

ЭГРЕГОР ПРОШЛОЙ ИТЕРАЦИИ

Пролог

Эоны назад, когда ещё не было ни Времени, ни Пространства...

Когда была лишь одна маленькая частичка Хаоса...

Нет, Первородного Хаоса, нынешний слишком ограничен Законами, а Первородный не был ограничен ничем! Он мог в любой момент пропасть или стать Порядком, своей полной противоположенностью!

Частичка была всем что было во вселенной, она была вселенной, если-бы кто-то существовал, то он бы молился всему чему только мог о том что-бы она не пропала.

Но всем нам повезло, она не только не пропадала, она росла, она делилась, она в своей хаотичности создавала частички себя отличающиеся от неё. Благодаря этому Хаос стал неоднороден и начали образовываться островки неизменчивости – Порядка.

Частички Порядка появляющиеся из Хаоса опоясывали его, формируя Законы.

Законы – образования Порядка управляющие Хаосом, они очень похожи на роботов и компьютеры, так-как псевдоразумны, или и вовсе работают по определённым алгоритмам.

Нам снова повезло, образовались Законы без которых невозможно было дальнейшее развитие вселенной! Закон Вечности, не позволяющий Хаосу исчезнуть, Закон Времени, Закон Пространства, Закон Эволюции и Закон Постоянного Развития.

Закон Эволюции представлял собой некий аналог суперкомпьютера, он проводил симуляцию бесконечных вариантов развития Вселенной, а Закон Постоянного Развития ориентируясь на лучшие из них создавал, убирал и изменял другие Законы так как нужно было для достижения лучшего по его мнению будущего, он был псевдоразумен, на уровне 10-ти летнего человеческого ребёнка.

Таким образом уже ничего не могло помешать развитию Вселенной кроме самих законов.

Первым нововведением связки законов был Закон Материи, вторым Закон Энергии и возможности для материи переходить в энергию, а для энергии переходить в материю, пока они делали это спонтанно.

Даже псевдоразумный Закон понял, что так не может продолжаться, что не могут Законы, Хаос и материя с энергией находится в одном Пространстве.

Так был создан Великий Закон Перерождения Вселенной, от обычных законов он отличался тем, что имел приоритет над другими Законами, содержал в себе несколько законов и имел память которая позволяла сохранять себя и облик других законов при Большом Взрыве.

Он также как и Закон Постоянного Развития обладал псевдоразумом, но его задачей было считывать данные с Закона Эволюции и в случае если то не видел решения текущих проблем сохранять другие законы, изменять их так что-бы в следующий раз проблема не возникла, при этом сохраняя в своей памяти данные о проблеме и о проведённых изменениях и уничтожать всё кроме себя и частички хаоса из которой в будущем образуется новая вселенная.

акон активировался, Вселенная взорвалась, потом это назовут Большим Взрывом.

Прошли эоны и когда хаос разросся достаточно начали восстанавливаться Законы.

Образовалось четыре измерения которые были взаимосвязаны парами, первое со вторым, третье с четвёртым.

Первое измерение – это Хаос во всех его проявлениях, второе – надстройка на нём, в ней находятся законы, это измерение Порядка.

Третье измерение – материальная Вселенная, а четвёртое измерение – хранилище всей энергии мироздания, из-за его связи с третьим измерением в материальную Вселенную попадают незначительные отклики различных энергий находящихся там.

В стремлении к бесконечному развитию Вселенной Закон Постоянного Развития создал Закон Бесконечности, он сделал Хаос, материю и энергию бесконечными в рамках своих измерений.

Это решало проблему длительного подготовительного этапа восстановления законов и позволяла, благодаря масштабу, лучше на экспериментальной основе проверить взаимодействие различных Законов и их проявлений в виде различных энергий и материй.

Проходили эоны, формировались новые законы...

На одной из бесконечности планет образовалась жизнь!

Она была примитивна и не смогла обрести разум из-за того-что на тот момент законы ещё не позволяли такого, небыли достаточно развиты.

Закон Постоянного Развития увидел потенциал для дальнейшего развития в жизни и направил Мироздание в ту сторону которая позволила бы жизни выйти на новый уровень.

Из всей жизни на безымянной планете образовалось три разумных вида, два из них были

наземными гуманоидами , лишь недавно они были одним видом но за какие-то там шесть-семь сотен лет до обретения разумом разделились, а третьим, подводным, видом стали разумные осьминоги, ни или точнее нечто очень на них похожее отличающееся от земных своей всеядностью.

Наземные виды пошли похожими путями, но если первый вид, высоких худых существ с заостренными ушами и волосами из тончайших и длинных листков, которые позволяли им чуть меньше есть и в случае необходимости взрослым особям впадать в спячку, состояние в котором метаболизм очень сильно замедлен, а энергии от волос, которые начинали потихоньку пускать корни в землю уже на третий день спячки вполне хватало на жизнь и даже немного оставалось, что позволяло в таком сне восстанавливать травмы, специализированных на ловкости старался использовать в качестве своих инструментов только камни и погибшие без их участия растения, развивая внутри своих общин находящихся преимущественно в лесах, культ природы, то второй вид представлял собой зелёных, благодаря хлоропластам в их коже, остроухих и мускулистых существ которые были тупы даже по стандартам каменного века и исповедовали культ силы, возводя в ранг вождя-шамана сильнейшего из племени. Благодаря тому что их кожа перерабатывала свет в энергию они могли меньше есть, и в случае если вместо привычного для них образа жизни степных кочевников они оседали в каком-то месте, то вокруг их деревни, в местах где они зарывали трупы своих сородичей вырастали деревья плодами которых были новые члены племени. Первая раса назвала себя элу, а вторая ору.

Подводная же цивилизация пошла по иному пути, в своём аналоге каменного века они также как и надводные виды использовали камни, но вместо растений, например деревьев они использовали кораллы – скопления скелетов коралловых полипов и подходящих под их цели подводных животных и рыб, для утепления жилищ они вместо огня они используют относительно холодные подводные геотермальные источники, их температура около двадцати градусов цельсия или просто могут селиться у побережья, но в таких случаях на них могут нападать кроме водных хищников также хищники-амфибии, в первые несколько веков после обретения разума они селились рядом с более горячими геотермальными источниками потому что на них они могли готовить пищу, но сейчас они нашли вид морских животных самки которых вместо того чтобы просто давать своим детёнышам добычу они обрабатывали её при помощи внутренних органов способных развивать значительные температуры. Впоследствии их технологическое развитие пойдёт по пути поиска о адаптации к своим целям видов живых организмов, до изобретения генетических манипуляций их прогресс будет очень медленным. Они называли себя окта.

Со временем у них образовалась религия, окту верили что сначала была икринка, она росла и когда стала достаточно большой из неё вышли щупальца, так появился Пус, Пус рос и умнел, а когда вырос достаточно то отложил икринку, эта икринка и стала их миром. Благодаря сплочённости их расы лишь незначительно отличалась в разных частях океана, из-за того что у других разумных видов религия не была однородна, часто братья росшие в одном небольшом поселении которое с первого взгляда поклонялось одному духу могли в своих мыслях представлять его совершенно по разному и приписывать ему совершенно разные силы, так в версии одного из братьев дух мог быть вороным конём с гривой из звёзд способным за жертву переместить тебя в любое место и повелевать ветрами, а в версии другого это был звероватый мужчина покровительствующий бортникам и лодочникам, религия окта со постепенно распространялась и на другие расы.

Наблюдающего за разумными Закона Постоянного Развития заинтересовали духи которым поклонялись разумные и ритуалы которые они проводили в поклонении им, он создал законы которые позволяли разумным генерировать небольшое количество энергии веры, она была определённым образом помечена, в зависимости от того в кого верил разумный пометка отличалась. Одинаково помеченная энергия веры притягивалась и если её становилось достаточно, то образовывалось нематериальное существо с такой личностью в которую верили разумные. Также они обладали такими силами в которые им приписывали, но в начале значительно меньше, они увеличивались когда такое существо накапливало больше веры, со временем энергия веры пропадала из-за этого подобное существо не могло долго оставаться сильным если у него пропадала паства. Так были созданы первые боги.

Если человека обожествляли, то он после смерти физической оболочки становился богами, накопленная за время жизни энергия веры выдавалась сразу, по этому боги которые изначально были разумными обычно намного сильнее в самом начале.

Во время одной из постоянных войн племён ору одно небольшое племя ни разу не проиграло, а всё благодаря лучшему воину и вождю племени по имени Ороку.он не проиграл ни одной битвы и за это его боготворили, но важно то что у него был особый боевой стиль, недостаточно умелому воину он казался хаотичным, поэтому его называли Ороку Воин Хаоса.

Первым же делом он создал себе топор из хаоса, что ещё можно было от него ожидать. В итоге хаос начал расширяться и в конце концов поглотил или уничтожил всю материальную вселенную.

Видя происходящее Великий Закон Перерождения Вселенной размышлял, как в следующей итерации (Итерация (лат. *iteratio* — повторение) — повторение какого-либо действия.) ограничить богов. Он пришёл к выводу, что следует напрямую ограничить их возможности используя законы, создать им противовес который зависел бы от ума и навыков существа, а не достижений и веры разумных, а также в связи с добавлением противовеса переработать систему божественности.

Противовесом стали маги, была создана энергетическая субстанция называемая душой, она представляла собой основной канал к измерению энергии, резервуар в котором получаемая из него энергия хранилась и расходящиеся во все стороны от него небольшие магические каналы по которым энергия повинуюсь воле разумного выходила, контролируя сколько энергии выходит и из какого канала маг мог настраивать эффект от магии.

При больших единовременных растратах энергии, которую мы кратко будем называть манна, магические каналы становились шире и маг мог применять более маннозатратные заклинания, при выполнении длительных заклинаний тратящих мало манны магу требовалось сжимать магические каналы, это позволяло в будущем экономнее тратить манну, сдерживать ауру, и обладая развитыми магическими каналами использовать малозатратные заклинания без потерь энергии. При восполнении манны основной канал расширялся, это позволяло тянуть больше энергии из энергетического измерения. Когда полный резервуар простаивал, то его объём увеличивался, что позволяло хранить больше энергии. Кроме того магу нужно было тренировать контроль над своей душой, ведь далеко не любой сможет контролировать скорость траты манны, объём трат манны, и из каких магических каналов она идёт. Также при большом

контроле можно менять форму и конструкцию души, например создать больше магических каналов для более сложных заклинаний или создать ещё один резервуар и основной канал, но подключить его к другому элементальному плану.

Аура – это произвольно испускаемая магом манна, её могут ощутить любые живые существа, но сильные маги менее к ней чувствительны за счёт того что манипулируя большими объёмами энергии они притупляют свои чувства. Чувствительность к ауре можно тренировать, но маги почти не будут этим заниматься, проще нанять или обучить человека магией не занимающегося. По ауре можно определить к каким энергетическим планам маг подключен и примерно определить уровень сил, но этому можно сопротивляться развивая контроль и сжимая магические каналы.

Элементальный план – это часть энергитического измерения в котором концентрируется определённый тип энергии, всего существует семь таких разделов, но один из них элементальным планом не являются. Существуют: план огня, план воды, план воздуха, план земли, план тьмы, план света и раздел физических энергий вселенной, например электрической, кинетической или тепловой. Все магические элементы кроме шести одноимённых планов – это либо использование смешанной манны нескольких типов, для этого нужен резервуар неподключенный к плану, но подключенный к другим резервуарам, либо, в случае частого использования какой-то определённой смеси, резервуар подключенный к нескольким планам, увеличение концентрации, для этого резервуар должен быть способен сжиматься и в каналах должны быть клапаны.

Таким образом для хорошего развития магу надо было проводить как можно больше времени с полным резервуаром, как можно чаще использовать затратные и незатратные, но длительные заклинания и тренировать контроль, а также значительное внимание уделять изучению магии и перенятию опыта других магов.

Боги были переработаны, появился закон который ограничивал их возможности, боги больше не могли уничтожить материальное измерение по ошибке создав нечто очень опасное, их силы в материальной вселенной были ограничены а сами боги были перемещены в новый божественный план, надстройка на энергитическом измерении похожая на планы, она поделена на домены, каждый домен – это личное измерение в котором боги живут и хранят свою энергию веры, домен получают каждый полубог когда становится богом, кроме священников. Божественность тоже была переделана, до набора количества энергии веры необходимого для того чтобы стать полноценным богом разумные пошедшие по пути божественности были полубогами, более слабой, зато материальной версией богов, сильный полубог превосходил по силам божественного аватара. При получении энергии веры их душой она распределялась так: половина шла в усиление, четверть откладывалась на хранение во вторичный резервуар, позже она будет помещена в домен, и ещё одна четверть сохранялась в первичном резервуаре, теперь она требовалась для чудес – божественного аналога заклинаний, великих чудес – мелких нарушений законов, например при помощи великого чуда можно было сделать горячий лёд или твёрдый свет и создания артефактов – предметов с душой созданной магом с большим контролем методом отращивания на своей душе изолированного отростка с последующим его отделением, резервуары этих душ нужно заполнить верой и тогда получится предмет способный давать какой-то один эффект на который при создании его настроил маг.

В отличие от магов тренирующих контроль, боги берут грубой силой, их душа состоит из двух резервуаров, приёмного канала в который поступает вера помеченная как их и канала веры из которого они выпускают веру при создании чудес или наполнении артефактов. После выпуска они представляют как должно выглядеть то чего они хотят добиться энергия веры сама принимает необходимую форму. Чем детальнее представление о желаемом, тем меньше будут потери энергии.

Среди полубогов выделяются священники, они при инициации вместо становления обычным полубогом создают канал к домену своего бога, вместо того чтобы создавать религию вокруг себя они используют его веру, если они становятся богами, то не получают домена, а отправляются в домен к которому привязаны, так появляются пантеоны в которых вся вера идёт главному богу даже если верят не в него, а в кого-то из подчинённых богов – бывших священников.

Чтобы стать богом, священником или магом необходимо провести обряд инициации. Для становления полубогом достаточно поверить в себя и накопить достаточно собственной веры, для священника нужно сделать также, но во время инициации нужно чтобы бог направил в душу иницируемого собственную энергию веры. Становление магом сложнее, ведь для этого нужно создать в душе резервуар, просто пустое пространство и дожидаться когда там наберётся достаточно манны, для этого нужно находиться рядом с магами, или в местах прорыва в энергетическое измерение, для этого нужны особые артефакты. В самом начале, когда разумные только начнут появляться на какой либо планете на ней появиться небольшое количество свободной манны – магического фона необходимого для появления первых магов. Когда маг не сдерживает свою ауру это увеличивает магический фон, чем больше магический фон – тем быстрее проходит инициация магов, если он достаточно сильный, то магом может стать и обычный человек который не создавал себе резервуар. Таким образом если где-то живёт много магов, то люди желающие стать магами стремятся туда. Если цивилизация достаточно древняя и не все маги сдерживают ауру, то все её члены – маги.

Сильнейшие из магов обладающие невероятным контролем над своей душой были способны стать ещё и богами, дело в том что при первой инициации разумный инстинктивно выстраивает душу так как нужно для избранного пути, а после инстинкты разумного сглаживают угла при изменении души, но только тогда когда он идёт по выбранному ранее пути.

Маг специализированный на контроле получивший источник невероятного количества энергии в лице веры становятся невероятно сильны, никто не может им сопротивляться кроме таких же магов-богов.

Вселенная сжалась в точку и взорвалась.

В новой вселенной за тысячелетия образовались планеты и звёзды, они собрались в галактики вокруг чёрных дыр. У некоторых звёзд, тех что были в зоне обитаемости галактики были планеты находящиеся уже в их зоне обитаемости. На некоторых из них возникла жизнь и на немногих из них она обрела разум, но дабы не расплыть внимание поговорим только о самой успешной из обретших его цивилизаций.

Эти существа обладали шестилучевой симметрией. Они были наземными существами, но были похожи на осьминогов, с каждой из их сторон было по одному щупальцу, на которых они ходили и глазу, ещё один глаз был сверху тела. Под телом находился рот с тупыми зубами, существа самоназванием которых были ковенгарды были травоядными, в будущем благодаря этому они будут крайне пацифистичны. Размножались эти однополые существа немного необычным способом, раз в пару месяцев всё племя собиралось в одном месте и сплеталось своими щупальцами, по одному с каждого и отделяли их от своего себя, за два-три дня они объединялись по три-пять, а за месяц вырастали тело и остальные щупальца, всё это время новые ковенгарды использовали для роста и поддержания жизни ресурсы накопленные в щупальцах, по этому по окончанию процесса они были ужасно голодны, разум формировался за пять-шесть лет. Регенерация ковегардов позволяла их родителям, при достаточном питании, восстановить конечности за пару недель.

(Радиальная симметрия, или лучевая симметрия — форма симметрии, при которой тело (или фигура) совпадает само с собой при вращении объекта вокруг определённой точки или прямой. Часто эта точка совпадает с центром симметрии объекта, то есть той точкой, в которой пересекается бесконечное количество осей или плоскостей двусторонней симметрии. Радиальной симметрией обладают такие геометрические объекты, как круг, шар, цилиндр или конус.)

(Тentakль (от лат. tentaculum — «щупальце»). Тentakли (также щупальца, лат. tentacula) — щупальцеподобные образования некоторых живых организмов.)

В связи с тем как развивалась на ранних стадиях их цивилизация, у них не было богов, зато очень хорошо развивались маги, ведь первые из них появились ещё на этапе когда вся раса была одним племенем, они почти сразу распространили это искусство на всех соплеменников. Раса размножалась, ресурсов быстро перестало хватать и племя разделилось на тех кто остался и тех кто пошёл искать новое место для жизни, так продолжалось до тех пор пока их планета не была заселена полностью, ковенгарды очень долго пробыли в каменном веке, по этому на момент вступления в медный век все жители планеты становились магами к семи годам, даже без тренировок.

Во время железного века они начали налаживать магическую связь между поселениями, таким образом к концу железного века любой ковенгард имел постоянный доступ к аналогу интернета, стоило ему только напрячься, у более сильных магов этот «интернет» был значительно быстрее.

К концу железного века они пришли к коммунизму.

Ковенгарды уделяли большое внимание изучению магии, но и про немагические технологии они не забывали, у них прошла техно-магическая индустриализация и появились аналоги компьютеров, это было бы невозможно, если бы выдающийся маг-исследователь Каламарондорифекс обнаружил энергию веры, он сумел провести на ней несколько экспериментов и нашёл способ манипулировать ей, найдя добровольца который ещё не стал магом он взял под контроль его разум и таким образом получил контроль над его душой.

Будучи магом-исследователем он специализировался на контроле и по этому когда энергия веры под контролем его ученика начала вливаться в контролируемую им душу он смог пересилить инстинктивные манипуляции и сумел инициировать подопечного как нечто среднее между магом и тем во что душу пытались превратить инстинкты, так родился первый демон, существо обладающее энергетической системой магов и источником сил похожим на тот то был у богов, он мог получать веру сектантов и получать её напрямую от разумных отбирая её у них, на них это никак не влияло и мог пожирать их души, это лишало разумного возможности становления богом, магом или демоном, или если разумный уже пошёл по одному из этих путей лишало его всех сил, без возможности восстановления, а демону приносило большое количество энергии веры. Впоследствии обществе ковенгардов пожирание души применялось в качестве ужаснейшего наказания.

Увидев первого демона Закон Постоянного Развития сразу решил что бытие демоном должно стать третьим путём развития разумных, он в срочном порядке решил заняться созданием обряда инициации для демонов, им стала банальное попадание в душу достаточного количества и манны, и веры.

Демоны также как боги могли создавать артефакты и творить чудеса, если боги были ограничены тем что им приписывали верующие, то демонов ограничивала их сущность, в качестве примера приведу Вельзевула – демона олицетворяющего грех чревоугодия ложных божеств, при достаточном количестве энергии веры он мог пожрать что угодно или даровать кому-то божественные силы энергия для которых бралась бы из медленно перивариваемой им самим же души «счастливчика», так-же он мог более эффективно пожирать души, получая через пожирание больше энергии за меньшее время.

(В XVI веке немецкий инквизитор П. Бинсфельд составил классификацию демонов по семи смертным грехам. В ней Вельзевул олицетворял чревоугодие, обжорство. В 1801 году иная классификация была составлена английским оккультистом Ф. Барретом. В ней Вельзевул является символом ложных богов)

В обществе ковенгардов появилась прослойка демонов-артефакторов которые занимались обеспечением цивилизации устройствами необходимыми цивилизации и их зарядкой, энергию они брали из всех ковенгардов которых встречали.

Со временем технологии развивались и возможностей магии перестало хватать, наиболее продвинутые устройства были чисто технологическими, однако технологическое развитие тоже было ограничено, был предел технологий которых можно было достичь в этой итерации, из уважения к ковенгардам Закон Постоянного Развития дождался когда эта достигшая бессмертия раса устала от жизни и дал команду Великому активации Закону Перерождения Вселенной. Отдавая эту команду Закон почувствовал нечто что разумные называют сожалением, он успел привязаться к ковенгардам. В следующий раз он этого не допустит! Ведь привязанность может мешать работе!

Взрыв. Новая вселенная. Новые законы и доработанная система магии.

В новой итерации следовало сделать многое: переработать магию и способ инициации демонов

и ослабить магов и ускорить технологический и магический прогресс цивилизаций. Эти изменения, кроме переработки инициации демонов, временного варианта который использовался в этой итерации дабы ковенгарды могли создавать их по подобию первого, были призваны создать необходимость развития магии и дать возможность для этого развития.

Первым изменением стал новый способ инициации демонов, теперь энергия веры, хотя правильнее было бы называть её энергией души или духовной энергией, имела окрашенность, она отвечала за то что вызывает её отправку, вера вызывала положительную окрашенность, а страх отрицательную, таким образом между демонами и богами образовалась прямая конкуренция, сильные демоны старались запугать народ, заставить поверить что их угроза реальна, а боги старались доказать пастве слабость демонов и свою возможность защитить их.

Демоны и боги могли принимать духовную энергию не только соответствующей окраски, если вокруг демона образовывалась секта, то он становился архидемоном, обретая при этом часть возможностей богов, теперь он мог использовать духовную энергию так, как это делали боги, если же бога начинали бояться или ему приносили в жертву разумных, передовая им энергию их душ, то они становились демоническими богами и получали часть возможностей демонов, получали возможность самостоятельно пожирать души и умение отбирать силу души.

Для инициации демона разумному требовалось самому поверить в собственную злобность, накопив таким образом в душе собственную отрицательную духовную силу и сформировать сущность – то какие силы он приписывал более сильной версии себя создавая духовную энергию, если он переставал поддерживать собственную сущность, то его силы быстро падали, вплоть до лишения всех сил, таким образом демоны в своей зависти к более сильной версии себя постоянно желали стать сильнее.

Маги были ослаблены путём уменьшения изначального потока манны по основному каналу и уменьшения скорости его развития каналов резервуара, вместе его уменьшением. Вместе с тем скорость работы мозга теперь росла вместе с магической силой, развиваясь маги, боги и демоны увеличивали защиту от атак, достаточно развитый разумный мог полностью игнорировать достаточно слабые атаки, также росла физическая сила, как итог разумный тренирующийся как саг мог развивать тело даже с большей скоростью чем разумный занимающийся спортом, при этом он фактически не имел не имел предела силы.

Вместе с тем были добавлены руны и плетения, каждая руна – это трехмерное изображение означающее что либо и воспроизводящая своё значение при вливании манны, например простейшая руна огня – трёхгранная пирамидка, означала огонь и называлась при адаптации к нашему языку и нашей культуре ignis создавала огонь в месте использования, плетение – это группа рун связанных между собой каналами, руны представляли собой очень простые плетения с сферами вместо рун. Благодаря рунам артефакты могли производиться не только при помощи богов, теперь их мог самостоятельно сделать любой достаточно квалифицированный маг, кроме того при помощи рун можно было создать канал который позволил бы артефакту самому

Также маги могли создавать временные руны и плетения контролируя ауру, теперь маг имел контроль над своей манной даже после того как она выйдет из него, теперь маг мог управляя аурой создавать руны и запитывать магическими каналами, магия используемая в прошлой

итерации всё ещё работает, но так как более проста, менее экономна и обладает меньшим количеством возможностей, а маги новой итерации в связи с увеличением скорости мышления обладают большим контролем старая магия используется преимущественно новичками в магии и считается магией учеников.

Рунная магия дающая большие возможности, это конечно хорошо, но было бы ещё лучше если бы цивилизации на ранних уровнях развития прогрессировали быстрее, с этой целью был создан Эгрегор.

(Эгрéгор (от др.-греч. ἐγρέγορος «бодрствующий») — понятие, термин и концепция в оккультизме и эзотерике, означающее нефизическую сущность, групповое биополе. В научной среде считается маргинальной антинаучной теорией.

Сторонники этих теорий предполагают, что более или менее крупные человеческие сообщества способны вырабатывать собственное энергетическое поле под влиянием устремления к одной цели (эгрегор творческой школы, эгрегор государства, эгрегор религии и пр.). Участники сообщества могут испытывать чувства сопричастности («подключение» к объединяющему их эгрегору) и повышать личный энергетический потенциал.)

Эгрегор – это объединение разумов сильнейших магов богов и демонов прошлой итерации, при большом взрыве Эгрегор уничтожается и создаётся новый. Эгрегор иногда выбирает разумных и делится частью своей мудрости с ними подталкивая к мыслям которые обгоняют своё время, так появляется абсолютное большинство гениев, хотя гении могут появиться и без помощи Эгрегора. Кроме значительной помощи некоторым избранным Эгрегор помогал и обычным разумным, он стал их интуицией и хоть и менее сильно, но подталкивал на открытия меньшей важности.

Кроме того дабы в новых итерациях не привязываться к расам Закон Постоянного Развития создал закон который ограничивал время которое могла существовать материальная вселенная без большого взрыва, для разных итераций этот срок отличался. Однако теперь достаточно научно развитая, в том числе и магически цивилизация или личность могли пережить большой взрыв во время которого не менялись законы.

В новой итерации одна из бесчисленного множества обитаемых планет была заселёна немного странной жизнью, если в большинстве других случае жизнь либо не развивалась, либо становилась многоклеточной, то на этой планете эволюция пошла иным образом, местные живые существа представляли собой колониальные организмы, в следствии этого разумные этой планеты не имели полноценного разума в одном организме, он образовывался благодаря совместной работе большого количества клеток, Закон Постоянного развития увидев это изменил систему душ, теперь душа появлялась не у организма обладающего разумом, а у разума. Благодаря этому местные разумные также как и все остальные получили возможность пользоваться магией, становиться демонами и богами.

В следствии особенности расы облик отдельных разумных которые называли себя энтелоптиры мог сильно отличаться, но в своей основе они были похожи, это были малоподвижные существа, получающие ресурсы от фотосинтеза и корней, они часто напоминали деревья и кусты, со

временем их корни начали объединяться, таким образом за несколько тысяч лет энтелоптиры стали одним большим энтелоптиром.

Благодаря абсолютному единству расы, она буквально была обычным существом с одним разумом и душой невероятных размеров за счёт постепенного объединения разумов, а соответственно и душ миллиардов энтелоптиров. В связи с отсутствием общения между представителями расы и последующим объединением не образовалась идея грехов, а значит и демоном это сверхразум стать не мог, и из-за того что раса представляла из себя один разум, а соответственно и одну душу существо хоть и могло стать богом, но это было бы не лучшим решением, к счастью оно и не стало, изучая себя оно обнаружило возможность контролировать нечто нематериальное, связанное с ним, это была душа.

Энтелоптир методом тыка добился своей инициации как мага, естественно Эгрегор играл не последнюю роль в формировании энтелоптира как мага, первое время энтелоптир изучал обычную магию, но через какие-то десять-двадцать лет перешёл к изучению рун, а ещё через двадцать-двадцать пять, плетений. За тысячи лет он достиг совершенства в магическом ремесле, он изучил всё то можно было в этом направлении, в любое мгновение он мог создать новую руну под свои нужды и сразу бы чётко знал как эту руну можно применить, развитие дальше могло продвигаться бесконечно, но он понял законы по которым работает магия, качественного развития уже не было но его разум привыкший к постоянному получению качественно новой информации страдал от информационного голода, тогда он начал пытаться пойти иным нежели магия путём, так не без помощи Эгрегора он стал ещё и богом, но не прошло и пары десятков сотен лет, а он уже изучил всё что можно было в направлении божественности и её комбинации с магией, он оставался в материальной вселенной благодаря тому что перед самым становлением богом он частично отделил от своей души небольшой по его меркам кусочек, он был примерно эквивалентен сотне душ по размеру, и отправил именно его в свой дом, благодаря только частичному отделению он управлял этим кусочком души, о перемещении в домен он узнал проанализировав то как развивалась его душа и как это пересекалось с законами материальной и энергетической вселенных.

Энтелоптир создал себе нематериальное тело способное передвигаться на громадные расстояния за считанные секунды, он стал богом-покровителем сотням разумных рас, у одной из них он подсмотрел путь демона, привил его себе, но то насколько он к этому моменту развился позволило ему узнать всё что можно было о демоническом пути и его взаимодействиях с другими за семь лет.

Он начал изучать физическую часть вселенной, это направление было для него ново, так что ушло целых шестьсот лет на изучение этого направления, итак энтелоптир изучил уже буквально всё что мог... или не совсем?

Энтелоптир долго, семнадцать секунд!, думал, для существа способного за миллисекунду проанализировать и рассчитать все в галактике частицы и их положения на ближайшие пару минут это действительно очень много, и наконец понял! С его знаниями и возможностями пора бы изучать законы, объединив все свои знания он создал устройство при помощи которого используя при этом все свои силы он мог менять законы, осознавая что если такая возможность попадёт в руки к не правильным разумным, то тогда это будет крайне плохо первым же его нововведением была защита от подобных ему, теперь если кто-то кроме него и Закона Постоянного Развития пытался изменить законы, то он мог это сделать только

временно и в ограниченном пространстве относительно себя, не во всей вселенной, это стало Великим Законом Самозащиты. Вторым его нововведением стали герои.

Герои – это новый путь силы, он развивали физическую силу и прочность своего тела, их души вместо духовной энергии производили жизненную, большое количество жизненной энергии продлевало жизнь, увеличивало прочность и силу разумного, героем надо было родиться, только те кто родился с потенциалом стать героем могли им стать, такие люди могли пойти и другими путями силы, этому нечего не мешало развивались они со временем, но могли сделать своё тело более податливым для развития занимаясь спортом. Создав героев энтелоптир осознал что если он будет создавать что-то новое при помощи законов, то он будет знать всё о созданном.

Энтелоптир активировал Великий Закон Перерождения Вселенной.

Глава первая

Хоть вселенная и была уничтожена раньше чем планировалось, но Закон Постоянного Развития успел сделать главный вывод, он заключался в том что даже без магии разумные могут добиться значительных высот, это было видно по энтелоптиру который для изменения законов кроме всего прочего и не магические технологии. В связи с этим в новой итерации нужно было усложнить вселенную на глубинном уровне и сильно ослабить магов, богов, демонов и героев, также значительно уменьшив шансы их появления. Дабы уменьшить шансы появления магов даже было изменено такое правило как то что на всех планетах с разумной жизнью есть природный магический фон, теперь он образовывался только на каждой сотой и был крайне слаб.

Об этой итерации я не буду много писать, лишь скажу что именно в ней в галактике Млечный Путь, рядом со звездой Солнце, на третьей от него планете, Земле, зародилась человеческая раса.

Эта раса за долгие тысячелетия дошла до космической эпохи, а потом и до межзвёздной, со временем люди заселили всю галактику, но им не повезло, в их галактике было всего три планеты с магическим фоном, но они были колонизированы всего лет за двадцать, они находились в одной системе, до того как произошёл большой взрыв.

За всё время своего существования человечество успело встретиться с ещё одной космической цивилизацией, но она была слишком слаба по сравнению с человечеством и при этом она была крайне агрессивна, как было выяснено уже после её уничтожения, её лидеры не верили в возможность мирного контакта с более сильными цивилизациями, они были уверены, что человечество, увидив в них угрозу для своего господства в галактике, уничтожит их, они видели попытку уничтожить инопланетян единственным способом выжить, в итоге именно их цель выжить таким способом и привела их к смерти.

Этот большой взрыв был инициирован Законом Цикла, его создал Закон Постоянного Развития дабы не привязываться к разумным. Время отмеренное этой итерации кончилось, да и одна из

рас истощала все возможности технологий.

Закон Постоянного Развития решил сделать форму вселенной сабильной, теперь форма расположение галактик передавались из итерации в итерацию.

В новой итерации было решено дать галактикам больше самостоятельности, теперь у каждой из них был свой Эгрегор образованный из разумов всех её жителей прошлой итерации, он мог в определённых рамках изменять законы своей галактики и выполняла все функции первой версии Эгрегора и хотя большая часть нового Эгрегора была обезличена, небольшая частичка имела личность и действовала отдельно от основного Эгрегора и не обладала большей частью обезличенного Эгрегора. Однако и первая версия Эгрегора не прекратила свою работу, скорее стал куратором остальных.

Так получилось что в млечном пути из разумных абсолютное большинство составляли люди, кроме них были только наземные цивилизации и та цивилизация что была уничтожена но и она не могли конкурировать с людьми в количестве так как люди уничтожили их ещё в тот момент когда речь шла далеко не о цивилизации галактического масштаба.

Обезличенный Эгрегор случайным образом выбрал время разумов из которого будут объединены в необезличенном Эгрегоре. Этим временем стала первая половина двадцать первого века.

В бесконечном чёрном пространстве висел шар света, если бы этот шар увидел маг, он бы сказал что шар ощущается частью чего-то большего, невероятно могущественного, но при этом не живого. Это шар был необезличенным Эгрегором, дальше буду называть просто Эгрегором.

Эгрегор был разумен, но не мог использовать свой разум, у него просто не было вычислительных мощностей которыми мог бы пользоваться разум. Но нечто вроде инстинкта не позволяло ему бездействовать, по этому он делал то единственное на что был способен – случайным образом создавал похожие на него шары магической энергии.

Совершенно случайно он складывал эти шары в различные комбинации, большинство из них ничего не значили, но иногда получались простейшие руны, например *ignis* или *ventus*, эти руны довольно просты, однако это вовсе не значит что Эгрегор мог создать только простейшие руны, однажды была создана простая руна! Этой руной стала *ratio* – руна обозначающая разум.

Благодаря появлению хоть и небольших, но вычислительных мощностей, в связи с особенностями работы этой руны сознание Эгрегора работало поноценно, но очень медленно, так казалось бы простые вопросы: «Где я?» и «Кто я?» задавались три часа. По прошествии этого времени Эгрегор начал вспоминать прошлое всех своих разумов, знания полученные от основного Эгрегора и задачу полученную от него.

— Значит я – это восемь миллиардов людей из прошлой итерации и моя задача возвысить человечество и превзойти другие Эгрегоры? Чтож, попробуем, но в начале нужно решить как мне себя называть. Хм... пусть будет Хорезм, да, это имя мне нравится!

Эта мысль пронеслась в его голове за тридцать лет, могло показаться что из-за этого он уже значительно отстал от остальных, но на самом деле он очень быстро собрал руны ratio, да и тридцать лет – это вовсе не много в космических масштабах.

— Из информации которую я получил от основного Эгрегора я зная что на старте я был неразумен и скорее всего одна из окружающих меня рун дала мне разум, осталось только выяснить какая.

Хорезм убрал все шары света не являющиеся частями рун, вокруг него осталось только четыре руны. Aer, ratio, ventus и ignis.

— Одна из этих рун точно руна разума, одна из них исключается сразу, она производит воздух, ещё одна делает ветер и ещё две ничего не делают, одна из них значительно сложнее остальных, я буду очень долго её создавать, а значит лучшим решением будет в начале сделать более простую, если именно она – руна разума – хорошо, если не то я узнаю что сложная – это руна разума и если повезёт, то я узнаю как она работает!

Хорезм попробовал применить ignis и ему повезло, он создал эту руну внутри зоны заполненной воздухом и появился огонь, Хорезм обрадовался, для него знание ещё одной руны было в разы ценнее пяти лет.

Хорезм уничтожил все руны кроме ratio.

Хорезм начал создавать руны разума, с каждой новой руной следующая создавались всё быстрее и быстрее.

Однако в один момент новые руны перестали приносить пользу, Хорезм на тот момент обладал скоростью мышления на уровне человека. После недолгих размышлений он понял в чём проблема. Его восстановления манны перестало хватать.

Глава вторая

Порывшись в информации заложенной в его разум основным Эгрегором Хорезм понял, что маги могли тренировать свой основной канал, но также он понял, что он не был не только магом, но и души в обычном её понимании, точнее она у него была, но не относилась ни к одному из известных ему путей развития. Хорезм становился сильнее или слабее в зависимости от силы и развития вверенной ему расы. А ещё он узнал что ради честной борьбы между расами они обрели разумность в один и тот же момент. Кроме этой информации было ещё неизвестное количество закрытой информации которая откроется позже и небольшая подсказка:

— Ты сможешь полноценно развиваться только после получения доступа к материальной вселенной, это можно сделать небольшим плетением разума и воздуха.

— Я знаю как примерно должны выглядеть руны разума и воздуха, нужно попробовать их поизменять и возможно получатся новые руны — подумал Хорезм.

Прошло триста лет и Хорезм разработал три новых руны и обнаружил что связанные в плетение руны разума работают почти в два раза эффективнее. Новыми рунами были *mente magna*, *animam viventem* и *susurro*, первые две – руны разума, а третья воздуха. *Mente magna* – усиленная и более эффективная версия *ratio*, *animam viventem* – руна создающая нематериальное тело, а *susurro* позволяет передавать звук на большие расстояния.

Связав плетением *animam viventem* и *susurro* Хорезм получил возможность воздействовать на реальность, а применив свои новые знания о рунах разума и заменив руны *ratio* на *mente magna* он получил в шесть раз более быстрый и сильный разум.

За последние сто шестьдесят лет Хорезм чувствовал постепенное усиление которое остановилось после нескольких мощных рывков двадцать лет назад, как оказалось этими рывками были становления нескольких полубогов богами, а развитие человечества и соответственно его усиление остановились из-за того что боги стравливали своих последователей в священной войне за паству для себя.

Хорезму нужно было срочно решить эту проблему и желательно вообще избавиться от богов, ведь силу веры можно перенаправить себе, Хорезм обладал ограниченным контролем над законами планет заселённых людьми.

Хорезм перенаправил силу веры всех людей к себе, таким образом он получил источник энергии которую в связи с особенностью своей души мог конвертировать в манну, пресёк появление новых богов и лишил силы уже существующих. Кроме того Хорезм ввёл систему уровней, уровень был у всех существ обладающих душой и у планет, изначально все существа на первом уровне, а планета на нулевом, в зависимости от уровня планеты меняется распределение опыта – кусочков души убитых существ. На нулевом уровне планета забирала весь опыт и когда достигала первого уровня из всего накопленного опыта образовывались очень сильная душа и простой алгоритм действий который худо-бедно подходил под разум, к нему и привязывалась душа.

Алгоритм был очень прост – создать основной канал, тянуть манну из энергитичесуюго измерения и выпускать в атмосферу.

Хорезм изменил стандарт разума достаточного для образования души – теперь она была у любого живого существа, что значило что любая смерть даёт опыт планете и любое убийство существу.

Хорезм испытывал острую нехватку знаний, рун известных ему явно не хватало для его цели, заложенной при его создании – возвышения человечества. Для решения этой проблеме Хорезм видел два не исключających друг друга пути, первый – увеличить количество людей, как итог увеличить количество манны, в следствии чего увеличить количество рун разума, а соответственно увеличить скорость собственного изучения рун, а второй способ – создать в

человечестве магические цивилизации в которых были бы маги тестирующие руны и не обладающие магией и предлагающие руны для тестировки магами ассистенты.

Оба варианта были реализуемы и эффективны, Хорезм решил использовать оба.

Он начал с реализации плана с созданием магических цивилизаций так-как благодаря магии в такой цивилизации повышались производство пищи, уровень жизни и её продолжительность, а вместе с тем и рождаемость, как итог именно магическая цивилизация на ранних этапах развития цивилизации – это лучший выбор. Однако Хорезм планировал дать этим цивилизациям развиться до определённого уровня, при этом действуя только через один элемент или способ использования магии, а потом лишить их магии уничтожив таким образом.

Почему Хорезм решил уничтожать магические цивилизации достигшие определённого уровня развития? На самом деле ответ очень прост! Хорезму не нужны слишком сильные маги и слишком высокое развитие магии среди людей, ему нужны были легко контролируемые, не способные взбунтоваться, да и не желающие этого воины с силой которая полностью зависела бы от него. А ещё у него уже был план по реализации своих целей, он хотел создать систему, как в реалпг!, а он бы стал этой самой системой, её ядром, источником энергии и целым пантеоном системных богов и демонов!

В разные эпохи или одновременно Хорезм создавал различные цивилизации, во лишь некоторые из них: древнеегипетская, древнегреческая, хеттская, финикийская, ольмекская и развившиеся в последствии в тех же местах майя и ацтеки.

В двухсотых годах до нашей эры Хорезм развил собственный контроль манны и узнал достаточно для создания себе души, взяв часть опыта планеты он создал себе душу и таким образом перешёл на первый уровень. Появление души стало очень важным для него событием, ведь даже за триста-четырееста лет активного использования основного канала он расширяется до такой степени, что если маг не применяет крайне маннозатратные заклинания на постоянной основе, то манна просто не кончается, а у него две тысячи лет до начала исполнения плана.

За прошедшее время Хорезм накопил знания рун позволяющие ему увеличить эффективность рун разума ещё в восемь раз, а благодаря увеличению количества людей и образованию души его вычислительные способности и контроль близкие по уровню к энтелоптиру.

Благодаря увеличенному контролю Хорезм смог привить себе пути демона, бога и героя, пути демона и бога пока простаивали, а путь героя, привитый благодаря созданию новой души обладающей особенностью героев и приживлению её к основной душе, развивался. Пути бога и демона были модифицированы, у бога была убрана привязка к тому как его представляли верующие, а у демона была убрана привязка к личности, хотя это и ограничило его способности.

Эти пути были нужны для обретения базовых способностей демона, что понадобится для реализации некоторых системных механик, и для получения жизненной энергии, она нужна

для создания физических классов в системе.

Глава третья

Я – обычный, ничем не примечательный человек, точнее так было до прихода системы.

Здравствуйте, уважаемый пользователь системы Хорезм 1.1! Ваша планета достигла первого уровня и благодаря этому обрела магию! В связи с этим Хорезм получил обновление, теперь распределение опыта такое: пять процентов пользователю, тридцать пять планете и и шестьдесят системе Хорезм. Дабы увеличить свою силу зарабатывайте опыт, это можно сделать путём выполнения заданий и убийства живых существ (совершенно любых обладающих хоть какими-то зачатками разума)! Со временем ваши и всего человечества старания поднимут уровень системы Хорезм и планеты, повышение уровня системы увеличит максимальный уровень которого можно достичь, количество и качество подземелий и заданий, возможности системных навыков и магии и увеличит силу людей относительно людей того же уровня на более низком уровне системы, а повышение уровня планеты увеличит скорость получения на ней опыта и развития навыков, а также увеличит количество, скорость восполнения и качество природных магических и не магических ресурсов. – именно такой текст появился перед глазами каждого человека в тот день.

Пожалуйста, выберите класс, исходя из ваших предрасположенностей вы не получаете возможности выбрать физический класс рангом выше Редкого, зато благодаря высокому качеству души вам доступны высокоранговые магические классы. Желаете просмотреть только классы Легендарного ранга? При достижении максимального уровня класса можно повысить его ранг класса, сбросив при этом три четверти уровней, вплоть до четырёх раз, при условии выполнения дополнительных условий. Подкласс можно будет выбрать на каждом пятидесятом уровне.

Я сконцентрировался на мысли «да» и передо мной появился список доступных легендарных классов, а над ним список рангов с небольшим описанием, то, что я увидел выглядело примерно так:

Ранги классов

Обычный – самый обычный, ничего примечательного.

Необычный – чуть лучше обычного, но всё ещё ничего примечательного.

Редкий – не каждый человек может получить его с самого начала своего пути. Начиная с этого ранга продолжительность жизни растёт с каждым поднятием уровня.

Эпический – далеко не каждый человек может получить его с самого начала своего пути.

Легендарный – только человек-легенда с невероятным будущим может получить его при выборе класса, минимальный класс для достижения Системного ранга.

Божественный – этот и последующие классы невозможно получить при выборе класса, если конечно один из ваших родителей не обладал Возвышенным класом.

Мировой – человек получивший протекцию планеты минимум третьего уровня и получивший десятую часть её сил или обладатель магического класса с подклассом «Демииург» создавший планету первого уровня. Начиная с этого ранга человек обретает бессмертие.

Системный – человек получивший протекцию системы Хорезм, обладает небольшой возможностью влиять на систему, например создавать новые навыки и заклинания.

Возвышенный – человек получивший протекцию от планеты минимум десятого уровня, системы Хорезм, пантеона из минимум десяти богов минимум пятого уровня, а также двадцати архидемонов шестого уровня. Получает возможность сильно влиять на систему, например создавать новые классы и подклассы. Не ограничен максимальным уровнем. На этом классе человек обретает системное бессмертие, теперь он не просто не умрёт от старости, а сможет воскресать до тех пор пока существует система Хорезм.

Внесистемный – человек вырвавшийся за пределы влияния системы Хорезм, теряет полномочия в системе Хорезм, становится врагом системы Хорезм, лишается всей силы дарованной системой Хорезм, отключается от системы Хорезм, может развиваться независимо от системы. Теряет системное бессмертие.

Доступные для выбора классы

Вечный архимаг – человек пошедший по наиболее сбалансированному, но вместе с тем наиболее слабому пути магии и достигший при этом высот при которых его жизнь бесконечна, была бы манна, на пике своих сил способен воздействовать на целую планету и в своих заклинаниях частично игнорировать законы планеты.

Чародей древних плетений – человек пошедший по тернистому пути чародея, не получает от системы списка заклинаний, зато имеет навык «конструктор заклинаний» позволяющий создавать заклинания из фрагментов и рун найденных в древних артефактах. Благодаря успехам на магическом поприще получает возможность конвертировать энергию в любую другую кроме хаоса и создавать артефакты. Специализирован на подготовке и сильных, но требующих много времени заклинаниях. Благодаря долгим, маннозатратным и сложным ритуалам способен поверхностно и временно изменять законы планеты.

Чернокнижник глубинного плана – человек пошедший путём чародея, но пошедший по развилке при поднятии на Редкий. Отличается от чародея сконцентрированностью на тёмной, демонической и жертвенной ветвях магии. Вместо фрагментов и рун света получает руны тьмы. Чернокнижник становится немножко демоном.

Демонопоклонник врат ада – человек пошедший путём подчинения демонам, и понравившийся сврим хозяевам настолько, что они решили приблизить его к себе и раскрыть свою тайну, но перед этим он должен пройти испытание – найти их дом и прийти к ним. Специализируется на магии огня и земли, а также демонической магии. Сам крайне слаб, зато идеален в качестве вместилища силы хозяев, фактическая сила привязанна не к уровню, а к благосклонности демонов и количеству принесённых жертв. Уровень определяет то сколько сил демонов он сможет использовать без проблем со здоровьем. Демоны часто искажают разум своих последователей, прививая им жестокость и покорность, а также искажая мышление приводя к порождению на самих себя. Не способен иметь подкласс демиург.

Кардинал – человек пошедший по пути фанатичной веры в одного из богов или целый пантеон, если бы не его фанатизм, он заметил бы, что почти не отличается от демонопоклонников, отличия заключаются лишь в специализации на магии земли и света и тем что при искажении разума вместо жестокости и покорности получает смирение и благоговение, а и конечно нельзя забывать и о атрибутике вместе с поддержкой народа и тем что вместо жертв верующие обращённые им в «правильную» веру и добровольные жертвы других фанатиков. Даже сквозь призму своей неистовой веры начинает понимать какой сикрет хотят раскрыть демонопоклонникам их общие хозяева, но он уже смирился.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/92564/3670475>