

Глоссарий

[Эта глава служит сборником знаний о мире новеллы. Информация постепенно раскрывается в ходе повествования и дублируется здесь для удобства.]

— Общая информация:

□ Заклинание Кошмара

Заклинание Кошмара заражает молодых людей, обычно в возрасте от шестнадцати до восемнадцати лет. После заражения избранные Заклинанием испытывают непреодолимое желание спать. Поддавшись этому чувству, они переносятся в Первый Кошмар.

□ Кошмары

Кошмары — это испытания, созданные Заклинанием. Они населены как монстрами, так и людьми, которые считаются иллюзорными. Каждый Кошмар содержит центральный конфликт, который должен быть разрешен, чтобы Кошмар закончился. Считается, что эти конфликты являются реконструкцией событий из древней истории Царства Снов.

□ Царство Снов

Царство Снов — это огромный разрушенный магический мир, населённый Кошмарными Существами. Это также место, где рождаются Кошмары. Люди попадают туда с помощью Заклинания, пережив первое испытание, и могут вернуться в реальный мир только через специальный портал, который называется Шлюзом. Совершив этот подвиг, они становятся Пробуждёнными.

□ Пробуждённые

Пробуждённые — это люди, прошедшие первое испытание Заклинания Кошмара и установившие связь с Царством Снов. Каждый из них обладает особыми способностями и возможностью входить в Царство Снов, чтобы искать и уничтожать Кошмары до того, как они создадут Врата, тем самым защищая реальный мир.

□ Врата

Если Семя Кошмара не будет найдено и уничтожено до того как созреет, в реальном мире откроются Врата из Царства Снов, и из них вырвется орда Кошмарных Существ. Чтобы уничтожить Семя, любое количество Пробуждённых может войти в Кошмар и попытаться

покорить его.

Таким образом, не будет ошибкой сказать, что долг всех Пробуждённых — входить в Царство Снов, искать созревающие Кошмары и закрывать их до того, как реальному миру будет причинён какой-либо вред.

— Общая терминология:

□ Шлюз

Не путать с Вратами, Шлюз — это специальный портал, который служит как якорем для Пробуждённых, входящих в Царство Снов, так и точкой выхода для тех, кто хочет его покинуть.

□ Цитадель

Человеческая крепость в Царстве Снов, построенная вокруг завоёванного Шлюза.

□ Воспоминание

Магический предмет, связанный с сущностью обитателя Царства Снов. Воспоминание создаётся из Сущности Души, но при вызове может принимать физическую форму.

□ Зачарование

Магическое свойство Воспоминания.

□ Эхо

Магическая копия убитого Кошмарного Существа. Эхо способно к ограниченной автономии, но не обладает душой, а значит, не является живым. Как и Воспоминание, Эхо создаётся из Сущности Души и принимает физическую форму только при призыве.

□ Ядро Души

Мистическое духовное ядро, способное накапливать и хранить огромное количество Сущности Души.

□ Осколок Души

Физическое проявление разрушенного Ядра Души, содержащее остатки Сущности Души.

□ Сущность Души

Мистическая духовная энергия.

□ Ранг Души

Мера силы, основанная на качестве Ядра Души. Существует семь Рангов Души:

- Спящий
- Пробуждённый
- Вознесённый
- Трансцендентный
- Верховный
- Священный
- Божественный

Как люди восходят к божественности, так Кошмарные Существа нисходят к богохульству. Их испорченные Ядра Души также имеют семь Рангов силы:

- Спящий
- Пробуждённый
- Падший
- Испорченный
- Великий
- Проклятый

● Нечестивый

□ Класс

Мера силы, основанная на количестве Ядер Души. В отличие от людей, обладающих только одним Ядром Души, Кошмарные Существа могут обладать несколькими. Это ещё одна мера их силы, называемая Классом. Существует семь Классов Кошмарных Существ, начиная от одного Ядра Души и заканчивая семью:

● Зверь

● Монстр

● Демон

● Дьявол

● Тиран

● Ужас

● Титан

Так образом, Кошмарное Существо с пятью Ядрами Души Пробуждённого Ранга будет называться Пробуждённым Тираном, а существо с четырьмя Ядрами Души Падшего Ранга — Падшим Дьяволом.

□ Уровень

Приблизительная оценка силы Воспоминания в зависимости от его происхождения. Хотя Воспоминания следуют той же иерархии Рангов Души, они также делятся на Уровни, основанные на Классах Кошмарных Существ, от которых они были получены. К примеру, Воспоминание, полученное от Пробуждённого Тирана (обладающего пятью Ядрами Души) будет считаться Пробуждённым Воспоминанием пятого Уровня, а Воспоминание, полученное от Падшего Дьявола (обладающего четырьмя Ядрами Души) — Вознесённым Воспоминанием четвёртого Уровня.

— Аспекты и Способности:

□ Аспект

Слияние врождённых сродств и особенностей, проявляющееся в виде магической специализации. Аспекты наделяют Пробуждённого уникальными силами, но также проклинаят его Недостатком.

□ Атрибут

Пассивная способность, соответствующая природным чертам человека.

□ Способность Аспекта

Магическая способность, связанная с Аспектом.

□ Недостаток

Уникальное проклятие, наложенное на Пробуждённого в качестве платы за обретение мистических сил.

□ Истинное Имя

Мистический титул, даруемый Заклинание самым исключительным из Пробуждённых.

□ Иерархия

Первые четыре Ранга Души, когда они применяются к людям, имеют следующие разговорные названия в человеческом языке:

● Спящий (Спящий)¹

● Пробуждённый (Пробуждённый)

● Мастер (Вознесённый)

● Святой (Трансцендентный)

Слово «Пробуждённый» также иногда используется для обозначения всех носителей Заклинания Кошмара в целом.

Спящие — это носители Заклинания Кошмара, прошедшие Первый Кошмар. Они получают способность воспринимать Ядро Души и взаимодействовать с ним, а также уникальный Аспект и Недостаток. Спящие не имеют связи с Царством Снов, но им суждено перенестись туда в день зимнего солнцестояния.

Как только Спящие впервые возвращаются из Царства Снов, они становятся Пробуждёнными. Их Ядро Души эволюционирует до следующего Ранга, а Аспект приобретает вторую Способность Аспекта. Они также становятся способными воспринимать Сущность Души и взаимодействовать с ней. Пробуждённые попадают в Царство Снов каждый раз, когда засыпают, появляясь рядом со Шлюза, к которому они привязаны.

Если Пробуждённый решает бросить вызов Второму Кошмару и добивается успеха, он становится Мастером. Его Ядро Души эволюционирует до Вознесённого Ранга, а Аспект приобретает третью Способность Аспекта. Мастера способны путешествовать между реальным миром и Царством Снов физически, а не только духовно. В Царство Снов они попадают только по собственному желанию.

Если Мастер преодолевает Третий Кошмар, он становится Святым. Его Ядро Души эволюционирует до Трансцендентного Ранга, и он обретает Способность Аспекта к Трансформации. Во всём человечестве насчитывается всего несколько десятков Святых.

1 В момент перевода первых глав и до 100+ я особо не смотрел на англ. вариант(только по необходимости). Так вот, в оригинале Спящий(ранг) писался как Dormant(Дремлющий), но мне переводило как Спящий и мне это слово нравилось больше, но тут же произошел казус — Спящих(Dormant) в разговорном называли Sleepers(Спящие) и я этого не особо заметил.

Сейчас я вроде бы за то, чтобы всё поменять, но это нужно пройти по 300-500 главам чтобы всё изменить. Но я так же за то, чтобы всё оставить как есть, и на это есть две причины.

1. Ранги людей и Кошмарных Существ имеют одинаковые названия в первых двух стадиях(Спящий/Пробуждённый).

2. В разговорном плане Пробуждённых называют Пробуждёнными.

Поэтому я больше склоняюсь к тому, чтобы оставить Ранги "Спящий" вместо "Дремлющий" и называть их Спящими.

<http://tl.rulate.ru/book/69326/3714660>