

Все кланы в этом мире строятся по достаточно простой структуре.

Весь род состоит из 4-ех каст: смертных, рядовые члены клана, старейшин и главы. При уровне сверхплемен добавляется еще должность верховного старейшины. Ими в основном являются Бессмертные Гу.

Смертные – низшая класс среди племен, жизнь которых цениться лишь из-за того что все мастера Гу выходят из этой группы. Их положение ничем не отличается от рабов и вещей, и мастера могут спокойно их убить. За примером далеко ходить не надо – Фан Юань вырезал целую семью смертных лишь из-за карты обитания кабанов.

Рядовые члены клана – средний класс. Их культивация не высока и зачастую равна 1-му или 2-му рангу. Их жизни уже ценятся кланом, ведь они основная боевая сила во всех конфликтах между различными силами.

Старейшины – высший класс племени. Элита, с культивацией от 3-го до 5-го ранга, в зависимости от племени. Они являются главной силой племени, руководя всеми важнейшими отделами и направлениями внутри рода. Именно старейшины являются главными генералами на поле боя, задавая его течение.

Глава клана – самый главный и сильный смертный культиватор во всем роду. Он руководит всеми сферами жизни клана, задавая направление для его развития.

И наконец, Верховные старейшины. Истинные правители клана, возвысившиеся за его счет. Они являются защитниками и гарантами процветания всего клана, играя в свои закулисные игры между собой.

Простая и одновременно сложная система, которая легко корректируется под самые разные условия и ситуации, в которых может оказаться клан. Плюсов в ней достаточно много, но минусов не счесть. Это не кастовая система и переходы по социальной лестнице в ней возможны и достаточно часты. Но нет жестких контролеров, кроме эфемерных правил клана, не позволяющим более высшим классам угнетать нижние.

Из-за этого кланы, места, изначально созданные для поддержки и взаимопомощи между родственниками, превратились в серпентарии, где почти каждый пытается «съесть» ближнего своего, не нарушая правил. Так и взращивается в здешних людях их, потрясая меня еще во время прочтения книги, двуличность.

Так что мне пришлось создавать систему, которая держала бы остальных в ежовых рукавицах, делая из племени единый организм, который сможет переломить хребет любому.

Во-первых, печать. В этом мире существует путь формаций. Это путь, который охватывает все другие пути и поэтому считается наиболее сложным в освоении и реализации своего потенциала. Его специальность в основном заключается в создании постоянных формирований Гу, которые создают определенный эффект при использовании. Например, боевое формирование может подавлять противников или формирование телепортации для перемещения на большие расстояния. Из-за необходимости иметь высокие достижения в других путях, чтобы эффективно использовать формирования, существует не так много экспертов специализирующихся исключительно на формациях. Их настолько мало, что это число уступает в количестве только практикующим путь мудрости.

После покупки нескольких десятков наследий этого пути в магазине ради исследований я понял, что создатель этого направления настоящий гений. Ведь она смогла обойти одно из

самых главных ограничений наложенных на Гу мастеров – взаимное подавление законов и меток Дао. Идея заключалась в комплементарности законов через связанные промежуточные между ними элементы. Например, можно обойти ограничение знаков Дао между ветром и водой, используя как катализатор Дао льда, чьи марки по строению похожи так на ветер, так и на воду. Этот путь открывает безграничные простор для исследований и развития естественных законов. Но, к сожалению, всегда есть минусы. Формирования это работы, привязанные к одному месту или определенному явлению, что не дает использовать их в постоянном динамическом бою. В прямом сражении пользователи этого направления не могут сравниться даже с практиками пути уточнения. Хотя и стоит признать, что на своей территории они – первые, после Богов. Ведь та же создательница пути формирований, Мяо Ла Жень, основательница клана Мяо из Восточного моря, перед своей смертью забрала на тот свет почти 8 культиваторов седьмого ранга и 3-ех восьмого, едва прорвавшись на восьмую ступень, превратив всю свою Благословенную землю в гигантскую формацию для убийства. Страшная была женщина.

Используя этот путь, я создал универсальное средство для поддержания лояльности - формацию порабощения. Нет, конечно, я не подчинял всё племя моей воле и не создавал огромную толпу верных мне рабов. У меня не настолько шарики за ролики за столько лет поехали. Я использовал лишь основу этой формации, чтобы переделать её в формацию печати. Это формация оставила печать на теле у членов клана, становясь гарантом их верности. Выглядела печать, как татуировка нанесённая на всю спину, в виде древнеаккадского символа страха - гигантского чёрного скорпиона, запертого в зеркале. Она полностью запрещала, под страхом смерти или невероятной боли, покидать племя без надобности и разрешения вождя или администрации, делая дезертирство невозможным. Только благодаря этому, из племени, на первых порах моих нововведений, не свалила половина населения. 2-ой её функцией было наблюдение. Она позволяла просматривать увиденное и услышанное членами клана в течение последних 3-ех дней. Это сразу свело на нет почти все преступления. Ведь когда ты знаешь что избежать наказания невозможно, а в случае проверки всё узнают, желание совершать грехи резко пропадает. Третьей функцией печати был запрет насилия между членами клана, за исключением определенных случаев, типа турниров и ли дуэлей. Это было необходимо, чтобы в комплексе со второй "примочкой" исключить насилие и угнетение между соклановцами. И последняя, четвертая функция, выполняло роль маячка, позволившего мне найти любого пропавшего человека. За эти пять лет это не раз выручало, когда некоторые умники пытались выкрасть членов племени, чтобы узнать секрет Марионеток. Сейчас их души работают в качестве марионеток-арбитров, а тела давно сожжены и развеяны по ветру, что бы не оставлять следов.

Печать клана Цао

Да, это не сильно отличается от клеймения скота. Да, я не оставил соклановцам, место для личной жизни. Да теперь они похожи на рабов. Но всё это ради выс... кхм, моего блага и и для блага их самих. Люди легко приспосабливаются к различным условиям, и со временем, если не слишком сильно злоупотреблять возможностями печати и использовать её только во благо клана, они забудут, чем на самом деле является эта печать.

Второй инновацией стала новая система племени. Оно теперь стояло из двух ветвей - администрации и мастеров. Первую я уже упоминал. Она отвечала за управление всей бумажной работой, которую могли выполнять даже смертные. Это позволяло выделить мастером время на культивирование и совершенствования своих навыков.

Мастера же делились на 5 ветвей. Отделение марионеток, отделение кузнецов, отделение воинов, отделение рафинирования и отделение логистики. Их роль заключалась в воспитании, обучении и помощи практикам, выбравшим определенный путь.

Отделение марионеток, как ясно из названия, готовило марионеточников. Здесь я лично обучал каждого юниора созданному мною пути. Инженерия, для правильного строительства и проектировки кукол, стратегия и тактика, для правильного управления и контроля поля битвы, работа с душами, для создания и привязки ядер и многое другое. Туда проходили самые лучшие из юниоров и «старых» мастеров, решивших поменять свой путь.

Их решение было вполне предсказуемым. Я бы тоже задумался о смене пути своей культивации, если бы увидел, как 900 железных солдат как щенков разбросали стаю в десять тысяч ночных волков. Этот случай случился через месяц, после моего присоединения к племени и стало демонстрацией силы моего пути. Качество, стратегия и правильно подобранные Гу решают все. Ну, еще правильная выбранная приманка, для определенного зверя.

При этом, когда я говорил «лучшие», я не имел ввиду талантливые. Фан Чжэн имел талант А ранга, но был превзойден своим старшим братом. Когда у меня есть возможности и ресурсы, и я вижу желание учиться и совершенствоваться в глазах человека, средств чтобы улучшить его талант не пожалею. Так моя самая талантливая ученица – Цао Ляо Юнь, имевшая при пробуждении талант всего в 38%, показывала огромные успехи в учебе и была готова жить, что бы достичь большего, не обращая внимания на подначки остальных членов клана. Я это увидел и решил. Вот она, возможность показать пример того, что нет такой вещи как ограничения и пределы. Купив в Желтом Небе Сокровищ сразу несколько десятков Гу, необходимых для повышения таланта, потратив целых 6 камней бессмертной сущности, я повысил талант Ляо Юнь до 82 %, средне-низкого таланта класса А. Уже сейчас, спустя всего три года она прорвалась на 3-ий ранг и, в сотрудничестве с несколькими мастерами, создала своих уникальных марионеток и активно продолжает их улучшать. Жду не дожусь увидеть ее успехи.

Самых марионеточников очень мало. Из 16 тысяч мастеров племени Цао, ими стали всего 39 человек, включая меня. Слишком много требований для практики этого пути необходимо выполнить, чтобы достичь хотя бы малого успеха. Они очень медленно восполняемый ресурс, который все племя бережет как зеницу ока.

Второй ветвью являлась отделение кузнецов. Их задача была очень проста – создавать марионетки. Все они были практиками пути огня и металла – предыдущей основной специализации племени Цао. Изначально всем показалось, что это было ущемление мастеров-кузнецов, ведь по факту они были всего лишь придатком для отделения марионеточников. Я не стал с ними спорить, ведь так всё и задумывалась, но жизнь умеет хорошо корректировать события. Ветвь кузнецов, насчитывающая почти три тысячи мастеров, очень быстро разделилась на две прослойки. Профессионалы, настоящие мастера по филигранному обращению с огнем и железом, и ученики, максимум которых грубое швыряние и массовые атаки своей стихией. При этом профессионалов там оказалась почти вдвое меньше, чем марионеточников. Это были люди с малым талантом, которым для экономии первобытной сущности приходилось учиться применять свои силы наиболее экономно и аккуратно. Как раз за ними и бегала основная часть учеников, в надежде на получение нескольких советов по кузнечному делу, и марионеточников, упрашивая выковать им куклу.

Третьей ветвью стал мой эксперимент по созданию класса для детей, где готовили мастеров уточнения. Отделение рафинирования.

Изначально я не планировал его создавать, по причине не сильной изначально популярности этого пути. Все же большинство людей, когда становятся мастерами, едва разменяли второй десяток. Это великовозрастные дети, которые о мастерах Гу знают лишь из рассказов по типу «одним ударом разрушают горы, одним дыханием испаряют моря». Поэтому большинство из них выбирают силовые пути развития. Они легче в культивации и быстрее дают реальный результат. В то время, культивируя путь формирований, иллюзий, звука или уточнения, хоть на какие-то быстрые боевые результаты можно не надеяться. Поэтому мастерами изысканных путей в основном становятся либо по семейной линии, либо получив наследство.

Но я недооценил эффект такого простого инстинкта, как самосохранение. Когда огромное количество смертных, променявших уже три или четыре десятка лет, становятся мастерами они начинают интересоваться «Как нам развиваться?». Им агитируют все возможные пути развития, и они задумываются.

«Хм, для марионеточника надо много работать, да и убить их захотят в первую очередь. Не хочу. Кузнецы много работают физически, постоянно куя металл и находясь около печи. Нет, слишком много работать. Боевые пути... постоянно быть на передовой, где меня могут сожрать или убить в любой момент. Да ни за что! А путь уточнения... на передовую не пустят, основную часть времени надо подготавливаться к самому рафинированию, а требования по сравнению с теми же марионеточниками – пустяк! Решено, хочу практиковать путь уточнения!»

Одним словом – дебилы.

Я заранее им сказал что назад дороги не будет и другой путь, пока они не достигнут хотя бы квази-мастерства в уточнении или 4-го ранга, им культивировать нельзя.

Они важно покивали и согласились. И там же выпали в осадок, когда я каждому из них выгрузил на столы двухметровую гору макулатуры, которую надо было изучить. А когда они узнали что это задание на один месяц, многие из них потеряли сознание. Так что сейчас в племени Цао есть целых 6489 практиков пути уточнения, из которых 99% меня люто ненавидят и желают мне сдохнуть как можно более мучительно, пока никто не видит. Т мечтают побыстрее прорваться на 4-ый ранг, ведь квази-мастерами они наверняка не станут.

Четвертым отделением была ветвь воинов. Я еще не полностью сошел с ума, что бы полностью отказываться от мастеров других путей. В мире Гу талант очень важная вещь, и нельзя зарывать его в землю лишь ради моих хотелок. В отделении воинов тренируют мастеров Гу боевого направления: огня, воды, силы, энергии, крови и многих других путей. Единственное отличие от кланового воспитания там, в богатой выдаче ресурсов и хорошем обучении, без провокации внутренних свар как во многих кланах. Там это делают для закалки характера юниоров, в случае племени Цао с этим прекрасно справляется природа.

Когда живешь в местности, где самая "теплая" температура реже поднимается выше – 30 градусов по Цельсию, а вокруг бродят милые тварюш... кхм зверюшки, уровнем минимум короля сотни зверей, как то не до мыслей о гадостях ближнему своему.

Например, я недавно потерял почти 200 волков, отбивая нападение стаи в несколько сотен ледяных акромантулов, которые просто обожают лакомиться человечинной. Гигантские ледяные пауки, в несколько метров высоту... зрелище не для слабонервных. Крепчайшие хелицеры и хитиновый панцирь, яд сотни льдов, капля которого отправит на тот свет даже мастера 3-го ранга и крепчайший ледяной паучий шелк, который едва ли сможет разорвать даже мастер силового пути 2-го ранга. Прекрасные одинокие охотники, но и в отряде они были очень сильны. Каждый из них был по силе равен пиковым королям сотни зверей и мог по мощи

поспорить со слабым мастером Гу третьего ранга. Страшные твари. Пришлось впервые использовать марионеток второго ранга и призвать на поле боя несколько мастеров огненного пути.

Ледяные акромантулы

И это еще не самые сильные и опасные твари в этих горах. Ледяные тигры, сколопендры вечного холода, полярные волки и многие другие обитают в этом неприхотливом краю.

А с местным королем даже я, без марионетки 5-го ранга, боюсь связываться. Банрог. Огромный гибрид лося и динозавра, высотой в десятиэтажное здание. Крепкая шкура, под которой бугрятся узлы мускулов и животного жира, который легко гасит большинство атак. Гигантские рога, которые легко могут проломить немаленькую гору. Острый и чуткий разум, равный человечеству. И сильнейшая душа, которая почти перешла в ранг дикой души. Пройдет всего несколько десятилетий, и он станет настоящим пустынным зверем, по силе равным Бессмертному Гу.

Банрог.

Страшный противник, к которому лезть я не собираюсь.

Как говорил один прекрасный рыжий кот «Ребята, давайте жить дружно».

Ну и последнее отделение было самым слабым, и одновременно самым важным – отдел логистики. Племя Цао живет на дальнем севере Северных равнин, в горах на которых не растет ни одной съедобной травинки. А есть хотят все. Даже Бессмертные Гу, а про любовь жителей этого мира к такому прекрасному напитку как вино в книге сильно преуменьшали. Они его обожают и часто пьют вместо воды. Так что еду получали единственным возможным образом – с помощью пути еды. В отделении было всего 300 мастеров, и всего четверо были полноправными членами племени Цао. Они обладали неплохим талантом в этом пути и культивировали его добровольно. Ведь путь еды, несмотря на достаточно смешное название, имеет очень хорошие перспективы развития. Остальные были либо преступниками, которые не признавали мою власть и не хотели подчиняться, или рабами, оставшимися с последней метели. На них была нанесена полностью рабочая рабская печать, заставляющая их безоговорочно слушать любого члена племени Цао. Весь день они, даже не прерываясь на еду, ведь практикам их пути она почти не нужна, производили провизию с помощью специальных Гу, постоянно пополняя тратящуюся первобытную сущность из присылаемых первобытных камней.

Это отделение играло сразу две роли – было бесконечным бесплатным конвейером еды и местом, куда можно было сослать неугодных мне людей. Этакий пожизненный штрафбат.

Простая и эффективная система, где каждая ветвь связана между собой. Марионеточники – элита, использующая своих кукол, для самых разных задач. Например, третий по силе кукловод в племени, Цао Бао, использует своих гигантских железных червей для добычи руды, заменяя собой огромное количество рудокопов и шахтеров, в одиночку обеспечивая племя металлом.

Все же человеческая фантазия страшная штука. Я когда увидел это трехсотметровое

чудовище, в пять метров в диаметре... чуть инфаркт не схватил. Да и название у нее веселое – червь-оборотень. Слава богу что эта ерунда была марионеткой 4-го ранга и Цао Бао, с его командой, сделали ее в творческом запале. Пока он не прорвется на четвертый ранг, он даже заикнуться не сможет, чтобы я сделал для нее ядро. Так что пока он довольствуется 2-мя червями третьего ранга и 17 2-го. Их с лихвой хватает для обеспечения племени металлом. Но основную часть времени Бао только и делает что культивирует, стремясь как можно быстрее прорваться на 4-ый ранг. Слишком уж он любит этого червя. Что же у каждого свои фетиши.

Червь-оборотень 4-го ранга

Кузнецы, как уже говорилось, куют марионетки, в то время как уточнители постоянно создают необходимые Гу для их функционирования, такие как Железная лилия Гу, Стальное облако Гу и многие другие. Отделение воинов – защитники, которые охраняют остальных, являясь последним щитом обороны. Ну и штрафники – еда для всех.

- Эх, пора спать. – Потянувшись руками вверх, хорошенько прохрустев спиной, я пошел в свой шатер. Спать осталось всего несколько часов. Вождь – должность сложная и я бы очень бы хотел бы, чтобы у меня были несколько дополнительных часов в сутках.

<http://tl.rulate.ru/book/35755/776249>