

Итак, здесь я буду пытаться разъяснить систему, которая действует в рассказе.

Для начала профессии. По состоянию перевода на сегодняшний день, в мире, в который попал ГГ, существует 4 типа профессий:

1. Маг
2. Мечник
3. Рыцарь
4. Монах

Первым двум профессиям нельзя обучиться, они определяются предрасположенностью человека к одному или другому типу сверхъестественной силы. Двум последним профессиям можно обучиться, выполнив определенные условия. Рыцарями/паладинами могут стать мечники, монахами/священниками соответственно могут стать маги.

Иногда могут встретиться некоторые гибриды, вроде мечника-мага.

Сверхъестественная сила у каждой профессии называется по своему:

У магов - это сила Духа

У мечников - Аура меча

У рыцарей - сила Клятвы

У монахов - сила Веры

Развитие. Развитие во всех профессиях делится на уровни и сферы.

Маг:

1. Начальная
 - 1.1. начальная (1-3 уровни) изучение силы Духа
 - 1.2. продвинутый (4-6 уровень) высвобождение силы Духа
 - 1.3. высший (7-9 уровень.) изучение волшебных элементов
2. Специализированная
3. Божественная (Мудрец)
4. Сакральная

Мечник:

1. Начальная
 - 1.1. начальная (1-3 уровни) уклепление тела Аурой меча

1.2. продвинутый (4-6 уровень) высвобождение Ауры меча

1.3. высший (7-9 уровень.) изучение Режима навыка. Режим навыка так же делиться на три уровня: копирование некоторых свойств, частичное преобразование, полное преобразование.

2. Сфера Мастера

3. Джаггернаут

Рыцарь:

1. Рыцарь

1.1. Оруженосец

1.2. Рыцарь

1.3. Старший рыцарь

2. Паладин

Монахи:

1. Монах

2. Епископ

2.1. Епископ-стажер

2.2. Епископ

2.3. Архиепископ

2.4. Красный кардинал

3. Святой

Магия. Что представляет из себя магия в данном рассказе?

Вся магия строится на наборе магических символов, который по словам ГГ, очень сильно напоминает программный код. Всего существует 32 магических символа, но изучать их очень тяжело. Кроме того, это способны сделать только маги, так как они обладают силой Духа, для других профессий это попросту невозможно.

Итак, чтобы составить заклинание нужно следующее:

1. Знание нужных магических символов.

2. Сила Духа - с ее помощью составляется алгоритм заклинания на основе магических символов.

3. Магический шаблон - он по сути и есть само заклинание. Другими словами, это алгоритм с инструкциями для маны.

4. Мана (она же - магическая энергия) - топливо для заклинания. Мана и сила Духа не одно и

тоже. Мана может быть заменена другими катализаторами, вроде магических чернил или мифрила.

5. Волшебная палочка - инструмент материализующий заклинание.

Сама магия так же делиться на школы и сферы.

Школ всего 8: огонь, вода, земля, ветер, молния, свет, тьма и пространство. Названия говорят сами за себя. Единственное, что стоит отметить, что на начальном уровне (первые 9 уровней) маг может изучать все школы магии, но свет, тьма и пространство считаются высшими школами, поэтому маги могут начать их изучение только достигнув продвинутого уровня, а вот входя в сферу специализации, они должны выбрать одну единственную школу, в которой и будут дальше совершенствоваться. Все потому, что изучать все школы магии на таком уровне невероятно сложно.

Если маг до входа в сферу специализации был экспертом сразу в нескольких школах, то после входа в сферу специализации, все направления, в которых он специализировался, сливаются и образуют новый волшебный элемент. Например, вода и земля - образуют элемент "болота", ветер и вода - "ледяной" элемент, вода и огонь - элемент "тумана" и т.д.

На данный момент известно 4 типа магии: непосредственное колдовство, зачарование предметов, построение магических печатей и создание свитков.

Маги, как правило, используют ранее разработанные магические шаблоны, изучают их и запоминают. Дальше, им достаточно "вспомнить" шаблон, наполнить его маной и активировать с помощью волшебной палочки.

Если маг зачаровывает предмет - он наносит магические символы на его поверхность и создает магическую матрицу.

Стоит различать следующие понятия:

Магический шаблон - это заклинание, сохраненное в памяти мага

Волшебная матрица - это заклинание записанное на чем-либо. Например, на пергаменте или зачарования.

Волшебный массив - это большие мощные и массовые заклинания, созданные в виде магических пиктограмм и рун. Например, защитные барьеры городов.

Школы магии: огонь, вода, земля, молния, ветер, пространство, свет и тьма.

Тьма - является запретной школой из-за наличия в ней демонов.

Демоны делятся на три класса: низшие, средние или обычные и высшие.

Низшие эквивалентны начинающим магам.

Средние - аналогичны магам в сфере Специализации

Высшие - аналогичны магам в Божественной сфере.

Деньги: действует трехуровневая система: золото-серебро-медь

1 серебряный = 100 медным монетам

1 золотой = 100 серебряным монетам или 10 000 медных монет.

Империи:

1. Империя Лохан (□□□□) самая северная и самая сильная империя.
2. Империя Гандо (□□□□) соседствует с империей Лохан, разделена на 3 части из-за гражданской войны.
3. Империя Айшиз (□□□□□) находится в центре континента и по факту является просто башней магов, так же является империей магов.
4. Империя Модо (□□□□) родина Церкви Семи. (п.п. Как Италия для Ватикана).
5. Империя Сяэр (□□□□) находится на юге континента и граничит с империей Матан. Разделена на Восточный Сяэр (□□□) и Западный Сяэр (□□□) эльфийским лесом и является самой большой империей с точки зрения территорий.
6. Империя Матан (□□□□) империя, в которой живет наш гг.
7. Империя Дорн (□□□□) островная империя, самая маленькая и самая слабая, подавляющее большинство населения составляют женщины, которые являются дочерьми местного императора.

Иерархия:

1. Императорская семья
 - 1.1. Кронпринц и принцы/принцессы - непосредственные наследники императора
 - 1.2. Князья (□□)- двоюродные братья/сестры, дяди/тети императора и т.п. родственники
 - 1.2.1 Великие князья - родные братья/сестры императора
 - 1.3. Герцоги (□□)- все остальные члены королевской семьи.
2. Дворяне
 - 2.1. Граф (□□) - имеют свои земли и армию
 - 2.2. Виконт - имеют свои земли
 - 2.3. Барон - нифига не имеют кроме титула.
3. Рыцари
4. Простолюдины

Предок-император (□□) - человек, который открыл человечеству магию.

Предки-маги - потомки предка-императора, которые правили миром после предка-императора и в последствии были изгнаны за пределы Великого барьера.

Свитки - делятся на обычные (□□), средние (□□), высшие (□□), супер-класс (□□) и топ-класс (□□).

Заклинания: базовые или начальные (□□), средние или продвинутые (□□), высшие (□□), супер-класс (□□) и финальные или топовые (□□).

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/96797/76411>