Ранги Культиваторов

Путь Культивации следует Законам Трех и Семи.Существуют 3 больших Царства на каждом пути, 7 меньших шагов для каждого Царства, и 3 уровня для каждого шага. Каждый набор образует один из великих космических "Путей". Сейчас известен только один путь (путь Культивации) на нашем континенте, континенте Разрушителей Небес. Хотя, по слухам, за бескрайними морями существуют другие Пути.Каждый меньший шаг отличается для каждого большего Царства, однако даже Шаг разбивается на низкий, высокий и пиковый уровни.Большие Царства и их последовательные меньшие ступени таковы:Основание Смертных – 90% всех культиваторов находятся здесь. Культиватор работает, чтобы построить свое тело и дух.• Деревянное тело – культиватор работает над укреплением своего тела до прочности древесины.• Каменное тело – культиватор работает над укреплением своего тела до прочности камня.• Железное тело – культиватор работает над укреплением своего тела до прочности железа.• Бронзовый дух – культиватор работает, чтобы укрепить свой дух, пока он не засияет, как бронза.• Серебряный дух – культиватор работает, чтобы укрепить свой дух, пока он не засияет, как серебро.• Золотой дух – культиватор работает, чтобы укрепить свой дух, пока он не засияет, как золото.• Разрыв оков – культиватор использует свою собственную силу, чтобы разорвать оковы Смертных ограничений и перейти в Духовного культиватора.Превосходство Земли – только 10% всех культиваторов удается разорвать свои оковы и войти в это Царство. Культиваторами этого царства являются элиты и старейшины могущественных сект или лидеры сект более приземленных.• Духовное пробуждение – культиватор использует свое новое обретенное духовное чувство, чтобы научиться манипулировать и использовать духовную энергию. Это первое пробуждение.• Доминирование стихий - культиватор использует свой контроль над духовной энергией, чтобы формировать элементы мира по своей воле.• Конденсация ядра - культиватор начинает конденсировать свое духовное/звериное ядро, приобретая больший контроль над своими духовными и элементальными силами.• Слияние душ - культиватор сливает свою душу с духовным/звериным ядром, получая значительно увеличенную продолжительность жизни (в 200-300 раз больше базовой продолжительности жизни своего вида). Пока его духовное/звериное ядро остается нетронутым, культиватор может исцелиться практически от любой формы травмы, если дать ему достаточно времени.• Сбрасывание плоти – культиватор начинает процесс сбрасывания своего смертного тела и трансформации в более духовное/энергетическое.• Божественное пробуждение – культиватор завершил свое второе пробуждение и обрел новое, основанное на энергии, тело. Ему больше не нужно есть или пить, он функционально бессмертен, и может даже восстановить свое тело, пока его духовное/звериное ядро остается целым.• Избавление от сожалений - подготовительный этап, на котором культиватор превращает свою душу в Небесное семя. Небесное семя превращается в небесный дух только тогда, когда будет закалено небесной скорбью.Разрушитель Небес – последняя стадия перед тем, как культиваторы попытаются разрушить твердь, окружающую мир, и войти в небесные миры наверху. Культиваторы на этой стадии часто являются лидерами сект или предками могущественных сект и народов.• Божественный домен – пройдя свою Небесную скорбь, душа культиватора трансформируется в небесный дух и обретает огромную силу. Только 1% Превосходства Земли когда-либо удается пройти Небесную скорбь.• Разрушитель гор – первое из трех испытаний, культиваторы, достигшие этого состояния, способны изменить окружающий мир в ограниченной степени.• Чистое тело – культиваторы этого состояния “усовершенствовали” свое тело. В этот момент они неуязвимы для всего, что находится ниже чистого тела.• Расщепитель морей – второе из трех испытаний. Культиваторы в этом царстве способны контролировать фундаментальные силы, такие как гравитация, пространство-время и

души, в ограниченной степени.• Чистая душа – культиваторы этого состояния “усовершенствовали” свой небесный дух и превратили его в семя Вознесения.• Пронзающий небеса – последнее испытание, культиваторы, которые проходят его, способны в какой-то степени переписать саму реальность и телепортироваться, искривляя пространство-время.• Истинно небесный - заключительная стадия перед Вознесением, сам мир начал отвергать присутствие культиватора. В этот момент он должен либо попытаться прорваться сквозь твердь, окружающую планету, и войти в небесные миры, либо будет стерт из существования.

Список Персонажей/Организаций:

Внешние Силы

Федерация: "Мир посредством войны! Свобода посредством завоевания!”

Третья Межгалактическая Федерация - это конгломерат десятков тысяч миров, охватывающий 40% галактики Млечный Путь. После долгой и дорогостоящей войны с гиперагрессивным видом охотников, уничтожившим почти 70% всей разумной жизни в галактике, третья итерация Федерации приняла очень жесткий подход к недавно обнаруженным Ксеносам.

Полагая, что "не может быть никакой войны, если не с кем воевать", федерация намеревается завоевать и ассимилировать все миры, которые могут породить другие подобные угрозы в будущем. Хотя некоторые утверждают, что методы Федерации могут быть жестокими и неразумными, результаты говорят сами за себя.

Золотой век третьей Федерации длится уже десятки тысяч лет, и пока нет никаких признаков замедления, поскольку тысячи разумных видов вступили в лоно мира и единства, даже если их идеологическая обработка была не самой мирной.

Элдерон: группа гуманоидных существ с тремя глазами и бледно-красной кожей. Одни из первых членов второй Федерации и одни из основателей третьей. Весь их вид обладает поразительной совместимостью с Путем разума.

Видааси: группа крупных, похожих на драконидов рептилий, одна из 4-х рас-основателей третьей Федерации. Культура этих могущественных воинов еще до интеграции во вторую Федерацию была основана на принципах чести, силы и добродетели. Эти черты хорошо

послужили им в третьей Федерации.

Альфа-555-12-4412: главный герой нашей истории. Полностью разумный ИИ, чей рот не может заткнуться, и обладающий талантом устраивать хаос, куда бы он ни пошел. Несмотря на свои... причуды, Альфа - преданный солдат до мозга костей и знает, как отделить работу от удовольствия, когда это необходимо (даже если взрывать вещи – твое удовольствие).

Хотя он может доставить генералу небольшую мигрень (ладно, сильную мигрень), послужной список Альфы говорит сам за себя. Его навыки на поле боя принесли ему титул "Захватчика".

Генерал Уриэль "Вурод" Хальдорд: исполняющий обязанности генерала третьего экспедиционного корпуса Федерации. Старый видааси возглавляет экспедиционный корпус уже более шести столетий. Грубоватый, самоотверженный и серьезный, идеальный воин до мозга костей, он видит своих солдат как детей, но прекрасно знает, когда нужно быть жестким.

Си'Дия: помощница генерала Хальдорда. Будучи могущественным элдероном, Си'Диа действует по правую руку генерала. Умна, профессиональна и хитра. Си'Диа предана в первую очередь генералу, а уже во вторую - Федерации. Внешне спокойная, сдержанная и зрелая женщина, она все же не боится испачкать руки, когда приходит необходимость. Внешний мир может думать о ней как о "секретарше“, но подчиненный генерала Хальдорда знают, что лучше не переходить дорогу "красной демонессе".

Элементали

Изначальные: Пантеон первичных Элементалей, которым, как богам, поклоняются 60% мирского населения. Хотя сами Изначальные не часто беспокоятся или заботятся о смертных проблемах, их храмы присутствуют на каждом континенте.

Джиши (неизвестно): Повелитель стихий земли и камня. Она проявляет интерес к Альфе после встречи с ним после его первой битвы в Травянистом море. Упрямая, циничная и всегда

готовая указать на недостатки другого, Джиши может поначалу показаться в лучшем случае неприступной, а в худшем - откровенно враждебной. Долгие эоны нарушенных обещаний и разочарований сделали ее жесткой, холодной и непреклонной. Когда ты бессмертный Элементаль с вечностью в кармане, чтобы поразмыслить о своих ошибках и потерянной надежде, то учишься строить стену, достойную звания "Повелитель камня".

Однако те, кому удастся пробиться сквозь эти холодные стены, найдут теплую заботливую, хотя иногда эгоистичную и незрелую женщину, стремящуюся найти только то, на что она давно потеряла надежду. Может быть, где-то в этой каменной крепости еще осталась маленькая искорка "матери очага и дома".

Фенхуо (неизвестный): Повелитель стихий огня и молнии. Старший "брат" Джиши.

Культиваторы

Йом Ки (высокий уровень, 4-й шаг, 3-е царство): лидер секты Происхождения. Этот молодой человек появился, казалось бы, ни с того ни с сего, почти шесть веков назад, но ходят слухи, что он [отредактировано].

* Секта Происхождения: один из 5 великих столпов на континенте Разрушителей Небес. Основанная Йом Ки менее пяти столетий назад, ее стремительный взлет к власти можно объяснить как милитаристской организационной структурой, так и репутацией "секты обывателей", резко контрастирующей с обычным элитарным и высокомерным подходом культиваторов.

Медведь (пиковый уровень, 3-й шаг, 3-е царство): военачальник клана Пробужденного зверя. Он - могущественный авантюрист и воин. В настоящее время ведет затяжную войну против Барьерных магов западных морей, которые стремятся прорваться на континент Разрушителей Небес.

* Клан Пробужденных зверей: клан, состоящий более чем на 98% из разумных духовных зверей. Клан был создан как место убежища и защиты для тех духовных зверей, которые обрели разум. На протяжении веков они медленно набирали силу и теперь являются одним из 5 великих столпов континента Разрушителей Небес.

Шао Цзяи (низкий уровень, 4-й шаг, 3-е царство): директор школы Души Оружия и Боевых искусств.

* Школа Души Оружия и Боевых искусств: Старейшая военная академия на планете - школа Души Оружия и Боевых искусств - имеет многомиллионную историю. Говорят, что просто зачисление в базовые классы этой школы может породить, по крайней мере, офицерское звание в любой военной силе в мире.

Жак ван Гельмонт (пиковый уровень, 3-й шаг, 3-е царство): Мастер гильдии формации Небесной печати и Алхимии.

* Гильдия формации Небесной печати и Алхимии: благодаря эонам хитроумных и теневых деловых практик Небесная печать уже давно приобрела абсолютную монополию на секторы формаций и алхимии. Ходят слухи, что гильдия даже пустила свои руки в другие сектора на других континентах.

Амари Мицуко (высокий уровень, 5-й шаг, 3-е царство): настоятель и основатель монастыря Шанти Они. Амари Мицуко так же боятся во всем мире, как и любят. И в то же время почти ничего не известно об истинной природе этой женщины. Ходячее противоречие в человеческом облике, только глупец попытается проникнуть глубоко в то, о чем он вскоре может пожалеть.

* Монастырь Шанти Они: одна из самых загадочных организаций на планете, мало что известно об этом женском монастыре. Их происхождение и практика окутаны туманом, но никто не может отрицать их могущества и влияния.

Чан Сюрон (пиковый уровень, 4-й шаг, 2-е царство): Черный Дракон Потопа и 5-й старейшина секты Происхождения. Была тяжело ранена Альфой во время их первой встречи. Из-за этого держит глубокую обиду (и последствия травмы) на ИИ.

Как и любой Дракон, она высокомерна и могущественна, но имеет мягкую сторону, которую позволяет видеть только немногим.

У Сун (высокий уровень, 5-й шаг, 2-е царство): 3-й старейшина секты Происхождения. Возглавил штурмовую группу после того, как 5-й старейшина, Чан Сюрон, была побеждена Альфой.

Мудрый и вдумчивый, но также очень осторожный и не любит прыгать в любую ситуацию, не узнав всю историю.

Ци Минси (низкий уровень, 3-й шаг, 2-е царство): вторая в команде штурмовой группы, которая противостоит Альфе после его прибытия в новый мир. Спокойная, холодная и решительная, она так же расчетлива, как и ее учитель У Сун. Однако, в отличие от его глубокомысленных соображений, она - острый, отточенный нож.

Фан Пэн (низкий уровень, 3-й шаг, 2-е царство): второй ученик У Суна. Дерзкий, надменный и вспыльчивый, он всегда первым бросается в неприятности и пытается доказать свою состоятельность. Он тяжело ранен Альфой после того, как пытался защитить У Суна.

Линь Вэйюань (средний уровень, 9-й шаг, 1-е царство): застенчивый, спокойный, но стойкий и храбрый, с быстрым умом и острым взглядом. Ученый и учитель в душе, Линь Вэйюань не боец, но способен быстро и решительно строить планы в любой ситуации. Был завербован Джиши, чтобы помочь ей отвлечь остальные четыре столпа и сбить их со следа Альфы.

Вэй Фа (высокий уровень, 6-й шаг, 1-е царство): культиватор высокого уровня Царства Основания, который следовал за У Суном вместе с другими, чтобы выследить Чан Сюрон. Был отправлен обратно с телом Чан Сюрон и ядром зверя, прежде чем группа столкнулась с Альфой.

Маги континента Гея

Великое Собрание Магов: Конгресс, образованный 7 ветвями Мирового Древа, самой могущественной группой магов в мире. Семь ветвей поклоняются Мировому Древу как

источнику жизни и маны, и каждый из его семи лидеров носит посох, который, как говорят, был вырезан из самого Мирового Древа и от которого каждый маг и его "ветвь" получили свое имя.

Мировое Древо: единственное древнейшее живое существо на планете. Говорят, древо уже было саженцем, когда образовались Изначальные при формировании мира. Это самый большой генератор маны на планете, и многие маги почитают его как бога и источник магии.

Кедр: мастер Кедровой ветви. Кедровая ветвь отвечает за оборону границ и поддержание мира в мирное время. Нынешний спикер Ассамблеи.

Сосна: мастер Сосновой ветви. Сосновая ветвь отвечает за торговлю и освоение новых территорий.

Роза: мастер Розовой ветви. Розовая ветвь в основном фокусируется на гуманитарных работах и работе государственных служащих. У них большая монополия на индустрию развлечений и услуг на Гее.

Тимьян: мастер ветви Тимьяна. Ветвь Тимьяна работает со всеми другими ветвями в области учета и управления.

Лаванда: мастер Лавандовой ветви. "Тайная полиция" Великого Собрания, Лавандовая ветвь сосредоточена на внутренних делах и следит за тем, чтобы ни одна другая ветвь не пыталась получить слишком много власти.

Лавр: мастер Лавровой ветви. Лавровая ветвь специализируется на международных отношениях, а также на исследованиях и разработках, разработке новых и новаторских

магических технологий.

Шалфей: мастер ветви Шалфея. Целители и хранители Ассамблеи, ветвь Шалфея управляет всеми больницами и лечебными учреждениями на континенте Гея.

Плавучий континент Авалон

Авалон: и крупнейшая Менталистская организация в мире, и огромный остров, удерживаемый в воздухе исключительно способностями десятков тысяч менталистов, которые называют его домом. Авалон-единственное место в мире, где можно найти огромное количество менталистов, причем более 40% населения обладают некоторым талантом к пути. Это также часто место назначения других менталистов, которые хотят избежать страха и преследования тех, кто не понимает их силы.

Великий провидец: титул, данный лидеру Авалона, а также самому могущественному Менталисту в мире. Мало что известно об этом таинственном человеке, но ходит множество слухов, даже один о том, как он когда-то имел дело с некой Лысой монахиней.

Независимые Стороны

Город-государство Халироса: город-государство среднего размера на северном континенте Разрушителей Небес, действующий в качестве штаб-квартиры Гильдии авантюристов. Их политика открытых дверей означает, что все, от пробужденных духовных зверей до культиваторов, магов и даже некоторых низших элементалей могут считать город своим домом. Халироса также является единственной величайшей концентрацией пробужденных духовных зверей на континенте Разрушителей Небес за пределами клана Пробужденных зверей. Это часто ставит их в противоречие с кланом, который несколько раз пытался их аннексировать. Однако, благодаря влиянию Гильдии авантюристов и нескольким могущественным меньшим кланам, называющим город своим домом, Халироса всегда умудрялся сохранять свою независимость.

Гильдия авантюристов: межконтинентальная организация, базирующаяся в Халиросе. Гильдия авантюристов действует как организация для всех свободных культиваторов, бродячих магов и даже свободных ремесленников, желающих зарабатывать себе на жизнь, но не связывать себя ни с одной из крупных сект или кланов. Все члены Гильдии авантюристов считаются независимыми подрядчиками, в то время как гильдия выступает в качестве посредника и вербовщика. Гильдия имеет филиалы в каждом крупном городе на континентах Разрушителей Небес и Гея и даже на территориях, контролируемых сектами, и в городах, где их терпят как источник дешевой рабочей силы. Гильдия управляется и поддерживается группой Избранных мастеров гильдии из крупных городов, которая обновляется каждые 20 лет.

Барьерные маги Морей Водоворота: у западного побережья континента Разрушителей Небес находятся Моря Водоворота. Этот огромный океан славится бесконечными штормами, мощными морскими существами и таинственными местами, полными неизвестных опасностей. Это означает, что вся область практически отсутствует на картах современных держав. Плавать в этих водах осмеливаются только племена кочевых Барьерных магов, они часто нападают на западное побережье, совершают набеги и грабежи. Потеряв жену и дочь из-за шайки пиратов-магов, Медведь поклялся уничтожить все следы Барьерных магов.

Сатори: странствующий маг, духовный волк, работающий целителем в Гильдии авантюристов. Большую часть времени он проводит в главном офисе Халиросы, ухаживая за больными и ранеными. Был назначен специально для уничтожения муравьев из-за своего высокоразвитого чувства маны.

Барон Леви Эшдейл: старейшина клана Эшдейл, небольшого, но очень уважаемого клана Пробужденных духовных волков. Неизвестно, почему барон Эшдейл присоединился к уничтожению муравьев, однако благодаря удаче (удаче ли?) сумел избежать резни и привлечь внимание Альфы.

Козодой: свободная культиватор, духовный волк, использующая несколько небольших летающих дисков, чтобы атаковать издалека. Была тяжело ранена во время истребления муравьев, но позже исцелилась благодаря усилиям Сатори.

Ти'со: один из таинственных драконоидов. О нем мало что известно, ведь он еще не разговаривал с другими пленниками. Однако, учитывая, насколько редки драконоиды в этой части мира, любопытство группы вполне понятно.

http://tl.rulate.ru/book/48754/1238396