Вас приветствует Система «Безумных сил» в игре «Театр Валькирии», в которой на кон поставлены ваши жизни. Задача проста – выжить и продолжать жить, как пожелаете или как сможете.

Ну а чтобы это сделать, вам необходимо заполучить силу или деньги для ее покупки, установить собственную власть, порядки и законы.

В получении силы, в некотором роде, вам сможет помочь Система, как в прочем и в получении богатств. Наши системы опыта и уровней, открытый доступ к собственным статусам и характеристикам, специальные NPC, квесты, данжи и тренировочные площадки, развитие ваших навыков, получение профессий в зависимости от ваших характеристик и талантов – все это мы вводим в ваш мир.

Также стоит упомянуть и о наличии в нашей игре, которой теперь зовется ваша жизнь, Главного Босса – Падшего. Наградой за смерть Падшего является исполнение трех запросов любого содержания.

Искренне просим вас принять условия соглашений Системы «Безумных сил», иначе вы будете расценены, как инородный элемент угрожающий системе и удалены из Системы.

~

Благодарим вас за верное решение. Так как вы вошли в Систему в первые двадцать четыре часа ее существования, вам полагается подарок:

1. Мини-карта (радиус – 20 километров).
2. Инвентарь (20 слотов).
3. Пассивный навык.
4. Активный навык.
5. Магический предрасположенность (при условии наличия у вас магических способностей выше десяти единиц).
6. Личное оружие рандомного ранга не ниже С.
7. Личный аксессуар рандомного ранга не ниже С со случайным эффектом.
8. Повышение любой вашей характеристики на десять единиц.
9. Любой личный призванный питомец рандомного ранга не ниже С.
10. Сотня золотых монет.

Для просмотра описания или выбора подарка нажмите на элемент и произнесите запрос: «Описание» или «Выбор», после чего подтвердите запрос.

Система «Безумных сил» желает вам удачи и всего наилучшего. Мы надеемся, что вы не умрете слишком быстро.

~~~

Мир Валькирии был преобразован в игру под название «Театр Валькирии», в которой была введена Система «Безумных игр».

Год первого появления и активации системы – 1 год Нимирея. Промежуток времени с 1 по 501 год Нимирея известен как «Темные времена». В это время мир претерпевал ряд изменений. К ним относятся и не описываемое с точки зрения науки увеличение планеты, появление новых континентов и островов, полное исчезновение манны и последующее ее появление, а также резкие всплески (и на данный момент уровень манны не полностью стабилизировалась). В следствии этого магия и маги претерпели ряд изменений.

Теперь все маги после достижения третьего уровня в любой из предрасположенности магии «отлавливаются и заключаются» в Башнях и работают на свою страну. Если маг не согласен оказаться в Башни или совершает какое-либо преступление, то на него начинается охота Орденом Света, иногда и другими учреждениями. Он объявляется «Черным» магом (не из-за элемента, так как магией тьмы или темной магией обладают «темные маги»: чернокнижники, некроманты, демонологи, колдуны и архимаги тьмы; «черный» здесь означает отступник или предатель). Люди, что стали магами-воинами также попадают под влияние Башен при достижении третьего магического уровня.

Виды магов: темные маги, святые, астральные маги, маги рун и чар, маги природы, маги элементов, маги-призыватели/маги призыва, маги-бойцы, маги-инженеры.

Темные маги – люди, обладающие предрасположенностью к магии тьмы. Есть пять основных подвидов или профессий темных магов. Также темная магия подразделяется на три школы и отдельную группу: школа разрушения, школа некромантии, школа разума и другое (группа).

Чернокнижники специализируются на заклинаниях школы разрушения, а также отдельной «другой» группы, из которой он берет оборонительные и некоторые другие заклинания. Основывается на атаке и обороне.

Колдун – темный маг специализации школы разума, также имеет некоторые заклинания школы разрушения и другой группы. Основа – обман, иллюзии и влияние на разум жертв, а также скрытность. Имеет некоторый минимум атакующий и других заклинаний.

Некромант – маг, работающий с мертвыми и душами, школа некромантии. Не имеет возможности работы с другими школами и группами, но в школе некромантии есть и атакующие, и поддерживающие, и оборонительные заклинания, хотя большую их часть можно использовать лишь имея «материал».

Демонолог – маг, призывающий себе фамильяров, создающий марионеток и «живых» кукол, преобразовывающий собственное тело, также занимает вызовом высокоуровневых демонов с помощью ритуалов и обрядов или созданием магических формаций с различными заклинаниями тьмы.

Архимаг тьмы – более редкий подвид магов тьмы, архимаги могут изучить ограниченное количество заклинаний каждой школы и группы темной магии.

Святые – маги, чья сила зависит от их собственной веры и веры в их бога/богиню. Есть три основных профессии.

Священники/жрецы/жрицы – маги поддержки, которые могут благословлять и исцелять.

Паладины – маги-воины, также знающие заклинания поддержки и исцеления, сила которых

будет более слабая по сравнению с таковыми у жрецов. Могут сражаться как воины/рыцари в ближнем бою.

Охотник Света – маг, имеющий поддерживающие, атакующие и оборонительные заклинания, основанные на свете, силу которых определяет вера. Также как и паладины, могут сражаться в ближнем бою. Все Охотники Света являются членами Ордена Света, посвятившие себя охоте и надзором за магами.

Лишь святые даже при достижении третьего магического уровня могут беспрепятственно перемещаться и не подлежат надзору. При нарушении более трех заветов своей Церкви (Церковь Жизни) святой лишается своей силы и автоматически клеймится «Черным» магом, тоже происходит, но без лишения магических сил, при проведении воскрешения.

Воскрешение считается кощунством и запрещено (некромантия не в счет, так как маги тьмы и так считаются еретиками и к основной Церкви (Церковь Жизни) не относятся, да и большая часть заклинаний некромантии основана на поднятии и оживлении мертвых, а не полноценном воскрешении).

Астральные маги – маги, способные «контактировать» с Системой, исказить время и пространство, манипулировать пространством, использовать энергию под названием «сила звезд».

Астральным магам запрещено покидать Башни, так как они считаются слишком опасными (всегда есть исключения). Также астральные маги – единственные маги, которые заключаются в Башнях даже не достигая третьего уровня магической силы, обучение астральной магии также проходит лишь в Башнях.

Маги рун и чар – те, кто рисуют, пишут и создают руны, а также пишут чары. Хотя чаще всего маги рун и чар занимаются исследованиями эффектов различных чар и рун, рунные маги занимаются рунами, а чарователи или маги чар – чарами. Маги рун и чар редко покидают Башни и чаще всего с самых низких магических уровней, как и астральные, содержатся в Башнях, так как ресурсы и знания они могут получить именно там, а в бою они довольно бесполезны.

Руны – символы (японские иероглифы или изображения), что имеют специальные эффекты. Их создание или написание тратит ментальные силы, манну, некоторые ресурсы. Чары – слова, предложения или даже текст (на русском языке) нанесенный на специальную бумагу или прямо на предмет, которые также создают/придают специальные эффекты. Для их написания нужно специальное оборудование, тратятся ментальные силы и манна. Стоит упомянуть, что чары и руны, обозначающие одно и то же, могут иметь различные эффекты или различную силу одинаковых эффектов.

Маги природы – маги, использующие силу духов и духов природы (в большей части), силы природы и веру/благословение богини Анди. Есть две основных профессии.

Друид – маг, выполняющий роль поддержки. Слабые атаки, средние оборонительные заклинания, исцеление и другие бафы и дебафы довольно сильны, так же есть заклинания контроля (сдерживания) цели/целей или территории.

Шаман – маг, наносящий основной урон, также имеет специальные заклинания для «использования» монстров (растений и животных). Его заклинания в общем можно описать так: оборона – средняя сила; атака большая сила; контроль – слабая сила; дебафы – средняя сила; бафы – отсутствуют; специальное (контроль монстров) – средняя сила.

Маги элементов – люди, использующие силу духов-элементалей, заключая временный или постоянный контракт с одним из духов. Элементы: огонь, лед, земля, воздух, электричество (молния).

Заключая временный контракт, маг тратит больше манны на тоже заклинание, но он не сковывает себя в рамках одного основного или главенствующего элемента/атрибута. Заклинания мага элементов зависят от силы мага и силы духа, но высокоранговые духи редко соглашаются на временные контракты. При заключении постоянного или полноценного контракта маг тратит меньшее количество манны, но ставит себя в рамки, ограничиваясь одним основным атрибутом.

Один дух во время создания заклинания использует помощь других духов. Так для воздушного потока нужен лишь дух воздуха, а для огненного шара – дух огня и дух воздуха, но в этом случае дух огня является основным. Также примером может быть следующее.

Высокоуровневое заклинание «Огненное торнадо», для него нужны духи огня и воздуха, но здесь они считаются равными, а потому и маг воздуха и маг огня смог скастовать это. А вот просто «Торнадо» сможет создать лишь маг воздуха, так как тут хоть и присутствует помощь духа огня, дух воздуха является главенствующим. Также упомяну, что лед и вода считаются одним и тем же. Просто для создания воды духу льда понадобится помощь духа огня.

Маги-призыватели или маги призыва. Маги, что имеют довольно ограниченное число заклинаний. Так, опуская запретные техники и ритуалы, остаются три основных заклинания: призыв фамильяра, контракт и укрощение.

Проще всего описать каждое из них по отдельности.

Призыв фамильяра – заклинание, позволяющее призвать существо, с которым автоматически будут сформированы отношения «хозяин-раб». В отличии от демонологов, чьими фамильярами становятся демоны Бездны/Ада/Подмирья, фамильярами призывателей могут стать любые существа.

Укрощение – заклинание, позволяющее укротить монстра, что ментально слабее мага в общем или именно в этот момент.

Укрощенные монстры всегда смертны, как и фамильяры без «Возрожденных Врат», они погибают безвозвратно. Монстров и фамильяров можно привязать и содержать во «Вратах» – специальных магических предметах, которые представляют собою отдельное подпространство. В зависимости от класса Врат, в них могут содержаться от одного до нескольких существ. Также есть Возрожденные Врата, в которых могут обитать лишь фамильяры. Они могут погибнуть, но после смерти возвращаются во Возрождающие Врата, откуда могут вновь быть призваны через некоторое время.

Контракт позволяет заключить с существом (при обоюдном согласии) контракт вида: партнеры; родитель-ребенок; мастер-слуга; хозяин-раб. При этом каждый из заключивших является должником своего оппонента в каком-то аспекте.

Маги-бойцы. Маги, что сражаются в ближнем бою или на средней дистанции, используя магическое оружие и чистую манну для усиления и атак (высвобождая, концентрируя и направляя).

Магическое оружие – оружие, созданное магом-бойцом с помощью специального ритуала, которое он может призывать при желании.

Маги-инженеры. Маги, исследующие, создающие, а также использующие техно-магию и техно-магические инструменты, приборы, объекты, оружие и т.п.

Техно-магия – смесь технологий, магии, рун, чар, магических формаций, алхимии, других ремесел и наук. Так магические инструменты и приборы, големы и куклы-марионетки, магические боты и костюмы, меха-големы, магическое и энергетическое оружие и т.п. – результат техно-магии.

~~~

Вита — богиня жизни, созидания, создания и спасения. Ей поклоняется Церковь Жизни и Орден Света, которые распространены по территории почти всего мира.

Мортем — бог смерти, тьмы и тишины, отвечает за реку душ, покровительствует всем, кто пошел по пути убийств, вора, поглотителям душ и магам тьмы. Официальная Церковь есть лишь в Карсийской Империи, но она не считается основной. Кроме того есть два крупных ордена: «Легион Темной Веры» и «Тишина» (первый запрещен на территориях почти всех известных стран). Под его опекой также находятся Мертвые острова.

Пассио — богиня любви, страсти, похоти и красоты; покровительствует влюбленным, семьям, отличающимся своей внешностью (в хорошем смысле), некоторым извращенцам и парам. Здесь присутствует не Церковь, а «Храм Любви», который распространен по территории почти всего мира. Ордены – отсутствуют.

Долоре — богиня болезней, страданий, медицины и голода, отвечает за выше перечисленное (кроме страданий... ну может иногда); покровительствует лекарям, врачам, знахарям и другим представителям профессий связанных с лечением и врачеванием. Имеет лишь один Храмовый комплекс, который является отдельным независимым городом под названием «Арпал». В Арпале живут в большей части те, кто поклоняются Долоре, но туда могут попасть все желающие, сам же город почти не имеет войск, а все еще сохраняет свою веру и независимость из-за проклятья/благословения Долоре, которое не позволяет никому захватить его.

Анди — богиня, в чью юрисдикцию входит мир, мироздание, природа, элементы и первоисточники; покровительство... выборочное, с помощью покровительства получают свою силу маги природы. Не имеет храмов или церквей, как таковых, не считая единственную «Церковь Монстров», которая расположена на острове Гор. Чтобы отдать дань своей богине, все верующие обычно создают временные алтари, после чего разрушают их сами или оставляют на произвол судьбы (богиня особо не волнуется по этому поводу).

Мангонна — богиня торговли, экономики, богатств и успеха; покровительствует торговцам, бизнесменам, предпринимателям, богатым, определенным юристам, экономистам. В нашем мире также по всему миру имеет собственные Храмы, но отдельных Орденов или определенной Церкви нет.

Смиф — бог ремесла, технологий, индустриализации и промышленности, артефактов и их создания и так далее; покровительствует различным ремесленникам, предпринимателям и бизнесменам этих сфер, зельеварам. Точно также, как и у Мангонны.

Артифекс — бог лжи, обмана, актерской игры, уловок и тому подобному; покровительствует актерам, различным артистам, мошенникам, иллюзионистам. Не имеет собственной церкви или распространенных храмов, но, как и Долоре, в нашем мире имеет город, в котором большая часть его верующие – город «Маки». Также незаконными организациями, которые

поклоняется ему являются «Лживый Орден» и «Карточный Шут».

Беллум — бог войны, ярости, мести, наказания; покровительствует военным, воинам, рыцарям, убийцам, мстителям. По всему миру распространены храмы, в стране Доорс имеет «Алую Церковь» и «Кровавый Легион», которые поклоняются лишь ему.

Фурия — богиня хаоса, разрушения, безумия, уничтожения; покровительствует безумным и тем, кто идет путем разрушения, уничтожения и хаоса. Не имеет «открытых» храмов или церкви, но существуют подпольные алтари и храмы почти по всему миру. Организации: «Безумные» и «Правящий Хаос».

Вайс — бог, что отвечает за пороки и грехи (десять смертных грехов Квадрата: глупость, гордость, гнев, тщеславие, лень, чревоугодие, похоть, зависть, жадность, счастье страданий; также у него есть десять прислужников, каждый из которых носит имя своего греха), покровительствует "прекрасным" грешникам, что отделились своим порокам или не скрывают свои грехи, прячась от них. На данный момент мертв, наследник определен, прислужники запечатаны Главным Администратором. Не имеет храмов и церквей, даже подпольных. Организация: «Грех».

Манс — бог мудрости, интеллекта, помощи, просветления и тому подобного; покровительствует мудрецам, ученым, исследователям, алхимикам. «Церковь Высшего Мудреца», распространенная в следующих странах: Като, Союз Великого Леса, Эльфийский союз. Его храмы распространены почти по всему остальному миру.

Файд — бог счастья, преданности, веры и доброты; покровительство... ну и так ясно. Храмы этого бога есть почти везде.

Ройн — морской бог, покровитель морских существ. Имеет Церковь в Като и Морской Империи.

Илида — богиня правды, чести, благочестия и бескорыстия. Имеет Церковь в Королевстве Зверя. Организации: «Орден Правды».

Кат — бог Зла, бедствий и игр, являющийся Главным Администратором, Главным Боссом и пользователем по совместительству. Не имеет Церкви или Храмов, все появляющиеся Организации уничтожались им же.

~

Храм - сооружение для поклонения какому-либо богу, которого считают языческим.

Церковь - сооружение для поклонения основному или главному богу.

Организация/Орден/Легион - организации верящие в определенного бога, имеющие определенные цели и пытающиеся их выполнить «во имя (их) Бога».

Звездная централь - место, где обитают боги Квадрата.

Зал Звезд - место в Звездной Централь, где собираются все боги для совещания или принятия «важных» существ.

Покровительство распространяется не только на мир Валькирии/игру «Танец Валькирии», часть описанных там пунктов, расположены в других мирах Квадрата.

~~~

Мир/География/*?

Название: Континент Милосердия

Страны: Империя Некроз, Королевство Блистр-Гер, Вест-Норд, Академия «Смеющийся Дракон», город Арпал

-

Название: Континент Зверя

Страны: Австанская Республика, Королевство Зверя, город К`йонт|

-

Название: Восточные острова

Страны: Австанская республика

-

Название: Демонический континент

Страны: Карсийская Империя

-

Название: Демонические острова

Страны: Карсийская Империя

-

Название: Южные острова

Страны: Югора, Город Маки

-

Название: Парящий континент

Страны: Доорс

-

Название: Континент Морской Твари

Страны: Морская Империя, Като

-

Название: Мертвые острова

Страны: нет

-

Название: Остров Гор

Страны: нет

-

Название: Континент Дракона

Страны: Союз Великого Леса (СВЛ), кланы Драконов (6)

-

Название: Пустынные земли

Страны: Колонии (Королевство Зверя/Карсийская Империя/Империя Некроз), Эльфийский союз, кланы Равнинной расы (2), нейтральные территории

-

Название: —

Страны: ?????

~~~

В игре существует ранжирование (снизу в верх - от низшего к высшему).

Ранги:

+X X X-

+SSS SSS SSS-

+SS SS SS-

+S S S-

+A A A-

+B B B-

+C C C-

+D D D-

+E E E-

F

G

Н

~~~

Виды оружия/брони/артефактов (артефакт - что-либо, созданное кем-либо): обычное, зачарованное и рунное, магическое, техно-магическое, благословленное/проклятое, демоническое, духовное, божественное.

~~~

Статус Главного Админа/Главного Босса/Бога Зла, игр и бедствий/Главного героя - Арта

Статус

Имя: Арт Йон Кразиль (Падший/Габриэль/Иосиф/Сузуми/Кат)

Раса: Человек (в другой жизни)

Возраст: 16 (1539)

Уровень: —

Профессия: —

Титулы:

- Убийца
- Людоед
- Каннибал
- Обманщик
- Лжец
- Бесстрашный (безумец/глупец)
- Главный Босс (Падший)
- Истребитель цивилизаций/рас/миров
- Псих
- Трансвестит (в прошлой жизни)
- Трап (в прошлой жизни)
- Извращенец
- Наставник Бога
- Отец (паршивый)
- Мастер боевых искусств

- Пожиратель душ
- Кукольник (бывший)
- Винодел
- Коллекционер
- Ядовитый Лорд (бывший)
- Хозяин (паршивый)
- Психически не устойчивый (больной с несколькими отклонениями)
- Личности
- Бог Зла, бедствий и игр

Живучесть (НР): 1.000.000/1.000.000 (+10/с)

Манна (МР): 793.500/∞ (- 10/с|+1/г)

Выносливость: 500.000/500.000 (+1/с)

Физическая сила: ---

Магическая сила: ---

Ментальная сила: ---

Интеллект: ---

Защита:

1. Физическая: ---

2. Магическая: ---

3. Ментальная : ---

Харизма: —

Ловкость: ---

Скорость: ---

Удача: —

Свободные очки: ---

Навыки:

Личность (активный)

Игра (активный)

Затишье (активный)

Изменение (активный)

Сопротивление (пассивный)

Трансмутация/Преображение (активный)

Парапсихолог (активный):

- Телекинез
- Криокинез
- Аэрокинез
- Гидрокинез
- Пирокинез
- Биополе
- Спиритизм
- Телепатия
- Телепортация

Регенерация (пассивный)

Поглощение душ (пассивный)

Языки (пассивный)

Сокрытие статуса (активный)

Инвентарь (активный)

Теневое перемещение (активный)

Сшивание теней (активный)

Магический контракт (активный)

Мини-карта (пассивный)

Скрытность (активный)

Создание магических кругов (активный)

Создание преобразующих кругов (активный)

Кровавая Мертвая бабочка (активный)

Контроль стихий и первоисточников (активный)

Печати Злых Духов (активный)

Информатор (активный)

Искажение времени (активный)

Искажение пространства (активный)

Телепорт (активный)

Бессловесный каст заклинаний (пассивный)

Мгновенный каст заклинаний (пассивный)

Рассеивание энергии (активный)

Воскрешение (активный)

Моментальное убийство (активное)

Магические глаза (универсальные - все) (активное)

Магия (предрасположенность):

Темная магия (некромантия, разум, разрушение, другое) - 5 уровень

Магия призыва - 5 уровень

Заклинания Тьмы:

Облик (разум)

Черные шары (уничтожение)

Болотные миазмы Вайчи (уничтожение)

Шквал темных стрел (уничтожение)

Метка Жнеца (уничтожение)

Гипноз (разум)

Фантом (разум)

Призыв нежити (Стика, Наст, Зак, Кристофер, Паула, Юто) (некромантия)

Поднятие нежити (воскрешение) (некромантия)

Темные иглы (уничтожение)

Адское пламя (уничтожение)

Адский огненный шар (уничтожение)

Темные пути (другое)

Иллюзорный туман (разум)

Темная стрела (уничтожение)

Разложение (уничтожение)

Тьма (другое)

Порча (уничтожение)

Мертвое копьё (уничтожение)

Сон (разум)

Отравление (уничтожение)

Туман (другое)

Призыв фамильяра (демоны Ада) (другое)

Массовая паника (разум)

Взрыв (уничтожение)

Амнезия (разум)

Клеть Тьмы (другое)

Поглощение (нежить) (некромантия)

Безумие (некромантия)

Барьер Тьмы (другое)

Барьер «Отсечение» (другое)

Призыв:

Контракт

Призыв фамильяра (иные существа)

Укрощение

Магический призыв (запрещенная техника)

Умения:

Боевые искусства (уровень: МАХ)

Владение катаной (уровень: MAX)

Владение кинжалом (уровень: MAX)

Фехтование (уровень: MAX)

Двурукий воин (уровень: MAX)

Метание (уровень: MAX)

Свежевание (уровень: MAX)

Разделявание (уровень: MAX)

Настольные игры (уровень MAX)

Карточные игры (уровень MAX)

Компьютерные игры (уровень MAX)

Кулинария (уровень: MAX)

Езда верхом (уровень: MAX)

Специальное:

Права администратора

Её Слуга (временно (ложь))

Созидание

Мораль

Совесть

Эмоции

Божественная Сила

Бедствие

Игра

Деньги:

Платина: 0

Белое Золото: 0

Золото: 0

Серебро: 0

Медь: 0

Квесты:

- Спасение
- Милосердие
- Отцовский долг
- Наставление

— - обозначает полное отсутствие.

--- - обозначает возможность ввода любых данных

100.500/∞ (- 10/с|+1/г) - предела манны нет. Каждую секунду количество манны падает на 10 единиц. При поглощении 1 грамма пищи восстанавливается 1 единица манны.

500.000/500.000 (+1/с) - регенерация выносливости проходит лишь во время отдыха.

Имя: Арт Йон Кразиль (Падший/Габриэль/Иосиф/Сузуми) - имя введено самим пользователем, дополнительные имена обозначает отдельных личностей, расположенных в разуме главного носителя.

Раса: Человек (в другой жизни) - пользователь решил вернуться к самому началу и вернул себе человеческую расу, но все равно его организм, душа и разум уже превзошли человеческий.

Возраст: 1539 - пользователь установил возраст равный 18-ти при входе в анабиоз в 0 году Нимирея, сразу после активации Системы «Безумных игр» и включения игры «Танец Валькирии».

Уровень и Профессия у пользователя отсутствуют за ненадобностью.

Титулы пользователя (могут обновляться без каких-либо объявлений):

1. Убийца.

Убийство - отнятие чьей-либо жизни. Довольно разностороннее и неясное понятие, как и понятие убийца. А потому описание придуманное пользователем и приведенное здесь мало что проясняет.

Итак, убийца - тот, кто по своей прихоти ради удовлетворения собственных желаний, не связанных с жизнью самого человека или чем-то дорогим для него, совершил одно и более убийств разумных существ имеющих приоритет М*, присвоенный им Системой.

Пользователь убил не один десяток существ приоритета М из-за своих желаний и прихотей, а потому ему причислен этот титул.

* Приоритет - специальная характеристика присваиваемая Системой. Существует два приоритета: М и К (Mercy и Kill - Милосердие и Убийство).

2. Людоед

Пользователь не раз поглощал в пищу мясо/плоть, внутренние органы и другие части человеческого организма.

3. Канныбал

Так как в одной из прошлых жизней пользователь был человеком (смертным) и на данный момент его раса также такова, то его людоедство также породило и каннибализм.

4. Обманщик

Пользователь не раз обманывал различных существ используя все различные уловки. Титул же присваивается тому, кто обманул более сотни существ приоритета М.

5. Лжец

Пользователь множество раз лгал другим и самим себе, за что и был заклеен лжецом.

6. Бесстрашный (безумец/глупец)

Пользователь встретил само воплощение первобытного ужаса и страха, что пробуждает сами инстинкты, но его реакция ограничилась удивлением, скукой и безразличием.

7. Главный Босс (Падший)

Пользователь является Главным Боссом игры «Танец Валькирии», за чье убийство назначена награда Системой. А убийство – почти не возможно.

8. Истребитель цивилизаций/рас/миров

По косвенной вине пользователя был полностью уничтожен мир, несколько цивилизаций и рас. По вине пользователя погибло несколько цивилизаций, на места которых пришли новые.

9. Псих

Пользователь не раз поступал безумно, иррационально, опасно и деструктивно из-за чего был признан Психом и «Больным на голову» самими Богами, не говоря уже о собственной Системе.

10. Трансвестит (в одной из прошлых жизней)

Бывало и такое. Трансмутация и раздвоение личности – это не очень хорошее сочетание, если у вас есть «девушка в голове».

11. Трап (в одной прошлых жизней)

Думаю – это не настолько страшно, но тоже не хорошо. Ну что взять с этого неадекватата.

12. Извращенец

Разум пользователя извращен насилием, жестокостью, ненавистью и много чем еще. Нет, ну правда, и почему нужно именно здесь героя с себя рисовать, чертов извращенец! Возбуждаться от насилия и любить косплей, этот мусор (автор) действительно невыносим .

13. Наставник Бога

На пользователя была возложена задача обучить и натренировать приемника мертвого по вине пользователя бога – молодого грешника и еретика.

14. Отец (паршивый)

Пользователь все же является отцом (если разбираться, отец – Сузуми, но опустим это). Но когда вы забыли о своих родительских обязанностях более чем на пятнадцать веков – вы лишь ублюдок. Тем более, что лишь по вашей прихоти она уже более четырнадцати столетий остается в нашем мире, как часть расы Духов.

15. Мастер боевых искусств

Пользователь хорошо знаком с несколькими боевыми искусствами, перечислить которые я не смогу, так как мусор о них умалчивает или же просто не придумал. Также создал или что-то в роде того, три собственных приема.

16. Пожиратель душ

Пользователь пассивно поглощает все души, что выходят из тел погибших людей, в радиусе двух километров.

17. Кукольник (бывший)

Пользователь создавал и собирал кукол, используя за основу трупы. На данный момент он этим не занимается (п. а.: «пока еще не занимается»).

18. Винодел

Пользователь создает собственное вино, да и другой алкоголь с использованием крови, что добавляет некий шарм и заставляет блевать почти всех, кто узнает об этом ингредиенте.

19. Коллекционер

Не говоря о куклах, пользователь создавал и собирал множество различных объектов, предметов, оружия, материалов и т.п. Да и собирает/создает до сих пор.

20. Ядовитый Лорд (бывший)

В одной из прошлых жизней, если вы помните, пользователь имел тело, полностью пропитанное и зараженное, если так можно выразиться, различными ядами.

21. Хозяин (паршивый)

Ну здесь почти тоже самое, что и с дочерью, хотя преувеличенно.

22. Психически не устойчивый (больной с несколькими отклонениями)

Без комментариев.

23. Личности

Вы видели имена? Все это в их честь.

24. Бог Зла, бедствий и игр

Если ты ГА, то почему бы не стать сразу Богом? А раз ублюдок, который придумал такую шаблонную и омерзительную игру, то почему бы не взять на себя Зло, бедствия (ивенты игры) и игры?

25. Приоритет К

Существу был присвоен приоритет К за наличие определенных титулов.

–

Живучесть (НР) – дойдет до нуля и вас настигнет паралич, до того момента, как не появится хотя бы 1 единица.

Манна (МР) – лишившись ее ничего страшного не произойдет, просто создание заклинаний и использование некоторых навыков станет не возможным.

Выносливость – при любых действиях существо тратит выносливость, обнуление = усталость; восстанавливать можно просто отдыхая.

Физическая сила – численное значение физической силы существа.

Магическая сила – численное значение, которое показывает силу магических заклинаний и их эффективность.

Ментальная сила – численное значение, которое показывает силу навыков и заклинаний зависящих от «силы» разума.

Интеллект – численное значение интеллекта существа. Влияний на магию или «ментальные способности» не имеет.

Физическая защита – численное значение способности существа выдерживать физические атаки.

Магическая защита – численное значение способности существа выдерживать магические атаки.

Ментальная защита – численное значение способности существа выдерживать ментальные атаки.

Харизма – численное значение, которое определяет социальные способности личности, лидерские качества и отношение к нему незнакомых и мало знакомых людей при встрече.

Ловкость – способность существа к уклонениям, гибкость тела и креативное мышление.

Скорость – скорость движения и мыслительного процесса существа.

Удача – псевдо характеристика, которая показывает вероятность происхождения негативных или позитивных событий.

Свободные очки – очки, получаемые с уровнем, можно «вливать» в любую из характеристик, кроме удачи.

~~~

Дополнение (ранжирование в некоторых странах с абсолютной монархией):

1. Император/Король
2. Кронпринц
3. Принц и Королевская семья
4. Великий герцог
5. Эрцгерцог
6. Герцог
7. Маркиз
8. Граф
9. Виконт
10. Барон

~~~

Игровая денежная система:

1 (платина) — 100 (белое золото) — 1.000 (золото) — 2.0000 (серебро) — 1.000.000 (медь)

1 (белое золото) — 10 (золото) — 200 (серебро) — 10.000 (медь)

1 (золото) — 20 (серебро) — 1.000 (медь)

1 (серебро) — 50 (медь)

<http://tl.rulate.ru/book/1489/164135>