

UVR: Универсальная виртуальная реальность

SGA: Альянс игр превосходства

SG: Игры превосходства

SC: Монеты превосходства

GP: Игровые очки (Заработок после "выживание" в смертельной игре)

PSG: Игры планетарного превосходства

PPFT: Свободная торговля призовым фондом (После SG)

СТР: Платформа для торговли монетами (Доллары - SC)

MMR: Рейтинг игроков

Краткое изложение системы интеграции родословных для тех, кто просмотрел главу 7.

Пробуждение>>Царство очищения (Малая чистота/Великая чистота/Исходная чистота) >> Царство замены (6 стадий) >> Царство происхождения.

В области очищения и замены Носитель Родословной открывает три пассивные способности и три активные способности в этом порядке.

На 15% пассив / При 30% активка (Малая чистота)

На 45% пассив / При 60% активка (Большая чистота)

На 75% пассив / При 99% активка (Первоначальная Чистота/ Чистота происхождения)

1% оригинальная человеческая родословная

После каждой замены кровник должен выгравировать 1 способность заменяемой родословной зверя в своей 1% человеческой родословной, чтобы сохранить ее навсегда.

Этот процесс произойдет 6 раз, пока кровник не достигнет пика 6-й стадии замещения.

В этот момент родословная должна поглотить всю родословную уровня 7 и превратиться в новую получеловеческую расу с серьезными постоянными мутациями. Это знаменует вход в Царство Истока!

<http://tl.rulate.ru/book/63556/2625038>