

Система Астрального Апостола

Система позволяет создавать Астральных Апостолов, проецировать в них своё сознание и отправлять их в другие измерения. Астральный Апостол — это независимое тело, не связанное с основным, поэтому даже если он умрёт, главное тело никак не пострадает. Характеристики Апостола настраиваются с помощью шаблона.

Когда Астральный Апостол успешно достигает своего пункта назначения, начинают накапливаться два особых ресурса: Астральные очки и Информационные частицы.

Астральные очки

Энергия измерения, полученная в результате действий Апостола и получения достижений. Можно использовать для изменений шаблона Астрального Апостола, ускорения обучения навыкам и т.д.

Информационные частицы

Ресурс получаемый, только если действия Апостола изменили текущее измерение. Также их можно получить за выполнение жизненных целей (установлены в шаблоне), получение достижений, влияние на мир и т.п.

Автономный режим

Активируется, когда Чжоу Цзин лично не контролирует Апостола.

При настройке Автономного режима можно указать цели, например: исследовать новые области или оставаться на месте, сосредоточиться на развитии или ходить по округе, создавая проблемы.

Также можно установить способ взаимодействия с различными событиями, например агрессивный, консервативный, сбалансированный и так далее, но на него будут влиять черты характера, личность, стиль и позиция Астрального Апостола.

Во время Автономного режима накапливаются Астральные очки и Информационные частицы, но есть предел накопления.

Бонус к накоплению ресурсов для автономного режима появляется при превышении порога синхронизации Апостола в 50%. Всё, что выше 50% синхронизации, становится дополнительным бонусом к Астральным очкам. Также каждое Легендарное очко дает 1% бонуса.

Когда уровень синхронизации достигнет четвёртого этапа, а также Апостол станет Вечным, верхний предел автономного накопления снимается.

Уровень энергии Астральной Проекции

Влияет на начальную силу шаблона Астрального Апостола, его предел преобразования свободных очков и другие факторы.

Вечный Апостол

После прохождения Интеграции (Накопления Оценки) Апостол становится Вечным.

Вечный Апостол может воскреснуть после смерти, но воскрешение тратит Астральные очки. Также Вечного Апостола можно перенести в другое измерение и даже в основной мир.

После прохождения Интеграции, способности и Система Супера Вечного Апостола могли быть преобразованы в основное тело.

Шаблон Апостола

Характеристики

Отвечает за личность Апостола. Чем больше поведение пользователя соответствует качествам характеристик Апостола, тем быстрее он сможет увеличить скорость синхронизации, что повысит эффективность приобретения Астральных очков и Информационных частиц.

Оценка Апостола

Степень изученности Апостола Чжоу Цзином. Для заполнения оценки необходимо зарабатывать Информационные частицы. При полном заполнении появится возможность пройти Интеграцию. Если Астральный Апостол пройдёт «Интеграцию», это разблокирует возможность выборочно перенести способности в настоящее тело.

Уровень синхронизации

Степень соответствия действий Апостола его характеру, прописанному в шаблоне.

Каждый раз, когда скорость синхронизации увеличивается на 25%, достигается одна из четырех контрольных точек или этапов. Для каждого этапа повышается верхний предел автономного накопления.

Способности

Профиль способностей отображает атрибуты и способности конкретного Астрального Апостола.

Атрибуты

Пять атрибутов: физическая сила, сопротивление, восприятие, интеллект и энергия являются показателем шаблона в различных сферах. Также стоит учесть, что пять атрибутов являются обобщёнными, на самом же деле внутри каждого множество аспектов. Например, физическая сила в параметре атрибута включает в себя: силу, ловкость, выносливость, координацию, гибкость.

Квалификация

Квалификация представляет собой скорость обучения, степень адаптации, способности к определенным навыкам. Также в параметре «квалификации» классификация измеряется в цвете от самого яркого, до самого тёмного.

То есть серый — бесталанный, белый — обычный, а зеленый — слегка талантливый. В свою очередь синий цвет должен обозначать выдающийся талант. Далее по шкале фиолетовый цвет, который может соответствовать уровню исключительно одаренных гениев. Один цвет может иметь разные оттенки. Как правило, чем темнее цвет, тем выше уровень. Например, просто зелёный цвет на степень выше, чем светло-зелёный.

Навыки

Любые активные и пассивные способности от владения оружием до знания языков. Скорость обучения навыкам можно ускорить с помощью Астральных очков. У каждого навыка есть свой уровень мастерства — степень владения им, причем уровень мастерства зачастую ограничен уровнем Квалификации.

Система Суперов Основного мира

Есть несколько способов стать Супером:

Пробудиться самостоятельно или быть достаточно удачливым, чтобы получить мутацию — таких Суперов называют «природными».

Либо же стать «искусственным» Супером с помощью генетических зелий, внедрения колоний

наноботов, изучения особых знаний и других методов.

Генетическое зелье — это строго контролируемый продукт. Особые знания держатся в секрете и недоступны для обычных людей. Для мутации необходима особая среда. Для обычного человека лучший способ стать Супером — пробуждение. На пробуждение влиял талант и возраст.

Тест на Супера или тест на «Суперреакцию», который проверяет, обладает ли человек сверхспособностями, является средством, используемым Объединенным Межзвездным Сообществом для регистрации Суперов, что не дает самопробудившимся Суперам скрываться среди людей, облегчая контроль. В тестировании Суперреакция делилась на несколько классов. 1-й класс был самым низким, 5-й класс был уже очень мощной Суперреакцией.

Также во время тестирования Бюро Суперов давало оценку потенциала Супера. Оценка потенциала развития была ожиданием Бюро Суперов относительно последующего развития способностей пробуждённого Супера. Самой низкой была E, а самой высокой — SSS.

Бюро Суперов организывает обучение для всех пробудившихся Суперов, чтобы научить новых Суперов правильно использовать свои способности, научить всем законам правовой системы, которые касались Суперов. Для этого созданы специальные учебные заведения. Сразу после регистрации и во время обучения Супер считается «резервным», а после сдачи экзаменов и тестирования, Супер получает свой уровень.

Современная система ранжирования Суперов разделена на семь уровней, каждый из которых имеет свой значок и название, но большинство людей для удобства обозначают их непосредственно цифрами. С 1-го по 7-й уровень, названия значков были следующими: Белый нефрит, Зеленый росток, Голубой кристалл, Пурпурная звезда, Радужный свет, Серебряная луна и Золотое солнце.

Первый и второй уровни относятся к низкому уровню, третий и четвёртый — к среднему уровню, где реальная сила уже поразительна, а пятый и выше уровни относятся к сфере высших Суперов.

Что касается Суперов седьмого уровня, то даже сегодня, когда общее население цивилизации измеряется триллионами, их насчитывается всего несколько десятков.

В основном мире существовало множество типов сверхспособностей. До сих пор время от времени рождались новые типы. Источником способностей в основном были пробуждение, обучение, генетическая модификация, мутация и так далее.

Наиболее распространенными типами способностей были физическое совершенствование, высвобождение энергии, ментальная воля, секретные техники, механические протезы и манипуляции с материалами.

Система Суперов «Мастер боевых искусств»

В основном мире известна как Боевой Путь.

Боевой Путь один из видов Системы Суперов, связанных с физическим усилением, но со своей особенностью. Он не относился к пользователям физических способностей, которые практиковали все виды боевых техник и считали себя мастерами боевых искусств. Практикующие Боевой Путь могли вырабатывать особую энергию с помощью определенных методов физической подготовки.

Система Суперов «Воин Крови»

Чтобы стать Воином Крови необходимо выпить Зелье Крови, которое делалось из монстров. Зелье Крови добывалось из разных источников и, конечный результат, во многом зависел от его качества. Если оно было средним, то использовавший его воин вместе с силой получал и слабости монстра, из которого делалось зелье.

Зелье Крови было достаточно опасным и очень летальным — неподготовленный человек однозначно умрет. Из-за этого Воины Крови очень долго тренировались перед приемом очередной порции.

Зелье можно пить несколько раз за жизнь, и рекорд по максимальному количеству принятых зелий установил Ворон Тарн, первый Король Империи Терра, выпив 8 зелий.

Система Суперов «Элементальный Колдун»

Колдовство появилось в конце эпохи кланов. Никто не знает, как первый Колдун в мире открыл эту силу. Но он обучил этой силе трех своих учеников и велел им хранить тайну Колдовства, так как считал, что она не подходит массам. Поэтому трое учеников решили установить правило. В будущем Колдун мог принимать не более трех последователей. По словам Романа сейчас в Море Монстров около 200 Колдунов.

Чтобы стать Колдуном нужно слить свой собственный дух с духом природы. Духи природы обитают в опасных заброшенных местах с экстремальными условиями и являясь слияниями элементов, рождаются когда концентрация элементов достаточно высока. Чтобы их почувствовать нужно войти в особое состояние называемое «Природное видение». Любой Колдун обладает этой способностью, а те, кто только хочет стать Колдуном нужно использовать специальное средство — Духовную мазь. Войти в состояние Природного видения — это первый шаг к становлению Колдуном.

Природное видение позволяет видеть духов природы не только в окружающем пространстве, но и в других Колдунах, поэтому Колдунам очень трудно спрятаться друг от друга. Хотя обладатели высокой ментальной силы могут подавить элементные характеристики.

После использования Духовной мази необходимо понять какой элемент больше всего подходит человеку. Затем, в месте с высокой концентрацией элемента, нужно медитировать и тренировать устойчивость к нему, а также собственный дух. Далее, используя специальные вспомогательные предметы нужно слиться с духом природы, а после слияния с духом необходимого элемента, его нужно медленно очищать, переваривать и развивать его, чтобы шаг за шагом увеличивать свою силу.

Силу Колдуна сложно оценить, количество духов природы тут не самое главное, все зависит от развития каждого духа по отдельности. Развитие каждого духа природы похоже на «Древо навыков».

Основная способность Колдуна известна как «Слияние мыслей». Соединяя элементы, соответствующие духу природы в его теле, он мог управлять чем-либо. Например, Роман мог управлять костром, который уже существовал. Он также мог значительно усилить силу пламени в соответствии с собственным развитием духа природы и ментальной силой.

Миры, организации и персонажи

Основные персонажи

Чжоу Цзин

Главный герой. Живет в городе Западного Моря. Недавно выпустился из средней школы с баллом ниже порогового значения и мог поступить только в какой-нибудь дряхлый университет, поэтому ищет себе работу.

Семья Чжоу Цзина попала под программу вынужденной миграции и выбрала главного героя как жертву.

Ли Сяоинь

Школьная подруга Чжоу Цзина. Пробудилась и стала Супером со способностью типа высвобождения энергии (выпускает ударные волны) и потенциалом SS.

Чжан Сяо

Школьный друг Чжоу Цзина. Происходит из богатой семьи. Получил место помощника Супера от Чжоу Цзина.

Сюй Линьюнь

Школьный друг Чжоу Цзина. Рос без родителей. Получил место помощника Супера от Ли Сяоинь. Принял генетическое зелье и стал Супером физического типа с потенциалом Е.

Основной мир

В начале эпохи межзвездных путешествий десятки стран образовали «Объединенное Межзвездное Сообщество», которое стало верховным правящим органом, координирующим развитие всей человеческой цивилизации и начавшим бешеную межзвездную экспансию.

Объединенное Межзвездное Сообщество давно ввело общий эталон валюты — насо, с более высоким обменным курсом, чем валюты всех стран-членов. После многих лет продвижения она стала стандартной платежной валютой на более чем сотне колонизированных планет.

Каждая новая планета требует большого количества людей для развития и воспроизводства, поэтому по решению Объединенного Межзвёздного Сообщества была создана система межзвездной миграции. Одна из программ — «Вынужденная миграция».

В случае, если количество межзвездных мигрантов недостаточно, страны могут случайным образом выбрать тех, кто соответствует критериям, с ближайших планет и принудительно переселить их. В случае, когда была отобрана семья, она сама решает, кто из ее членов будет принудительно переселен. Однако, Суперы освобождаются от миграции.

Планета Аквамарин

Недавно колонизированная планета. Именно туда отправляют Чжоу Цзина по квоте.

Город Звездной Сети

Столица Алой Нации на планете Аквамарин. Единственный крупный город, который Алая Нация построила на планете Аквамарин.

Алая Академия

Единственное учебное заведение для Суперов на планете Аквамарин.

Курсы в Академии делиться на три категории.

Первая – «Цивилизация и культура» — очень походила на то, что преподавалось в обычных университетах. Здесь были наука и техника, инженерное дело, гражданское строительство, финансы, история, философия, социальные науки, право и так далее. Среди них было несколько курсов управления и контроля, которые должны пройти все, например, идеологическое воспитание, самосознание Суперов и положения Закона Суперов.

Вторая категория принадлежала к общим факультативным курсам, таким как боевые навыки, огнестрельное оружие, вождение, физическая подготовка, реальные боевые навыки и так далее. Подходила любая Суперспособность, и большинство из них были в основном факультативами.

Третья категория была самой важной. Она включала в себя развитие собственных способностей, а также факультативное изучение других систем сверхспособностей, таких как боевые искусства, магия, ментальная культивация и так далее.

Все студенты Алой Академии делятся на три факультета: Корона, Знамя и Жемчужина, которые соревнуются между собой.

Люй Чжунсу

Декан Алой Академии. Супер 5 уровня.

Шэнь Синьцин

Заместитель декана Алой Академии. Супер 5 уровня.

Ван У

Офицер главного Бюро Суперов. Супер 4 уровня. Сопровождал Суперов, которые мигрировали на планету Акварин. Преподаватель в Алой Академии.

Ли Юнь

Главный инструктор факультета Короны. Супер 4 уровня.

Факультет Короны

Дин Цю

Супер с потенциалом класса S. Обладает сверхспособностью типа высвобождение энергии и может контролировать силу взрывов.

Тан Лю

Супер с потенциалом класса S. Способность — высокоскоростные движения.

Чэнь Жун

Супер с потенциалом класса A. Может создавать энергетический щит.

У Фань

Супер с потенциалом класса S. Способность позволяет точно имитировать движения тела других.

Ассоциация Короны

Клуб, созданный студентами. Управляет студентами и определяет план действий в масштабных соревнованиях. Они пользовались частью полномочий команды преподавателей в управлении повседневной деятельностью.

Дэн Юньцзе

Президент Ассоциации Короны.

Факультет Жемчужины

Линь Кунь

Супер с потенциалом класса S. Обладает составной сверхспособностью типа трансформации, которая включает в себя способности физического усиления, высвобождения энергии и воли.

Факультет Знамени

Лэй Ваньцзюнь

Супер с потенциалом класса S. Суперсила типа воли.

Планета Серебряного Ветра

Родная планета Чжоу Цзина. Колонизирована около 200 лет назад.

Чэнь Гун

Супер с потенциалом класса В. Способен создавать клоны.

Сяо Цюаньцзя

Супер с потенциалом класса А.

Хэ Чанцин

Супер с потенциалом класса S. Способности неизвестны.

Город Западного Моря

Родной город Чжоу Цзина.

Чжан Син

Брат Чжан Сяо. Наследник компании семьи Чжан.

Хуан Вэй

Недавно пробудившийся Супер с потенциалом А. Способна выпускать ярко-фиолетовые энергетические нити и придавать им определенную форму.

Ши Цин

Недавно пробудившийся Супер с потенциалом В.

Ши Ченхай

Отец и помощник Ши Цина.

Ван Чэн

Недавно пробудившийся Супер с потенциалом В.

Чжао Хэ

Только пробудившийся Супер со способностью типа высвобождения энергии (выпускает волны воды под высоким давлением) и потенциалом А.

Семья Чжоу

Семья главного героя. У Чжоу Цзина 2 старших брата, 2 младших брата и младшая сестра.

Чжоу Вэйань

Отец Чжоу Цзина. Мелкий низкоранговый сотрудник, работающий на правительство.

Чжао Цзин

Мать Чжоу Цзина.

Старший брат 1

Преуспел в своей жизни, возглавляет команду в отделе финансовых продуктов в Иньхао Групп и командует разработкой нескольких новых проектов.

Старший брат 2

Поступил в национальный университет.

Бюро Суперов

Орган, находящийся в непосредственном подчинении Объединенного Межзвёздного Сообщества, в обязанности которого входит координация и управление Суперами всех цивилизаций, а также решение проблемы незарегистрированных Суперов всех видов.

Фэн Фэн

Инструктор по регистрации в Бюро Суперов. Отвечал за тестирование и оформление Чжоу Цзина.

Бюро переселения

Организация, контролирующая миграцию граждан с одной планеты на другую.

Чэн Ли

Куратор Чжоу Цзина при вынужденной миграции.

Мир Монстров

После создания Империи была создана отдельная система оценки для монстров и охотников.

Четыре уровня опасности для монстров в порядке возрастания степени их опасности для охотников: слабые, обычные, сильные и смертельные. Царь Монстров — ещё более опасный монстр, особое существо, выходящее за рамки оценок, это уровень «запрещён для охоты», ни один охотник не может его победить.

Охотников Империя Терра разделила на четыре соответствующих уровня: рядовые охотники, старшие охотники, элитные охотники и легендарные охотники.

Рядовые охотники получили первое усиление и завершили успешно одну охоту, однако, если они завершили усиление, но не сумели успешно завершить охоту, то просто являются Воинами Крови. Старшие охотники усилились дважды и убили обычного монстра.

Элитные охотники должны иметь трёхкратное усиление и убить одного сильного монстра...

Легендарные охотники должны иметь четырёхкратное усиление и быть способны убить смертельно опасных монстров.

Империя Терра

Первая человеческая нация, объединившая в себе много кланов. Основана примерно 40 лет назад.

Тарн

Столица Империи Терра.

Бекки Тарн

Король Империи Тарн. Занял трон более 10 лет назад.

Ирен Тарн

Капитан Королевской гвардии. Воин Крови пятого усиления.

Шуни Тарн

Дочь Короля.

Роман

Тайный канцлер Короля. Главный вдохновитель восстания кланов и раскола Империи. Колдун. Владеет тремя стихиями: огнем, землей и ветром. Самая сильная стихия — огонь.

Клебер

Главный охотник Империи. Командир Корпуса охотников. Воин Крови пятого усиления.

Анзар

Тайный страж Романа. Помогает Биллу бежать из столицы. Воин Крови третьего усиления.

Коул

Один из управляющих базы Имперских охотников. Воин Крови второго усиления.

Хадер и Лейк

Королевские гвардейцы, приставленные Королем к Биллу для его защиты. Воины Крови третьего усиления.

Сура

Эксперт-аптекарь, специализирующийся на зельях для охотников, сертифицированный Имперской мастерской.

Марли

Фармацевт, живущий в Печном районе столицы. Обучал Апостола Билла аптекарскому делу.

Неприступная Скала

Город-крепость, который разорили Сыны Крови Монстров.

Дортон

Лидер Сынов Крови Монстров — банды, в которой считают, что сила решает всё, и сильный может брать, всё что хочет.

Линн

Житель города Неприступная Скала. Колдун-самоучка. Стихия: земля.

Город Белые Равнины

Небольшой город на севере Империи.

Рут Кроу

Лорд города. Участвует в заговоре кланов против Империи Терра.

Мэгги

Капитан личной охраны лорда Рута и Воин Крови.

Вис

Охотник на монстров, старый друг Бэррона. Воин Крови первого усиления.

Вебер

Охотник на монстров, лидер охотников Белых Равнин. Воин Крови второго усиления.

Козлобородый

Сотрудник аптекарской лавки. Сотрудничает с Гамой и покупает у него некачественные зелья. Кузен Рута Кроу.

Коротковолосый

Охранник лорда Рута. Прибыл из другого измерения. Помощник Ма Вэня (скорее всего Супер из основного мира).

Деревня Фроствуд

Небольшая деревня рядом с Чернолесьем.

Бэррон

Охотник на монстров из деревни Фроствуд. Лидер охотничьей команды деревни Фроствуд. Воин Крови первого усиления.

Грифф

Охотник из деревни Фроствуд. Без усиления.

Райнер

Сын Гриффа.

Гама

Знахарь деревни Фроствуд. Прикрываясь «сложностью» изготовления зелий, продает часть из них в тайне Козбородому.

Дин

Охотник из деревни Фроствуд. Без усиления. Отвечает за разведку.

Остальные персонажи

Ворон Тарн

Легендарный охотник эпохи кланов. Известен как самый сильный охотник и «герой» человеческой истории. Прошёл восемь усилений и за свою жизнь выследил более двух тысяч монстров, объединив разрозненные кланы и приведя их к жизни и процветанию в охваченной кризисом зеленеющей пустыне, охраняя их в течение десятилетий, когда угроза со стороны монстров значительно уменьшилась... Подавляющее большинство кланов, основавших сегодня Империю Терра, были в прошлом привлечены им. Нынешние правители Империи Терра являются кровными родственниками линии Тарн, а Ворон — их предок!

Измерение D19