

Здесь приведены основные значимые термины. Если нужно добавить ещё какие-нибудь, пишите в комментариях, вставлю сюда же.

КЭР - Конфаймент энергетического резонанса - минимальная величина, которую возможно зарегистрировать до перехода человеком на определенный уровень кинра. Считается единицей силового воздействия. Последнее классифицируется по цветам, которые зависят от типов использованных энергий и уровня развития тонких тел. Разноцветное излучение заметно визуально и указывают на потери энергии при использовании способностей.

Камни Эннота - названы в честь первооткрывателя, о котором никакой информации не сохранилось. При внедрении в такие минералы своих потоков сил можно получить свечение. По интенсивности и цвету излучения можно приблизительно оценить отдельные качества энергии пользователя сил. В первую очередь это касается его воздействия - измеряется в единицах кэр. Также можно выявить особые характеристики потоков: агрессивность, жесткость, вязкость, плотность и т.д. Для оценки параметров некоторых энергий требуется уникальный подход к изготовлению инструментов из камней Эннота. К счастью, они универсальны, поэтому для этого достаточно применить другую огранку камня. Ювелиры постоянно работают над этим и отыскивают новые формы. Наиболее уважаемы те, кто смог далеко продвинуться в дзинту огранки камней Эннота, поскольку даже при встрече с неизвестным типом энергии они могут довольно быстро подобрать нужный тип формы. Слабые ювелиры в подобных случаях просто провалятся.

Кинра - методика для повышения уровня эволюции сознания. Практики кинра развивают его вплоть до способности обходиться без тела для хранения информации. Является источником пси-сил, позволяет более эффективно применять способности и умения, полученные в мире отражения.

Исток сознания или светоч - базовое понятие учения пути кинра. Описывает ядро разума. Слабое сознание базируется в области головы, поскольку нуждается в минимальном расстоянии до органа управления физическим телом. Более сильное может смещаться и даже удаляться на значительное расстояние не теряя связи с ним. Исток сознания (светоч) применяет многие способности, поэтому его положение может влиять на эффективность тех или иных умений при воздействии на объект. Умение удаляться от физического тела в одном из тонких тел называется созданием астральной проекции.

Шкала дзинту. Она же шкала ступеней развития мастерства. Сравнение людей по уровню дзинту в том или ином направлении развития возможно, однако не всегда корректно. Многие отличаются различным начальным уровнем знаний и возможностей. Более-менее адекватное сопоставление может быть получено в рамках изучения одной дисциплины сопоставимыми по своему уровню эволюции существами. В мире МБК скорость преодоления ступеней дзинту в том или ином деле рассматривается как показатель таланта к данному конкретному искусству.

Сайрен - она же классификация по числу развиваемых практиком тел. Изначально имеется физическое, но возможно развитие и других (тонких) вместилищ сознания. Некоторые комбинации разных типов тел имеют свои обособленные названия. Так случилось из-за практики в различных группах традиционных для них путей развития. Как правило, такие понятия являются "местечковыми". Распространение названий зависит от славы и открытости той или иной школы. Одна - известна в нескольких мирах и её примеры именования широко используется многими. Другая - может находиться в захолустном мире и давать свои названия, что создает некоторые сложности в понимании. Третья - пытается быть уникальной и выделиться, поэтому наряду со вводом своих обозначений запрещает использовать их другим фракциям. (больше информации в отдельной справке, посвященной сайрен. По мере необходимости буду добавлю)

Гэррон - особые вещества, которые образуются в живых существах, являющихся "дикими" (необученными) пользователями тонких сил. Из-за бесконтрольного применения способностей, часть излучения скапливается в телах. Это может вызывать как мутации (включая изменение сайрен), так и формирование неких специфических объектов, будь то жидкость, кристалл, камень или некое преобразование одной из частей тела. Исследование таких объектов породило гэррон-алхимию.

Алхимия - исследует взаимодействие и превращение сил и материи, их влияние друг на друга. Проще говоря, это расширение науки "химия" в область пересечения с влиянием пространств и потоков сил тонких сфер. Такого рода изменение в среде реакции и влияющих факторах оказывает самые разные эффекты и способно продуцировать абсурдные и нелогичные с точки зрения классической химии результаты.

Гэррон-алхимия - исследовательская и экспериментальная область алхимии, ставящая целью изучение свойств как можно большего количества типов гэррона для получения пользы и, в перспективе, воссоздания тех или иных эффектов этого загадочного вещества. Верхом гэррон-алхимии считается понимание принципов взаимодействия сил с телесными веществами для создания желаемого эффекта. На основании знаний гэррон-алхимиков были созданы

отдельные практики, позволяющие вызвать требуемые усиления теле. Иногда сложно различить пользователя подобного метода и сайрен-мутанта. Практики наследуются в школах, тогда как выгодная сайрен-мутация евгеническими путями фиксируется в крови той или иной семьи. Полное постижение гэррон-алхимии считается невозможным. Некоторые "невыгодные" сайрен-мутации могут быть обращены в преимущества при помощи специально подобранных гэррон-практик.

<http://tl.rulate.ru/book/16414/403547>