

«Ты был мной — Я стану тобой!» — надписи на римских надгробиях.

Поскольку у читателей могли возникнуть вопросы, которые касаются силы мира произведения, так и его устройства, потому этой главой я хочу решить все вопросы сразу.

Но если появятся вопросы, задавайте их в комментариях, я обязательно отвечу всем и подробно.

Название мира, и немного о нём самом.

«Фиовлай» — так называется мир, придуманный моим воображением... В этом мире Сила не решает всё, главное — то, что ты из себя представляешь... Если ты сильный «Эспер», но туп и недалёк, то тебя может одолеть даже подросток-носильщик «Азудиара». «Умей быть сильным!» — таково негласное правило.

Система измерения массы: 1 кг = 1 зан.

1 тонна = 1 килозан и так далее.

Система измерения расстояния: 1 метр = 1 мезо

1 км = 1 киломезо и так далее.

Расы, территории и страны, вместе со всем сопутствующим, раскрою позже.

Система силы.

Как уже выше упоминалось, в мире Фиовлай есть Эсперы, Азудиары и есть ещё Кашмиры.

Всего три основные категории существ по разрядам их сил:

1. Эсперы — это существа, которые научились силой духа повелевать физическими объектами вокруг. То есть для них главным значением является «Дыхание души»...

Приведу пример:

У варлока Дамира «Дыхание души» — 700 зан и «Сила Духа» — 350 мезо. Это значит, что Дамир может в радиусе 350 метров поднять предмет (не касаясь его) массой 700 кг, но высота тоже ограничена значением «Сила духа», потому высота подъёма — те же 350 метров.

Предположим, Дамир использовал 600 зан и поднял объект на расстояние 200 мезо. Выходит, что он может придать ему скорость в 250 м/час... Получаем, что чем меньше он расходует своих зан (кг, что способен поднять) и мезо (метры расстояния), тем большую скорость он может дать предмету, ему подконтрольному, и ударить посильнее, не давая врагу уклониться...

Ранжирование эсперов по «стадиям»:

Первая 250 килограмм (зан)

Вторая 500 килограмм (зан).

Третья 1000 килограмм (зан). Четвёртая 2000 килограмм (зан).

Пятая 4000 килограмм (зан).

Шестая 8000 килограмм (зан).

ВЫСШАЯ СТАДИЯ — 10000 килограмм подконтрольного веса и на расстояние свыше 5 км может пользоваться силой, но вдвое ослабленной версии.

Слабости Эсперов:

1. Если Эспер превысит свою «грузоподъёмность» хоть на 1 зан (кг), он не сможет поднять объект вообще.
2. Эсперы не способны поднять живых существ, но, к примеру, камень, на котором кто-то сидит, поднять могут, если объект подъёма — камень, а не существо.
3. Эсперы не способны преодолеть свою «дальность» даже на 1 мезо (метр), дальше зоны контроля объект просто-напросто падает, не выходя за её черту даже на 1 метр.
4. Если ты знаешь «Дыхание души» Эспера, то можешь узнать его предельную дальность зоны контроля, просто поделив «Дыхание души» на 2, и всё...

Сильные стороны:

1. Думаю, возможность раздавить противника, скинув на него валун, дерево, метеорит, мечи и брёвна — не может не радовать.
2. Могут стрелять заострёнными кольями своего «Дыхания души», в зоне контроля (но это возможно при достижении определённого уровня силы).
3. При достижении высшей стадии силы, в прямом смысле могут обрушивать на врага горы или устраивать метеоритный дождь. Освобождаются от своей слабости — зоны контроля больше не мешают им использовать предметы вокруг как оружие, но вне зоны «Силы духа» ослабляются в два раза их воздействия на окружающий мир.

Способы стать сильнее: физические упражнения и преодоление своих пределов.

Азудиары: если говорить коротко, то воины, которые способны усиливать свою защиту, силу атаки, гибкость, скорость, скрытность, регенерацию и так далее, в зависимости от местности.

То есть возьмём варлока Дамира, и у него:

- Дитя Тьмы, скрытность в темноте и пещерах увеличивается на 15%.
- Сын света, повышает регенерацию в пустынях или освещённых участках местности на 30%.
- Приверженец воды, увеличивает гибкость в воде и около воды на 45%.
- Патриарх земли, поднимает защиту организма в горах либо под землёй на 60%.
- Связанный с огнём, увеличивает силу организма в местности, связанной с огнём, на 75%.
- Повелевающий ветром, повышает скорость передвижения в местностях, связанных с ветром, и в ураганах на 90%.
- Хранитель какой-либо стихии увеличивает показатели определённой характеристики на 100%... К примеру, если эта тьма, то скрытность в ней становится абсолютной. Вы становитесь

невидимым, пока не дадите обнаружить себя...

Каждые 15% — это усиление воина Азудиара в 15 раз по сравнению с обычным человеком.

Слабости:

- Можно стать хранителем только одной из шести стихий.
- Не все Азудиара могут развить все 6 направлений усиления. Чаще всего, это 3 направления, потому зависимы от местности. Они сильны лишь там, где у них прокачана предрасположенность.

Сильные стороны:

- Возможность получить множество усиления (бафов).
- Достигнув определённого уровня силы, могут стать поистине универсальными солдатами.

Способ стать сильнее: преодоление своих пределов. Физические тренировки и медитации в определённой области стихии (в воде, под землёй, в темноте и так далее).

Кашмиры — это инженеры. Люди, способные создавать разного рода механизмы, не обязательно оружие, определённой сложности, и способные эти самые механизмы «оживить».

Есть категория их рангов:

- «Е»-ранговый Кашмир может «оживить» одну невзрачную безделушку и дать ей своей энергией программу действий и приказов.
- «D»-ранговый Кашмир — соответственно, механизм сложнее, но все ранги до «уникального» Кашмира могут «оживить» только 1 механизм, а изобрести и создать смертоносные машины, пушки, мушкеты — сколько угодно.
- «С»-ранговый — ничего нового, кроме возможности создать вещь посложнее.
- «В»-ранговый Кашмир может создать киборга или супер солдата.
- «А»-ранговый Кашмир — страх и ужас целых государств. Может создать армию механизмов (големов) и дать им единый «центр управления», а также «единое поведение». Если не уничтожить центр, то остановить армию големов можно только разве что полным уничтожением всей округи.
- «0» — известны как нулевые, и всё, что о них известно, это то, что их не существует... Или всё же существуют?..

Сильная сторона:

- Не привязаны ни к местности, ни к зоне контроля.

Слабые стороны:

- Хозяина механизма можно легко убить, так как он остаётся обычным живым существом. Сам по себе слабее Эсперов или Азудиаров, кроме тех случаев, когда Кашмир создаёт себе «Живую броню».

Способ стать сильнее: развивать разум, ум, логическое мышление. Тренировать мозги головоломками, квестами, улучшать память и знания о материалах и механизмах.

Вот и всё. Это были основные моменты. Тут объяснено всё: ранги, сильные и слабые стороны, способы прокачки... Лично мне надоели однобокие миры, с неразвитой системой сил.

Напоминаю, что вся данная глава существует на основе написанной книги, что находится в руках героя. Говоря проще, произведение не ограничивается только тремя видами сил. Просто герою сейчас известно лишь об этих категориях.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/29711/634033>