают себя наставничеству неопытных братьев, часть являются представителями ордена, часть посвящают себя полностью тренировкам.
5. Посвященный — название пошло от процесса посвящения, которым называют переход паладина с первого круга на второй. Посвященные являются «средним звеном» в боевой мощи ордена.
6. Старший паладин — паладин-ветеран. Зачастую занимают должность капитанов отрядов.
7. Паладин — главная боевая единица в ордене. Подготовленный воин, избравший путь света. Поборник Господа, защитник невинных. Щит человечества в борьбе с Бездной.

Энциклопедия будет заполняться со временем (в заголовке будет указываться дата последнего обновления). Пишите сюда все вопросы, связанные с механикой мира и пожелания, что еще стоит сюда занести. Если это не будет в ущерб сюжету (вдруг вы захотите, чтобы я вам сюда скинул всех антагонистов), то я обязательно отвечу (если вопрос) и добавлю (если дельный совет).

В следующем обновлении будет: Появление классов, обновление и упорядочивание существующего.

<http://tl.rulate.ru/book/10009/213643>