

Символы власти

Инсигнии - зримый признак ранга, артефакт, атрибут власти (меч, щит, нить, веер, карта и т.д.)

Регалии - символическое выражение воплощения прав на власть в мире, создаётся картой "гражданина" из сплетения силы законов для порождения искусственного тонкого тела.

Путь Империи

Ступени власти

1 ранг Рыцарь - наличие объекта заёмной силы. Требуется минимум продвинутого навыка его использования для признания ранга.

2 ранг Баронет - зарождение источника собственной силы (тонкого тела/навыка/искусства), учитывается лишь то, что может повлиять на окружающий мир, продемонстрировать "власть над ним". От герба рыцаря отличается появлением более яркой точки на рисунке.

3 ранг Барон - поглощение источника заёмной силы / слияние с ним / рождение нового в себе.

4 ранг Виконт - Накопление силы, увеличение количественное

5 ранг Граф - домен (истинный). Качественное преобразование организма существа (кровь становится ихором)

6 ранг Маркиз - создание четкой границы домена и концентрация его силы, изменение природы поля власти с превращением в обособленное пространство

7 ранг Герцог - домен воплощает собой кусочек нового мира, делает качественный скачок (от иллюзорного до туманного, жидкого, вязкого, кристаллического, воплощенного - дальше идут ступени утонченности, приближающие домен к формированию физической материи из энергии)

8 ранг Король - домен становится обособленным миром (развитие идёт по уровню от простой физической материи до одухотворённой с герронами и божественными/демоническими материалами), развитие предполагает не только совершенствование самого мира, но и по степени контроля законов внутри него

9 ранг - Император - обособленный мир получает возможность существовать в пространстве хаоса - дальнейший путь проходит через свою особенную эволюцию (не одинакова для разных существ, даже одного вида)

0 ранг - Владыка, слияние сложного в простое, эволюция и реинкарнация

Гербы

0 ранг - гражданин - символ отображает правовую принадлежность носителя карты, его место (базу) прописки либо символ страны/планеты рождения.

На каждом ранге герб показывает:

1 - Вещь, источник заёмной силы

2 - Вспомогательный рисунок для отображения уровня Дзинту - от одного до десяти элементов (к примеру, меч может быть усилен десятью потоками ветра или герб превращается в десять мечей, цветок с десятью лепестками или 2 по 5 лепестков и т.д.)

3 - Объединение основного и вспомогательного узоров в эстетически красивый объект - символ мастера, ставшего на путь силы

4 - Рисунок насыщается цветом, заливка внутренних областей и постепенное увеличение интенсивности цвета - от простой краски до более густой и к сиянию/свечению силой (свет разного цвета или языки пламени или... множество вариаций).

5 - Заливка цветом внешних областей, создание поля (меч на синем поле, огонь на желтом, кристалл на бледно-голубом)

6 - Появление каймы вокруг поля (контур щита, корабля, головы зверя - что угодно)

7 - Превращение поля из простой заливки в фоновый рисунок.

8 - Корона над гербом (тип короны показывает степень контроля внутренних законов по аналогии с внутренней классификацией королевской семьи)

9 - снова простой рисунок - Личная печать отличается простотой и лёгкостью понимания, как самые древние гербы

0 - зависит от дальнейшего пути эволюции (несколько миров вокруг печати или оживление рисунка или... или... или...)

Навыки

Навыки, достойные упоминания в "карте гражданина", представляют собой особые структуры в светочке. При повышении их качества они разрастаются. Вопреки ожиданиями, навык не может занять весь светоч. После достижения некоторого уровня количество переходит в качество (новичок подтягивается дрыгая ногами, профи задействует только нужные мышцы, расслабляя остальное тело). Процесс преобразования сопровождается уменьшением "размера" зоны навыка в светочке параллельно с его уплотнением. В зависимости от плотности различается уровень навыка:

Зарождающийся (клочок мутного пространства в светочке) - еще не навык. Ребёнок случайно дёргает конечностями, обучаясь управлять ими.

Начальный (туманное образование в светочке) - умеет ползать, используя руки и ноги, способен перелезть через барьер манежа, неустойчиво ходит.

Базовый (жидкость) - легко ходит, при беге тратит много сил.

Стандартный (вязкая жидкость) - легко ходит, бегают или набивают мяч ногами, ловко орудует пальцами для выполнения простых работ.

Продвинутый (очаги кристаллизации) - контролирует ноги и руки достаточно хорошо, чтобы осваивать новые навыки (пальцы ловко крутят ручку, монетку и т.п., ноги отплясывают новый танец без особых проблем)

Совершенный (группа кристаллов) - человек точно знает предел возможностей своих рук и ног, благодаря чему его владение конечностями кажется идеальным и безошибочным.

Абсолютный (монолитный кристалл) - человек забудет своё имя, разучится говорить и даже мыслить как человек, но даже движимый инстинктами сохранит совершенный контроль над конечностями.

Инк Фейт (Статистика на начало книги)

Элементы рпг-системы, созданной Инком Фейтом не будут занимать много места в тексте. Скорее их появление будет крайне редким. При знакомстве с персонажем, например. Сам главный герой является создателем системы и пользуется ею не для самолюбования в окне статистики, а ради сбора информации и экспериментов над людьми. Соответственно, свои данные он вообще не открывает. Здесь статистика приведена для читателей, чтобы им было более понятно положение героя на начало книги.

Имя: Инк Фейт /Истинное имя: Логрот (связь с этим именем ослабевает)/

Профессия: Мастер божественной крови

Раса: Человек/Шармис

Телосложение: 39

Прана: 870

Мана: 43284/274389

Воля: 597 (-3255)

Профессиональные навыки:

Пробуждение крови - начальный (Создание корректирующего блока для светоча возможно только после тщательного исследования ДНК существа. Навык создан как имитация работы духа-отражения и значительно ограничен опытом и знаниями пользователя).

Микроманипуляции (Сменить название?) - базовый модифицированный (Позволяет совершать волевое воздействие на микроуровне. Навык значительно улучшен благодаря изменению природы светоча и может использоваться на уровне тонкой материи).

Контроль крови - базовый (Ограничивает влияние силового поля, концентрируя воздействие на жидкости определённой вязкости. Настройка соответствует плазме крови человека. Для захвата крови других существ требуется сознательный контроль)

Демонизация тела - базовый (Снижает цепкость связей в плоти живых существ, облегчая перестройку и мутации. Воздействие возможно на себя и целевой объект. Процесс происходит неконтролируемо.)

Привитие божественной крови - зарождающийся (Навык скрыт от сканирования архивариуса. Его создание происходит на основе информации о поглощении крови демонического бога трёх вихрей. Ограничения навыка не определены из-за недостатка данных)

Создание оборотня - базовый (Возможно выращивание смежных частей тела в теневом

пространстве без вреда для основного тела)

Создание раба - базовый (Отделение частицы светоча для создания зависимости существа от хозяина: артефакта либо существа)

Прочие навыки:

Силовое поле - продвинутый (Использование силового поля такое же естественное, как движение пальцев рабочей руки)

Голос сознания - продвинутый (Зачатки телепатических сил. Позволяет передавать колебаниями светоча голос и образы. Слабая способность считывать образы из чужого разума, доступна только по отношению к более слабым ментально существам)

Иллюзорное пламя - начальный (...)

Техника барьерной печати - начальный (...)

Фехтование серпами - зарождающийся (...)

Бой без оружия (наследие демонического бога трёх вихрей) - зарождающийся (...)

Укрепление тела светочем - зарождающийся (...)

Укрепление тела силовым полем - зарождающийся (...)

Создание артефактов - базовый (Возможно использование частиц своей души либо ослабленного светоча другого разумного существа)

Искусство (обмен/купля/продажа в магазине системы невозможны!):

Руническая живопись - зарождающийся (...)

Глаз изумрудного огня (???) - зарождающийся? (Использование силы глаза, впитавшего закон огня не поддается классификации/Недостаточно данных)

Глаз серебряного разделения (???) - зарождающийся? (Использование силы глаза, впитавшего закон ливации не поддается классификации/Недостаточно данных)

Сепарация энергии - начальный (используя пропитанные законами нити светоча возможно притянуть силу их антагонистов)

<http://tl.rulate.ru/book/16414/562631>