

Хоть вселенная и была уничтожена раньше чем планировалось, но Закон Постоянного Развития успел сделать главный вывод, он заключался в том что даже без магии разумные могут добиться значительных высот, это было видно по энтелоптиру который для изменения законов кроме всего прочего и не магические технологии. В связи с этим в новой итерации нужно было усложнить вселенную на глубинном уровне и сильно ослабить магов, богов, демонов и героев, также значительно уменьшив шансы их появления. Дабы уменьшить шансы появления магов даже было изменено такое правило как то что на всех планетах с разумной жизнью есть природный магический фон, теперь он образовывался только на каждой сотой и был крайне слаб.

Об этой итерации я не буду много писать, лишь скажу, что именно в ней в галактике Млечный Путь, рядом со звездой Солнце, на третьей от него планете, Земле, зародилось человечество. За долгие тысячелетия оно дошло до космической эпохи, а потом и до межзвёздной. Со временем люди заселили всю галактику, но им не повезло, в их галактике было всего три планеты с магическим фоном, но они были колонизированы всего лет за двадцать, они находились в одной системе, до того как произошёл большой взрыв.

За всё время своего существования человечество успело встретиться ещё с одной космической цивилизацией. Но она была слишком слаба по сравнению с человечеством и при этом она была крайне агрессивной. Как было выяснено уже после её уничтожения, лидеры этой цивилизации не верили в возможность мирного контакта с более сильными цивилизациями. Они были уверены, что человечество, увидев в них угрозу для своего господства в галактике, уничтожит их, они видели попытку уничтожить соседей единственным способом выжить, в итоге именно их желание выжить таким способом и привело их к смерти.

Этот большой взрыв был инициирован Законом Цикла, его создал Закон Постоянного Развития дабы не привязываться к разумным. Время, отмеренное этой итерации, кончилось, да и одна из рас исчерпала все возможности технологий.

Закон Постоянного Развития решил сделать форму вселенной стабильной, теперь форма и расположение галактик передавались из итерации в итерацию.

В новой итерации было решено дать галактикам больше самостоятельности, теперь у каждой из них был свой Эгрегор, образованный из разумов всех её жителей прошлой итерации, он мог в определённых рамках изменять законы своей галактики и выполняла все функции первой версии Эгрегора и хотя большая часть нового Эгрегора была обезличена, небольшая его частичка имела личность и действовала отдельно от основы и не обладала большей частью обезличенного Эгрегора. Однако и первая версия Эгрегора не прекратила свою работу, скорее стал куратором остальных.

Так получилось, что в млечном пути из разумных абсолютное большинство составляли люди, кроме них были только наземные цивилизации и та цивилизация, что была уничтожена но и она не могли конкурировать с людьми в количестве так как люди уничтожили их ещё в тот момент когда речь шла далеко не о цивилизации галактического масштаба.

Обезличенный Эгрегор случайным образом выбрал время разумы из которого будут объединены в не обезличенном Эгрегоре. Этим временем стала первая половина двадцать первого века.

В бесконечном чёрном пространстве висел шар света, если бы этот шар увидел маг, он бы сказал, что шар ощущается частью чего-то большего, невероятно могущественного, но при этом не живого. Это шар был не обезличенным Эгрегором, дальше буду называть просто

Эгрегором.

Эгрегор был разумен, но не мог использовать свой разум, у него просто не было вычислительных мощностей, которыми мог бы пользоваться разум. Но нечто вроде инстинкта не позволяло ему бездействовать, по этому, он делал то единственное на что был способен – случайным образом создавал похожие на него шары магической энергии.

Совершенно случайно он складывал эти шары в различные комбинации, большинство из них ничего не значили, но иногда получались простейшие руны, например *ignis* или *ventus*, эти руны довольно просты, однако это вовсе не значит что Эгрегор мог создать только простейшие руны, однажды была создана простая руна! Этой руной стала *ratio* – руна обозначающая разум.

Благодаря появлению хоть и небольших, но вычислительных мощностей, в связи с особенностями работы этой руны сознание Эгрегора работало полноценно, но очень медленно, так, казалось бы простые вопросы: «Где я?» и «Кто я?» задавались три часа. По прошествии этого времени Эгрегор начал вспоминать прошлое всех своих разумов, знания, полученные от основного Эгрегора и задачу, полученную от него.

— Значит я – это восемь миллиардов людей из прошлой итерации и моя задача возвысить человечество и превзойти другие Эгрегоры? Что ж, попробуем, но в начале нужно решить, как мне себя называть. Хм... пусть будет Хорезм, да, это имя мне нравится!

Эта мысль пронеслась в его голове за тридцать лет, могло показаться что из-за этого он уже значительно отстал от остальных, но на самом деле он очень быстро собрал руну *ratio*, да и тридцать лет – это вовсе не много в космических масштабах.

— Из информации которую я получил от основного Эгрегора я зная что на старте я был неразумен и скорее всего одна из окружающих меня рун дала мне разум, осталось только выяснить какая.

Хорезм убрал все шары света не являющиеся частями рун, вокруг него осталось только четыре руны. *Aer*, *ratio*, *ventus* и *ignis*.

— Одна из этих рун - точно руна разума. Первая исключается сразу, она производит воздух, вторая - ветер и ещё две ничего не делают, одна из них значительно сложнее остальных, я буду очень долго её создавать, а значит лучшим решением будет в начале сделать более простую, если именно она – руна разума – хорошо, если не то я узнаю что сложная – это руна разума и если повезёт, то я узнаю как она работает!

Хорезм попробовал применить *ignis*, ему повезло, он создал эту руну внутри зоны заполненной воздухом и появился огонь, Хорезм обрадовался, для него знание ещё одной руны было в разы ценнее пяти лет.

Хорезм уничтожил все руны кроме *ratio*.

Хорезм начал создавать руны разума, с каждой новой руной, следующая создавались всё быстрее и быстрее.

Однако в один момент новые руны перестали приносить пользу, Хорезм на тот момент обладал скоростью мышления на уровне человека. После недолгих размышлений он понял, в чём проблема. Его восстановления манны перестало хватать.

Глава вторая

Порывшись в информации заложенной в его разум основным Эгрегором Хорезм понял, что маги могли тренировать свой основной канал, но также он понял, что он не был не только магом, но и души в обычном её понимании, точнее она у него была, но не относилась ни к одному из известных ему путей развития. Хорезм становился сильнее или слабее в зависимости от силы и развития вверенной ему расы. А ещё он узнал, что ради честной борьбы между расами они обрели разумность в один и тот же момент. Кроме этой информации было ещё неизвестное количество закрытой информации, которая откроется позже и небольшая подсказка:

— Ты сможешь полноценно развиваться только после получения доступа к материальной вселенной, это можно сделать небольшим плетением разума и воздуха.

— Я знаю, как примерно должны выглядеть руны разума и воздуха, нужно попробовать их изменять и возможно получатся новые руны — подумал Хорезм.

Прошло триста лет и Хорезм разработал три новых руны и обнаружил, что связанные в плетение руны разума работают почти в два раза эффективнее. Новыми рунами были *mente magna*, *animam viventem* и *susurro*, первые две – руны разума, а третья воздуха. *Mente magna* – усиленная и более эффективная версия *ratio*, *animam viventem* – руна создающая нематериальное тело, а *susurro* позволяет передавать звук на большие расстояния.

Связав плетением *animam viventem* и *susurro*, Хорезм получил возможность воздействовать на реальность, а применив новые знания о рунах разума и заменив руны *ratio* на *mente magna*, он получил в шесть раз более быстрый и сильный разум.

За последние сто шестьдесят лет Хорезм чувствовал постепенное усиление которое остановилось после нескольких мощных рывков двадцать лет назад, как оказалось этими рывками были становления нескольких полубогов богами, а развитие человечества и соответственно его усиление остановились из-за того что боги стравливали своих последователей в священной войне за паству для себя.

Хорезму нужно было срочно решить эту проблему и желательно вообще избавиться от богов, ведь силу веры можно перенаправить себе, Хорезм обладал ограниченным контролем над законами планет заселённых людьми.

Хорезм перенаправил силу веры всех людей к себе, таким образом он получил источник энергии которую в связи с особенностью своей души мог конвертировать в манну, пресёк появление новых богов и лишил силы уже существующих. Кроме того Хорезм ввёл систему уровней, уровень был у всех существ обладающих душой и у планет, изначально все существа на первом уровне, а планета на нулевом, в зависимости от уровня планеты меняется распределение опыта – кусочков души убитых существ. На нулевом уровне планета забирала весь опыт и когда достигала первого уровня, из всего накопленного опыта образовывались очень сильная душа и простой алгоритм действий, который худо-бедно подходил под разум, к нему и привязывалась душа.

Алгоритм был очень прост – создать основной канал, тянуть манну из энергетического измерения и выпускать в атмосферу.

Хорезм изменил стандарт разума достаточного для образования души – теперь она была у любого живого существа, что значило, что любая смерть даёт опыт планете и любое убийство существу.

Хорезм испытывал острую нехватку знаний, рун известных ему явно не хватало для его цели,

заложенной при его создании – возвышения человечества. Для решения этой проблемы Хорезм видел два не исключających друг друга пути, первый – увеличить количество людей, как итог увеличить количество манны, в следствии чего увеличить количество рун разума, а соответственно увеличить скорость собственного изучения рун, а второй способ – создать в человечестве магические цивилизации в которых были бы маги тестирующие руны и не обладающие магией и предлагающие руны для тестировки магами ассистенты.

Оба варианта были реализуемы и эффективны, Хорезм решил использовать оба.

Он начал с реализации плана с созданием магических цивилизаций, так-как, благодаря магии в такой цивилизации повышались: производство пищи, уровень жизни и её продолжительность, а вместе с тем и рождаемость, как итог именно магическая цивилизация на ранних этапах развития цивилизации – это лучший выбор. Однако Хорезм планировал дать этим цивилизациям развиваться до определённого уровня, при этом действуя только через один элемент или способ использования магии, а потом лишить их магии уничтожив таким образом.

Почему Хорезм решил уничтожать магические цивилизации, достигшие определённого уровня развития? На самом деле ответ очень прост! Хорезму не нужны слишком сильные маги и слишком высокое развитие магии среди людей, ему руны были легко контролируемые, не способные взбунтоваться, да и не желающие этого воины с силой которая полностью зависела бы от него. А ещё у него уже был план по реализации своих целей, он хотел создать систему, как в реал-рпг!, а он бы стал этой самой системой, её ядром, источником энергии и целым пантеоном системных богов и демонов!

В разные эпохи, или одновременно Хорезм создавал различные цивилизации, вот лишь некоторые из них: древнеегипетская, древнегреческая, хеттская, финикийская, ольмекская и появившиеся в последствии там же майя и ацтеки.

В двухсотых годах до нашей эры Хорезм развил собственный контроль манны и узнал достаточно для создания себе души, взяв часть опыта планеты, он создал себе душу и таким образом перешёл на первый уровень. Появление души стало очень важным для него событием, ведь даже за триста-четырееста лет активного использования основного канала он расширяется до такой степени, что если маг не применяет крайне маннозатратные заклинания на постоянной основе, то манна просто не кончается, а у него две тысячи лет до начала исполнения плана.

За прошедшее время Хорезм накопил знания рун позволяющие ему увеличить эффективность рун разума ещё в восемь раз, а благодаря увеличению количества людей и образованию души его вычислительные способности и контроль близкие по уровню к энтелоптиру.

Благодаря увеличенному контролю Хорезм смог привить себе пути демона, бога и героя, пути демона и бога пока простаивали, а путь героя, привитый благодаря созданию новой души обладающей особенностью героев и приживлению её к основной душе, развивался. Пути бога и демона были модифицированы, у бога была убрана привязка к тому как его представляли верующие, а у демона была убрана привязка к личности, хотя это и ограничило его способности.

Эти пути были нужны для обретения базовых способностей демона, что понадобится для реализации некоторых системных механик, и для получения жизненной энергии, она нужна для создания физических классов в системе.

Интерлюдия. Земля

Я – обычный, ничем не примечательный человек, точнее так было до прихода системы.

Системное сообщение. Приветствую, Игрок!

Здравствуйте, уважаемый пользователь системы Хорезм 1.1! Ваша планета достигла первого уровня и благодаря этому обрела магию! В связи с этим Хорезм получил обновление, теперь распределение опыта такое: пять процентов пользователю, тридцать пять планете и шестьдесят системе Хорезм. Дабы увеличить свою силу зарабатывайте опыт, это можно сделать путём выполнения заданий и убийства живых существ (совершенно любых обладающих хоть какими-то зачатками разума)! Со временем, ваши и всего человечества старания поднимут уровень системы Хорезм и планеты. Повышение уровня системы увеличит максимальный уровень которого можно достичь, количество и качество подземелий и заданий, возможности системных навыков и магии, увеличит силу людей относительно того же уровня на более низком уровне системы, а повышение уровня планеты увеличит скорость получения на ней опыта и развития навыков, а также увеличит количество, скорость восполнения и качество природных, магических и не магических ресурсов. – именно такой текст появился перед глазами каждого человека в тот день.

Пожалуйста, выберите класс, исходя из ваших предрасположенностей вы не получаете возможности выбрать физический класс рангом выше Редкого, зато благодаря высокому качеству души вам доступны высокоранговые магические классы. Желаете просмотреть только классы Легендарного ранга? При достижении максимального уровня класса можно повысить его ранг класса, сбросив при этом три четверти уровней, вплоть до четырёх раз, при условии выполнения дополнительных условий. Подкласс можно будет выбрать на каждом пятидесятом уровне.

Да/Нет

Я сконцентрировался на мысли «да» и передо мной появился список доступных легендарных классов, а над ним список рангов с небольшим описанием, то, что я увидел выглядело примерно так:

Системное сообщение. Ранги классов

Максимальный уровень

Обычный – самый обычный, ничего примечательного

10

Необычный – чуть лучше обычного, но всё ещё ничего примечательного

50

Редкий – не каждый человек может получить его с самого начала своего пути. Начиная с этого ранга продолжительность жизни растёт с каждым поднятием уровня

100

Эпический – далеко не каждый человек может получить его с самого начала своего пути

100

Легендарный – только человек-легенда с невероятным будущим может получить его при выборе класса, минимальный класс для достижения Системного ранга

200

Божественный – этот и последующие классы невозможно получить при выборе класса, если конечно один из ваших родителей не обладал Возвышенным классом

200

Мировой – человек, получивший протекцию планеты минимум третьего уровня и получивший десятую часть её сил или обладатель магического класса с подклассом «Демиург» создавший планету первого уровня. Начиная с этого ранга, человек обретает бессмертие

500

Системный – человек, получивший протекцию системы Хорезм, обладает небольшой возможностью влиять на систему, например создавать новые навыки и заклинания

1000

Возвышенный – человек, получивший протекцию от планеты минимум десятого уровня, системы Хорезм, пантеона минимум из десяти богов минимум пятого уровня, а также двадцати архидемонов шестого уровня. Получает возможность сильно влиять на систему, например создавать новые классы и подклассы. Не ограничен максимальным уровнем. На этом классе человек обретает системное бессмертие, теперь он не просто не умрёт от старости, а сможет воскресать до тех пор пока существует система Хорезм

∞

Внесистемный – человек, вырвавшийся за пределы влияния системы Хорезм, теряет полномочия в системе Хорезм, становится врагом системы Хорезм, лишается всей силы дарованной системой Хорезм, отключается от системы Хорезм, может развиваться независимо от системы. Теряет системное бессмертие

Нет

Системное сообщение. Доступные для выбора классы

Вечный архимаг – человек пошедший по наиболее сбалансированному, но вместе с тем наиболее слабому пути магии и достигший при этом высот при которых его жизнь бесконечна, была бы манна, на пике своих сил способен воздействовать на целую планету и в своих заклинаниях частично игнорировать законы планеты

Чародей древних плетений – человек пошедший по тернистому пути чародея, не получает от системы списка заклинаний, зато имеет навык «конструктор заклинаний» позволяющий создавать заклинания из фрагментов и рун найденных в древних артефактах. Благодаря успехам на магическом поприще получает возможность конвертировать энергию в любую

другую кроме хаоса и создавать артефакты. Специализирован на подготовке и сильных, но требующих много времени заклинаниях. Благодаря долгим, маннозатратным и сложным ритуалам способен поверхностно и временно изменять законы планеты

Чернокнижник глубинного плана – человек пошедший путём чародея, но свернувший по развилке при поднятии на Редкий. Отличается от чародея акцентом, поставленным на тёмной, демонической и жертвенной ветвях магии. Вместо фрагментов и рун света получает руны тьмы. Чернокнижник становится немножко демоном

Демонопоклонник врат ада – человек пошедший путём подчинения демонам, и понравившийся своим хозяевам настолько, что они решили приблизить его к себе и раскрыть свою тайну, но перед этим он должен пройти испытание – найти их дом и прийти к ним. Специализируется на магии огня и земли, а также демонической магии. Сам крайне слаб, зато идеален в качестве вместилища силы хозяев, фактическая сила привязана не к уровню, а к благосклонности демонов и количеству принесённых жертв. Уровень определяет то сколько сил демонов он сможет использовать без проблем со здоровьем. Демоны часто искажают разум своих последователей, прививая им жестокость и покорность, а также искажая мышление приводя к порокам на самих себя. Не способен иметь подкласс демиург

Кардинал – человек пошедший по пути фанатичной веры в одного из богов или целый пантеон, если бы не его фанатизм, он заметил бы, что почти не отличается от демонопоклонников, отличие заключается лишь в специализации на магии земли и света и тем что при искажении разума вместо жестокости и покорности получает смирение и благоговение, а и конечно нельзя забывать и о атрибутике вместе с поддержкой народа и тем что вместо жертв – верующие обращённые им в «правильную» веру и добровольные жертвы других фанатиков. Даже сквозь призму своей неистовой веры начинает понимать какой секрет хотят раскрыть демонопоклонникам их общие хозяева, но он уже смирился

Интерлюдия. Антары

Вселенная бесконечна, а следовательно бесконечны и любые её составляющие: метеориты и метеоры, планеты и звёзды, галактики и их скопления. И вот в одной из бесконечного множества галактик и происходили события, о которых я сейчас Вам поведаю.

Большое Магелланово Облако – в действительности является карликовой галактикой, включающей в себя всего 30 миллиардов звёзд. Для сравнения в нашем Млечном Пути от 100 до 400 миллиардов звёзд, так вот, я отвлёкся, на одной из этих 30 миллиардов звёзд и появилась в прошлой итерации засушливая и пустынная планета, породившая расу антар – Церера. Антары имели гуманоидную фигур, мелкую светло-жёлтую чешую, покрывающую того-же цвета кожу, узкие змеиные глаза, обычно жёлтые или зелёные, но в редких случаях голубые или в ещё более редких красные, но при этом антары являлись теплокровной, живородящей и млекопитающей расой. Ростом они от 2-х до 3-х метров.

Из особенностей физиологии можно выделить низкие выносливость и силу, зато большую ловкость – последствия низкой гравитации их родины, да то, что их лёгкие были значительно менее развиты, а клетки научились сдерживать реакцию окисления, это было необходимо из-за намного большего содержания кислорода в атмосфере, что сделало планету жёлтой для взгляда из космоса. Кроме того у антар была ещё одна особенность, которая в будущем и определит их и их эгрегора путь развития, – так получилось что их разум не был адаптирован

для значительных изменений, если они знали что-то, то изменить их знание было очень сложно, к тому же они почти не имели фантазии, как итог – очень медленный прогресс как цивилизации, начиная в один и тот же момент, что и остальные, они очень быстро отстали, что, однако пошло только на руку местному эгрегору.

В начале он пошёл тем же путём, что и Хорезм – развил вычислительные мощности при помощи рун разума, отобрал у местных богов энергию веры для своего функционирования и развития и начал думать, как привести свою низкопотенциальную расу в такой же низкопотенциальной галактике, он имел небольшое количество информации о близлежащих галактиках прошлой итерации и понимал, что ничего не делая точно так же ничего и не добьётся.

Думал, думал и наконец придумал! Сразу приступив к работе он начал эксперименты по созданию души мага и героя одновременно, да не простой, а не идеально, ради эволюции, передающей свои свойства по наследству, а также по созданию энергетического конструкта отслеживающего действия обладателей таких душ, и карающего за неугодные действия, награждающего за угодные и случайным образом раскидывающее, в 30-40% случаев передающиеся потомкам, благословения, типа улучшенного телосложения или лучшей чувствительности к энергиям, а также в определённых ситуациях проводящие испытания, в случае прохождения выдающие нужную для свершения, обычно прорыва – скачкообразного развития, энергию духовную материю – строительный материал для души, он конечно и сам потихоньку растёт, да и при большом контроле его можно простимулировать, как иногда делали маги, но всё таки проще использовать готовый материал.

Он назвал механизм – Небо. Его теперь буду звать так же.

Интерлюдия. Иные цивилизации Млечного пути. Хорезм

Человечество – титулованная системой раса, выделяющаяся из сонма рас галактики тем, что породила разум Хорезма и стала донором большей части материала для его души, и по этому Хорезм поставил себе цель развивать именно его. Для наиболее быстрого развития грубой силы человечеству нужны были жертвы, а для развития основного пути развития людей, технологий и адаптации, и появления единства лучшей цивилизации из возможных (по мнению Хорезма) требовался внешний враг, способный составлять некоторую конкуренцию, но не являющийся значительной угрозой. Таким врагом вполне могли стать существа других планет, было довольно много таких рас, которые не были обнаружены людьми из-за своей незначительности, либо были проигнорированы, так как их планеты не представляли собой ничего интересного, а их развитие в лучшем случае равнялось началу новейшего времени (наше время), а в худшем не сильно то и ушло от каменного века или его аналога. Расы, что уже существовали к этому моменту, но не достигли уровня развития, сопоставимого с новым временем (с XVI по XX век.), Хорезм приравнял к зверью, в системе обозвав тварями, монстрами или чудовищами, в зависимости от того, что больше нравится смотрящему, а оставшиеся расы стали называться Кунгратами в честь династии концом правления которой стало становления государства Хорезм – социалистической республикой. Кунграты стали такими себе погонщиками и генералами для монстров. Так как он был сформирован и из них тоже, Хорезм имел власть и над их планетами, благодаря чему смог подключить их к своей системе, отличной, однако от полученной людьми.

Монстры не получали визуального интерфейса, вместо него имея встроенный набор инстинктов, позволяющий автоматически развиваться и иногда, в зависимости от среды обитания и прочих условий выбирать варианты развития. Монстры получили довольно стандартную систему эволюции, позволяющую им, при достижении максимального уровня для

вида, получить скачок в развитии и изменение формы, к примеру крыса достигнув 25-го уровня могла стать: крысovolком – в случае упора в инстинктивную прокачку на силу или ловкость, получив усиленное тело, больший размер, длинные клыки и шанс обрести прану, став героями, что в дальнейшем открыло бы им элитную ветвь эволюции, вожаком крыс – физически слабым видом, сделавшим упор на инстинкты в прошлом и интеллект, открывающийся после эволюции и позволяющий им обрести зачатки разума, необходимого для более эффективного контроля стаи. Они обретали способность, позволяющую эту стаю какраз-таки контролировать и шанс обрести манну, по аналогии с крысovolками обретшими прану, выводящую их в разряд элиты и через пару уровней развития становящуюся обязательным условием для дальнейшего развития, без которого крыса просто застрянет на этом эволюционном уровне, без возможности какого-либо дальнейшего продвижения.

Монстры отправляли 60% опыта Хорезму и по 20% родной планете и той на которой происходит действие. Как они развивались? Всё просто, получение ими опыта состояло из двух факторов: 1. наград за задания, посылаемые им в головы, в виде намерения, мимикрирующего под их собственное. 2. Пассивного получения опыта, зависящего от ранее выполненных заданий, места нахождения и положения твари в стае, то есть тварь-вожак, проживающая на планете 10-го уровня и выполнившая 100 заданий, в единицу времени получит намного больше опыта, чем тварюшка, выполнившая 5 заданий и обитающая на планете 3-го уровня.

Продолжим, теперь модификация системы кунгратов. Так как они погонщики монстров, их модификация была ориентирована на работу с ними. Классов не было, а одинаковые для всех навыки представляли собой в основном пассивные баффы, навыки контроля, ухода, выращивания... словом всего, что помогала им биться не самим, а координировать работу и развитие их стаи, или, в случае сильных кунгратов, координировать вожakov стай.

Их система получения опыта – нечто среднее между системами монстров и людей – они получали опыт пассивно, но не за задания, а: 1) за достижения, типа «Убей 100 человек», «Достигни титула князя в своём обществе», «Достигни 100-го уровня» или «Подчини 50 монстров»; 2) процент от опыта получаемого их монстров

.Откуда Хорезм брал опыт, выдаваемый монстрам и кунгратам за задания и достижения? Всё просто, в основном это происходило с тех 60%, что ему шли от монстров, а остальное шло с «внесистемных» смертей, то есть с тех из них, что происходили по естественным причинам, да в таких случаях Хорезм получал их полностью. Да и были ограничения, например те кто отошёл от дел и не сражался больше года, тот получал всё меньше опыта и ещё через два года вовсе терял пассивный приток.