

В ранобэ будут 3 континента. Группа островов и один большой остров напоминающий Британию.

1. Азания – родной континент для гг. Разделена на 2 империи.

Империя восходящего солнца, находящаяся на востоке и Западное Чжоу находящаяся соответственно на западе континента.

Империя восходящего солнца – поклоняются солнцу. Правит всем военная династия Мин. Клан огня в почете, остальные кланы угнетаются. На время начала ранобэ правит империей император Лин Мин.

Западное Чжоу – поклоняется силе. Правит всем династия Чанг. Клан ветра лидирует, с остальными кланами поддерживается нейтралитет. На время начала ранобэ правит империей императрица Чжоу Чанг.

2. Родиния – прародина всей цивилизации. Самый большой континент, но на нем мало кто живет. Когда-то процветал, но катаклизмы, созданные войнами, превратили его в безжизненную пустошь. Выжившие отправились на другие континенты где основали знакомые нам государства.

3. Кенорленд – континент, полностью занятый одним государством.

Альянс городов Кенорленда – альянс из более чем сотни городов. Заправляет всем совет из 12 лордов альянса по совместительству лидеров 12 крупнейших городов. Занимаются в основном торговлей. На случай войны имеют целую армию наемников и внушительный флот.

4. Архипелаг Альдабра – группа островов на которых в основном располагаются пиратские базы также там прячутся разного рода отщепенцы, начиная от простых преступников заканчивая чудовищами и остатками древних рас. Благодаря огромному количеству подводных рифов архипелаг превратился в настоящий лабиринт где без специально обученных лоцманов каждый из которых знает только свой небольшой участок архипелага проплыть, невозможно не напоровшись на риф.

Культиваторы делятся на практиков и магов.

Практики – рождаются в одной из семей практиков. Если родители простые смертные, то шанс становления практиком равен почти нулю. Не нулевой шанс потому что возможно в роду у одного из родителей были практики это дает крохотный шанс стать практиком. Если оба родителя практики, то шанс родить практика почти стопроцентный. Если только один из родителей практик, то 50%. Практиком можно стать только родившись или встретив очень доброго мага и очень сильного (таких не бывает, а если бывают, то долго не живут, а если живут, то с большими проблемами).

Практики разделяются по принадлежности к кланам. Каждый из кланов обладает одной из сил которые делятся на 4 стихии (огонь, вода, земля, воздух) а также свет, тьму, кровь, смерть и металл. В каждом клане есть свое сокровище, божественная реликвия. Во время свадьбы пара должна коснуться ее получив немного силы. Если они не делают этого, то в будущем их ребенок может не унаследовать талант родителей и развиваться медленнее чем сверстники или вовсе застрять на начальных этапах развития сил (это касается только способностей практика, умственные и физические силы остаются без изменений).

В будущем это может привести к ослаблению родословной и деградации ее до более слабых

сил (например, у гг сила льда, а это только аспект воды соответственно и максимальная сила которую он может развить слабее). У семей подвергшихся деградации уровней развития шесть, а не девять уровней силы что ограничивает их силы, а также меньший пул заклинаний чем у нормальных семей. Есть еще более слабые семьи деградация силы которых достигла того что у них только три уровня развития силы. Те, кто запустил проблему еще дальше теряют возможность произвести на свет практиков у них рождаются обычные смертные. Обратный процесс деградации не обратим.

Кланы разделены на семьи, среди семей одного клана может быть, как союз, так и вражда. То же самое происходит между кланами. Если родители практика из разных кланов, то практик принимает силу матери, однако он будет развиваться медленнее чем практик от родителей с одинаковой силой. При рождении практик обладает сформировавшимся ядром силы. Это ядро отличает его от простых смертных. Знания того как применять боевые навыки появляется примерно (зависит от таланта) к 6 годам. Благодаря тренировкам, практики совершенствуют владение навыками. В зависимости от таланта новые уровни силы будут открываться рано или поздно.

Уровней силы всего девять. Каждый новый уровень увеличивает размер ядра силы (при рождении он размером с горошину, при максимальном уровне развития размером с грецкий орех). Само по себе ядро силы не увеличивает срок жизни (максимальный срок жизни человека в ранобэ 60 лет) однако с помощью навыков и различных трав срок жизни можно продлить. Далее описание сил кланов.

1.Клан огня – самый сильный по наступательной мощи клан. Не владеет навыками защиты, однако на высоких уровнях может применять сильные навыки исцеления (только самого себя).

2.Клан воды – средние наступательные и оборонительные силы. Владеет навыками исцеления.

3.Клан ветра – самая высокая скорость среди кланов и средние по боевой мощи силы. Защитными навыками не владеет, как и исцеляющими.

4.Клан земли – самая высокая защита среди кланов в обмен на слабую атаку и скорость. Владеют сильными навыками исцеления как себя, так и союзников.

5.Клан света – самый слабый клан, но обладающий самыми сильными навыками исцеления. На высоких уровнях получают сильные боевые навыки.

6.Клан тьмы – высокие навыки скорости и нападения, а также сильные навыки скрытности.

7.Клан крови – слабы в обороне и нападении в обмен получая огромное количество полезных в повседневной жизни навыков. Если дать достаточно времени своими навыками смогут принести вреда больше чем клан огня.

8.Клан металла – сильны в обороне и нападении. Слабы в скорости и скрытности.

9.Клан смерти – так же как клан света слаб в бою, но получает сильные атакующие навыки на высоких уровнях. Однако вместо исцеления могут поднимать нежить. Почти полностью уничтожены. Остатки скрываются на архипелаге Альдабра.

Маги – О них мало что известно (на самом деле много просто позже напишу).

Герои произведения (напишу про тех, кто в сюжете будут дольше пары глав).

Цзинь Тянь – гг произведения.

Триана – подруга гг по совместительству его наложница, считает себя его подругой (за это он ее и любит), а гг считает ее наложницей и преданным слугой.

Чжун Тянь – отец гг. Добрый, справедливый, глуповатый типичный отец главного героя.

Чэн Тянь – дедушка гг, крайне загадочная личность. Половина роялей в кустах связана с ним.

<http://tl.rulate.ru/book/1441/249514>