

Основы:

Иерархия силы:

1) Область основ; 2) Продвинутая область; 3) Высшая область; 4) Область дворянина; 5) Область лорда; 6) Королевская область; 7) Императорская область; 8) Область монарха; 9) Область повелителя; 10) Область властелина; ...

Их также называют: первая область; вторая область; третья область; ...

Каждая область делится на 10 ступеней. 1-3 начало, 4-6 середина, 7-9 конец, 10 пик.

Пример: пиковый дворянин - (4об./10ст.); начальный лорд - (5об./1-3ст.); середина основ - (1об./4-6ст.); конец высшей области - (3об./7-9ст.); пик шестой области - (6об./10ст.); ...

Иерархия Синергии:

1) Школьник; 2) Студент; 3) Бакалавр; 4) Магистр; 5) Кандидат наук; 6) Доктор наук; 7) Верховный мандат;

Каждая делится на начало, середину, конец и пик области.

Верховный мандат - теоретически существующая область бога.

Способна аннигилировать с любой чужой энергией.

Виды стихий:

1) Чистая сила; 2) Ветер; 3) Вода; 4) Земля; 5) Жар; 6) Холод; 7) Эфир; 8) Тьма; 9) Свет;

Сложность стихий (выше): (1; 2; 2; 3; 3; 3; 4; 5; 5;)

Разряд стихий:

1) Основной разряд; 2) Продвинутый разряд; 3) Высший разряд; 4) Мастерский разряд; 5) Грандмастерский разряд;

У чистой силы только 1 разряд.

Каждый следующий разряд снимает ограничения со стихии, из-за чего она становится мощнее, будто ты на 2 ступени выше. Вдобавок у стихии возрастает вариативность применения, возможности и спецификации. Можно применять более серьёзные техники.

Владение стихиями:

Чтобы иметь возможность использовать какую-либо стихию, необходимо изучить её основной разряд. Считается, что владеть более чем пятью стихиями запрещают сами небеса, и чем большим количеством владеет практик, тем выше у него талант и грандиознее судьба.

Те, кто владеют 1 стихией, называются посредственностями и отбросами. Никакого будущего у них нет.

Те, кто владеют 2 стихиями, называются середнячками. Они могут чего-то добиться, но многого от них никто не ожидает.

Те, кто владеют 3 стихиями, называются гениями. На них возлагают надежды. От них многого ожидают.

Те, кто владеют 4 стихиями, называются великими гениями. Их будут холить и лелеять в любой семье. У них большое будущее.

Те, кто владеют 5 стихиями, называются небесными гениями. Это великие персоны, которым суждено творить историю. Любой мастер или школа будут бороться за них до последнего. Им открыты все дороги. Их ожидает великая грандиозная судьба.

Чистота стихий:

У каждой стихии (ключа) есть чистота от 10% до 100%. Чем сложнее стихия, тем, как правило, у неё меньше чистота (зависит от расы и родословной).

Поток – это сумма чистоты всех ключей. Составлять больше 900 пунктов не может.

Чем выше поток, тем быстрее восстанавливается энергия в душе, соответственно, тем быстрее можно развиваться.

Повелитель “стихии” – это тот, кто обладает максимальной чистотой ключа. Например, если ключ жара очищен на 100%, то такого человека будут называть “повелитель огня”. Повелители хотя бы одной стихии столь же редки, как драконы. Они имеют преимущество перед практиками со стандартным талантом в 5 ступеней этой стихии(ий).

---

Развитие:

Делится на два типа: развитие уникального тела и души.

Развитие уникального тела:

Уникальное тело бывает двух видов: возвращаемое, которое устанавливается самостоятельно, и врождённое, которое даётся от рождения. Возвращать можно только одно тело. Врождённых тел может быть несколько, причём иногда они включают в себя комбинированные свойства от тел отца и матери, что может вылиться в потрясающий результат.

Уникальные тела бывают разных рангов, от "F" до "SSS". Чем выше ранг, тем отчётливее у владельца с ним связь.

Развитие уникальных тел: каждое тело имеет свои требования. Чем выше у тела ранг, тем суровее требования, и тем опаснее эффекты от тела, как для хозяина, так и для его врагов. Выполняя условия, в конечном итоге оно совершит прорыв в следующий этап, при этом дав своему владельцу какие-то эффекты и укрепив его фундамент для развития души.

Развитие души:

Развитие души делится на области, в каждой из которых имеется 10 ступеней. Для преодоления ступеней достаточно усердно тренироваться, делая циклы растраты и восполнения стихийной энергии. Для преодоления областей необходима медицина трансформации, которая даёт резкий рывок, благодаря которому можно преодолеть узкое место, то есть прорваться в следующую область.

Темпы развития души зависят от:

Внутренних качеств - целеустремлённости; мечты; цели; желания; мотивации; таланта; родословной;

Внешних качеств - ранга и этапа развития уникального тела; качества медицины "Ферментов"; медицины ускорения развития и трансформации; тяжести тренировки - например, в бою насмерть развитие происходит гораздо быстрее, чем в тепличных условиях;

К внешним качествам также относится развитие тела (не уникального). Чем прочнее фундамент, тем проще душе развиваться. Чтобы укрепить фундамент, необходимо принимать медицину "Ферментов" (строительный материал для клеток). Однако можно обойтись и без неё, но в таком случае результат будет хуже. Другими словами, душа может тянуть развитие тела вперёд, как и наоборот.

---

Ранги:

Всё, что имеет качество, ранжируется в буквенном формате: “FFF” “FF” “F” “E”, “D”, “C”, “B”, “A”, “S”, “SS”, “SSS”, где “SSS” – легенда.

Всё, что связано с иерархией, ранжируется в числовом формате: “7”, “6”, “5”, “4”, “3”, “2”, “1”, и иногда “0”.

Количество рангов может быть любым. Так, например, рабам в шахте достаточно 3-х рангов.

0-м рангом может быть либо “глава иерархии”, либо “центр иерархии”, за редкими исключениями.

Глава иерархии – это человек, например, патриарх семьи. Однако этот же патриарх может не иметь ранга в отдельных структурах внутри семьи.

Центр иерархии – это центральная зона определённой территории. В королевстве Железный трон(5) есть много городов, а их центром является Бостон(0) – столица королевства. В империи Розаррио есть 7 королевств, а их центром является Дантес(0) – столица империи. В людской расе есть 7 империй, однако людского центра нет, потому что империи на грани вражды, не являются единой иерархией.

Если образно про любую иерархию, то: представьте себе дерево. Корни – это раса. От корней исходит 7 толстых стволов – это империи. Каждый ствол делится на 4-7 веток – это королевства. Соответственно, на каждой ветке есть своя королевская белка-правитель, подчиняющаяся императорской белке-правителю, более толстой и крепкой, сидящей уже на стволе. Каждая белка имеет своё богатое уютное дупло – это столица королевства или империи. А теперь представьте, что стволы, ветки и белки имеют разную ценность – это ранги.

Визуализацию смотрите по ссылке: <https://ibb.co/FwHszDW>

---

Профессии:

Алхимия:

Алхимик – это профессия по созданию медицины. Алхимия почти не зависит от развития алхимика, однако требовательна к количеству стихий, которыми владеет алхимик, а также их разрядам.

Существует 7 рангов, среди которых 1-й ранг – легендарный. Чем выше ранг алхимика, тем

чище изготавливаемая им медицина, тем больше у него в арсенале рецептов и тем они более высокоранговые (ранг относителен, определяется историей и общепринятыми нормами).

Готовая медицина – это чаще всего таблетка, а вернее энергия внутри неё, запрограммированная действовать определённым образом при определённых обстоятельствах. Например, лечебная медицина, вступая в контакт с желудочным соком, запрограммирована высвободить энергию, которая будет срывать кости или заживлять ожоги и т.п.

Для изготовления медицины требуется: алхимик, ингредиенты, оборудование, сферы-деньги и ключи животных.

Во время изготовления медицины учитываются миллионы факторов: возраст и сорта ингредиента, степень развития и мастерство разрядов, оборудование и инструменты, способ подготовки ингредиента и способ объединения и т.п. Малейшие неточности или ошибки могут значительно снизить чистоту любой медицины.

Чистота медицины (таблетки): 1) Низкая: 1-15%; 2) Средняя: 16-35%; 3) Высокая: 36-65%; 4) Великолепная: 66-85%; 5) Грандиозная: 86-100%;

Чем выше чистота медицины, тем эффективнее её свойства, возрастают по экспоненте.

Качество медицины (ингредиента): 1) Обычная; 2) Редкая; 3) Уникальная; 4) Исключительная; 5) Феноменальная; 6) Эпическая; 7) Легендарная;

Качество ингредиента относительно, определяется историей и общепринятыми нормами. Также оно не всегда прямо пропорционально её дороговизне и эффективности. Многое зависит от возраста медицины и области, к которой она относится. Так, например, травинка “обычного” качества императорской области, которая тысячу лет насыщалась нейтральной энергией в сокровищнице, будет дороже и эффективнее травинки “уникального” качества области основ, которую сорвали год назад.

Формацевтика:

Формацевт – это профессия по созданию формаций самых разных типов и направленностей: от калькулятора и кондиционера до атакующей и защитной техники. Формацевтика сильно зависит от развития формацевта. Боевые и защитные формации тем сильнее, чем более сильный практик их создал. Он как бы помещает внутрь них свою технику (он должен знать её на уровне создателя).

Себестоимость любой формации определяется так: требуется энергия примерно 500 сфер и 1-9 ключей. Например, для формации, повторяющей технику, мощностью области лорда, потребуется 500 сфер области лорда (5.000.000 сфер) и от 1 до 9 ключей той же области (зависит от количества стихий, из которых состоит техника). Также 1 ключ можно заменить 10-ю ключами на область ниже...

Формацевтика - профессия для очень богатых. Далеко не каждый может себе позволить тратить атакующие и защитные формации.

Формацевтам традиционно присваивают ранг от 1-го до 7-го, в зависимости от их мастерства (качества кода внутри формации). Это позволяет создавать сложные многогранные, но компактные формации, будто оптимизированные программы.

Формации могут существовать только внутри слота.

Слот - это искусственно созданная энергетическая оболочка, как правило круглая, выполняющая роль защиты и хранения нутра формации.

Слот можно создать только в живой одушевлённой органике либо в нефрите.

Нефрит - мутный зелёный камушек, благословлённый всевышним. Он выполняет роль идеального вместилища и ловушки для энергии (формации). Даже после смерти практика и миллиона пройденных лет энергия из него не рассеется. Более того, высвобожденная из него энергия также не рассеется естественными законами ещё многие годы, даже если её владелец давно почил.

Когда практик изучает формацию с наследием (технику, рецепт и т.д.), у него в голове появляется набор нейронных связей, которые он должен понять на интуитивном уровне, то есть душой - найти просветление. Однако это всего лишь базовый уровень понимания. Будто ты умеешь делать сальто, но как именно это происходит во всех подробностях понять не способен. Поэтому нельзя скопировать свои знания на другой нефрит. Нужно досконально понимать каждый нюанс техники, стать мастером, чтобы создать собственное наследие.

Скопировать наследие, создав его точную копию, может только создатель этого наследия, потому что у каждого практика энергия работает по своему уникальному и неповторимому принципу, как отпечатки пальцев. Зато внутрь наследия обычно помещают функцию, позволяющую создавать копии, которые можно изучить определённое количество раз.

Зачарование:

Зачарователь - это профессия по зачарованию неодушевлённой материи. Зачарование не зависит от развития зачарователя, однако требовательна к количеству стихий, которыми владеет зачарователь, а также их разрядам.

Зачарование приумножает определённую характеристику материи: от прочности и тяжести до жаростойкости и вкуса...

Зачарователям традиционно присваивают ранг от 1-го до 7-го. Чем выше ранг зачарователя, тем большим арсеналом зачарований он обладает, и тем больший уровень зачарования он

способен наложить.

Существует 5 уровней зачарования, каждое из которых гораздо дороже и сложнее в реализации, а главное, эффективнее предыдущего: 1) основной; 2) продвинутой; 3) высшей; 4) мастерский; 5) грандмастерский; Они так названы, потому что требуют разряды стихий: основной, продвинутой, высшей, мастерский и грандмастерский соответственно.

Для успешного зачарования необходимо три вещи: 1) идеальный индивидуальный рисунок триграмма; 2) плата в виде ключей (равное количество разных стихий); 3) определённый разряд стихии, которым владеет зачарователь;

Телепортация – это комбинация зачарования и формацевтики.

---

Общая информация о мире:

Расы:

1) Люди; 2) Демоны; 3) Высшие звери; 4) Тёмные властители; 5) Светлые властители; 6) Вампиры;

Люди – люди; нейтральный облик любой расы;

Демоны – порочные создания, воплощающие в себе семь смертных грехов;

Высшие звери – звери, обладающие разумом, но не умеющие лгать;

Тёмные властители – повелители тёмного атрибута с характерными чертами личности;

Светлые властители – повелители светлого атрибута с характерными чертами личности;

Вампиры – рациональные хладнокровные повелители крови;

Основные законы душ и энергии:

Духовная связь:

Начиная с продвинутой области практики могут чувствовать свою душу, то есть у них появляется духовная связь / духовное чувство / связь с душой. Чем выше развитие, тем прочнее

связь с душой, тем мощнее иммунитет души к чужеродному вмешательству в разум, тело и душу.

Ослабляя духовную связь силой воли, практики могут пользоваться некоторыми возможностями: начиная с продвинутой(2) области они способны понижать своё развитие (но сила и прочность тела не изменятся); начиная с императорской(7) области у них появляется пассивное сканирование, а также возможность менять развитие не только у души, но и у тела или даже у отдельных его частей; начиная с области повелителя(9) они могут даже контролировать метаболизм, тем самым сохраняя тело молодым, но в обмен на общее время жизни.

Пассивное и активное сканирование:

Любого рода сканирование – это излучение чистой силы и её анализ при отражении от физических и магических объектов. Процесс требует немалой концентрации, то есть напряженной умственной деятельности. Однако пассивное сканирование отличается от активного в основном тем, что душа сама анализирует информацию и отправляет готовый результат в мозг, из-за чего человеку кажется, будто у него на лбу появился всевидящий третий глаз. Пассивное сканирование есть только у практиков императорской(7) области и выше.

Духовная чувствительность:

Всякая стихия излучает колебания (звук), всякая душа тоже обозначает своё присутствие, и даже эмоции имеют свою частоту колебаний. С помощью духовной чувствительности все эти входящие сигналы можно определять. Например, во время сражения можно почувствовать, какой стихией противник собирается атаковать в следующий момент, тем самым повлияв на исход поединка.

Мощность духовной чувствительности прямо пропорциональна духовному чувству (связи с душой). То есть зависит от развития практика.

Диапазон восприятия «слышимых сигналов» не может превышать одну область от своей собственной. Так, например, практик начала продвинутой области не почувствует развитие и используемые стихии у практика начала высшей области, так как тот вне его досягаемости.

Частота колебаний:

Всякая энергия имеет определённую частоту колебаний, которая лояльна к себе подобной частоте и нейтральной тоже.

Нейтральная энергия принадлежит богу, а личная энергия принадлежит душе, создавшей её. Когда душа теряет связь с физическим миром (обрываются ключи и душа улетает в загробный мир), личная энергия этой частоты стирается из мироздания сквозь любые препятствия: тело

разрушается, формации рассеиваются, породы и вода исчезают... Однако, те, что заключены в нефрите, а не в органике (на людях), держатся хоть целую вечность. Эти камушки - идеальная вечная ловушка для энергии, созданная всевышним.

Физическое и духовное измерения:

Существует физический мир и мир духов, а также прослойка между мирами.

В физическом мире не может находиться душа.

В духовном мире не может находиться материя.

В прослойке между мирами царит сингулярность, то есть время там почти остановлено.

Ранги крови:

Кровь любых живых существ хранит в себе энергию. Чем качественнее кровь, тем качественнее энергия.

Кровь ранжируется следующим образом: 1) чёрная - больная; 2) коричневая - паршивая; 3) серая - плохая; 4) белая - нормальная; 5) серебряная - хорошая; 6) золотая - превосходная; 7) изумрудная - изумительная; 8) сапфировая - грандиозная; 9) рубиновая - легендарная; 10) алмазная (алый алмаз) - божественная.

---

<http://tl.rulate.ru/book/16292/371092>