

Стадии развития:

- 1) Души: десятая ступень императорской области (7,10);
- 2) Синергии: начало магистра (4,1);
- 3) Уникального тела: завершён 3-й этап; ресурсы развития: свет – 100+%; тьма – 80%; души – 50%; элементы – 90%;
- 4) Разрядов стихий: чистая сила – 1; Ветер – 3; Вода – 3; Земля – 4; Жар – 4; Холод – 3; Эфир – 4; Тьма – 3(+1); Свет – 4(+1);

Пассивные умения:

От Синергии:

- 1) Десять боевых кулаков — наивысший возможный навык движения в бою: лишние действия полностью исключены, из-за чего, даже отставая от противника в скорости, Лавр может не уступать ему в сражении;
- 2) Повелитель всех стихий (Стопроцентная очистка всех ключей) — преимущество в плотности энергии на половину области (т.е. мощность n-количества израсходованной энергии будет выше на 5 ступеней);
- 3) Модернизированная нервная система — повышает стрессоустойчивость органов, дневной лимит принимаемой медицины “Ферментов” увеличен до 3-х суточных норм для человека;
- 4) Модернизированные глаза — значительно улучшает качество зрения, убирает слепое пятно, а также даёт особые преимущества: возможность использовать глаза, как микроскоп и бинокль (другими словами, способность во много крат увеличивать остроту зрения), изменять цвет радужки глаз, улавливать широкий спектр электромагнитных волн;
- 5) Модернизированный слух — чрезвычайный слух, позволяющий слышать в разных частотах и ориентироваться с помощью эхолокации с невероятной точностью;
- 6) Модернизированное обоняние — фантастически мощный нюх;
- 7) Модернизированный речевой аппарат — умение менять голос на любую тональность, включая ультразвук, и тонко регулировать громкость: от шёпота, который невозможно услышать, до громогласного рёва, язык в том числе;

8) Модернизированная половая система — повышенная выработка семени, возможность быстро менять размер полового органа, более рациональное и прочное его строение, а также возможность быстро регенерировать любые повреждения;

9) Модернизированные потовые железы — позволяют мгновенно менять запах тела, можно пахнуть очень интенсивно.

От тела Пустоты:

1) Улучшенная духовная чувствительность — ощущение развития душ, а также используемых видов стихий других практиков усилено;

2) Способность ощущать сильные негативные эмоции, проще говоря — предчувствовать опасность;

3) Повышенное качество стихий света и тьмы — мощность атрибутов значительно увеличена, плотность их формы возросла до состояния плазмы, поэтому также усилен атрибут пространства;

4) Развитая голова (финальная стадия) — повышена сила мышц и прочность всех тканей головы и шеи, включая глаза, зубы и волосы, на две области (20 ступеней);

5) Развитая правая рука (финальная стадия) — повышена сила мышц и прочность всех тканей правой руки на две области (20 ступеней).

6) Развитая правая нога (финальная стадия) — повышена сила мышц и прочность всех тканей правой ноги на две области (20 ступеней).

От стихийной энергии:

1) Углеродная кожа — искусственный накожный слой углерода, обладающий эластичностью, сравнимой с настоящей кожей, и очень высокой прочностью на разрыв, благодаря чему позволяет игнорировать рубяще-режущие удары практиков ниже +15 ступеней, однако не поглощающий силу, вследствие чего дробящие удары проходят сквозь него. Быстро срастается, почти не проводит температуру и электрический заряд;

2) Углеродные кости — крайне прочны, хорошо поглощают силу удара и невероятно быстро исправляют повреждения. Незначительные трещины в скелете способны создать только практики с развитием на полторы области (+15 ступеней) выше нынешней ступени Лавра.

От зачарования:

1) Зачарование на прочность мастерского (4) уровня — делает тело и любую созданную породу на 20 ступеней (5+5+5+5) прочнее;

2) Зачарование меча Бедствий на тяжесть мастерского (4) уровня — делает оружие тяжелее в 10.000 раз (10x10x10x10), то есть повышает его полный вес до 100.000 килограмм.

От небесных жемчужин:

1) Свет — +1 к разряду; +50% к мощности (ещё +5% за комплект с жемчужиной тьмы); поглощает схожий атрибут; ???

2) Тьма — +1 к разряду; +50% к мощности (ещё +5% за комплект с жемчужиной света); поглощает схожий атрибут; ???

Активные умения:

От Синергии:

1) Любые вычислительные мощности;

2) Невероятная регенерация;

3) Любые капризы в организме;

4) Контроль пернатых и рабов;

5) Способность помещать в кольцо движущиеся предметы (но не энергию), где их никто не достанет и не увидит, кроме него.

От тела Пустоты:

1) Поглощение любой неодушевлённой органики: от растений и еды до медицин и трупов;

2) Поглощение душ, откреплённых от своих тел, чей уровень развития не превышает четырёх областей над собственной;

3) Вспышка света — перенапрягает все чувства задетых, рассеивает тьму. Перезаряжается один час;

4) Сфера аннигиляции — ультимативная способность, мгновенно совмещающая все девять

стихий в атрибут времени. Требуется много энергии, а также некоторого времени при зарядке на полную мощность. Способна причинить серьёзные повреждения практику на 24+ ступеней выше при прямом попадании;

5) Вспышка тьмы — подавляет все чувства задетых, рассеивает свет. Перезарядается один час;

6) Разрез света — любая атака с применением стихии света. Может наносить повреждения на дистанции, однако после 5-ти пройденных метров резко теряет в мощи. Копирует все характеристики атаки: скорость и угол замаха, а также массу, прочность и остроту оружия (или кулака). При этом она является воплощением доброй воли хозяина, поэтому не может причинить смертельных ран, взамен почти полностью нейтрализуя противника при точном попадании: временно ослабляет его тело и не позволяет использовать стихийную энергию (требует нахождения в светлом состоянии души);

7) Разрез тьмы — любая атака с применением стихии тьмы. Может наносить повреждения на дистанции, однако после 5-ти пройденных метров резко теряет в мощи. Копирует все характеристики атаки: скорость и угол замаха, а также массу, прочность и остроту оружия (или кулака). При этом она является воплощением злой воли хозяина, поэтому нацелена на уничтожение жизненно важных органов, то есть убийство, однако если атакующий не желает смерти человеку, то атака не убьёт свою цель (требует нахождения в тёмном состоянии души);

8) Взгляд истины — позволяет видеть в цвете стихийную энергию практика, преимущество в развитии которого не превышает 4 областей. Значительно эффективнее обычного душевного сканирования;

9) Взгляд повелителя — концентрированная версия Взгляда истины, даёт сильный устрашающий эффект, превосходящий душевное давление во много раз, однако воздействует на объект только при наличии зрительного контакта. Эффективность зависит от уровня развития Синергии и души Лавра, ментального состояния и развития цели;

10) Вхождение в тёмное и светлое состояние ядра — позволяет использовать разрез тьмы или света.

11) Щит из сферы аннигиляции — ГГ помещает себя внутрь сферы времени, чтобы защититься от очень мощной атаки.

12) Благодать (слабая версия) — невидимая глазу и практически незаметная душой эфирная форма энергии, которую крайне сложно развеять. Прикрепляется только к твёрдой материи, в том числе одушевлённой. Дистанция: длина руки, нужно коснуться рукой. Время действия: 5 минут. Объём: можно покрыть футбольный мяч, после чего она будет восстанавливаться несколько часов. Свойства: улучшает проходимость энергии ГГ, что можно использовать, например, для усиления атак, вроде “разреза тьмы”.

13) Недуг (слабая версия) — невидимая глазу и практически незаметная душой эфирная форма энергии, которую крайне сложно развеять. Прикрепляется только к твёрдой материи, в том

числе одушевлённой. Дистанция: длина руки, нужно коснуться рукой. Время действия: 5 минут. Объём: можно покрыть футбольный мяч, после чего она будет восстанавливаться несколько часов. Свойства: ухудшает проходимость энергии противников, что можно использовать, например, для усиления защиты, например, от чистой силы.

От души:

- 1) По желанию снижать развитие;
- 2) Создавать давление соответствующей ступени;
- 3) Сканировать поле боя в небольшом радиусе.

От стихийной энергии:

- 1) Формации совершенно любой направленности: запись звука и изображения; блокиратор сигнала отслеживания; подчинительные формации; уточнение: подчинительная формация накладывается только на практика с Равным духовным развитием без сознания. Если его развитие выше хотя бы на 2 или 3 ступени, то шанс успеха стремится к нулю;
- 2) Барьер изоляции — исключительная защита от электричества (т.е. эфира); чем выше разряд эфира, тем качественнее;
- 3) Дополнительные боевые кулаки — используя стихии ветра, воды и земли, можно получить дополнительную манёвренность равную 3-м боевым кулакам. Для хоть сколько-нибудь эффективного использования также требуются расчёты Синергией;
- 4) Создание любой породы стихией земли;
- 5) Техника движения (“SSS” ранг) — повышает скорость ГГ на одну область развития;
- 6) Барьер вакуума — защита от остаточных атак, в частности жара и холода. Чем выше разряд ветра, тем толще можно создать барьер.
- 7) Техника прилипания (“SSS” ранг) — техника заставляет ноги прилипнуть к твёрдой поверхности, что аннулирует трение, а также позволяет использовать массивное оружие без неудобств;
- 8) Техника сокрытия (“S+” ранг) — техника невидимости, маскирующая присутствие. Уникальна тем, что состоит из всех 9-ти стихий. Не имеет смысла использовать в бою, только для внезапной атаки. Создана из наследия разных семей, то есть ранг техники можно будет повысить, если найти более качественные исходники. Также качество сокрытия улучшается за

счёт повышения разрядов стихий.

9) Техника клонирования ("S+" ранг) (максимум 3 клона) — техника, создающая клонов. Уникальна тем, что состоит из всех 9-ти стихий, поэтому клонов невозможно отличить от оригинала, а ещё они по физическим показателям сопоставимы с ГГ без каких-либо бонусов, зато с хорошей регенерацией. Количество клонов зависит от разрядов стихий. Например, если все стихии минимум продвинутого разряда, то максимум 2 клон. После смерти клона на создание следующего требуется минута отката. Техника создана из наследия разных семей, то есть её ранг можно будет повысить, если найти более качественные источники. Также качество клонов улучшается за счёт повышения разрядов стихий.

10) Телепортация на клон — рокировка (транспозиция) с клоном. Клона после скачка можно сразу рассеять. Для перемещения на 1 метр потребуется ровно 10 миллисекунд накапливать пространственный атрибут. На 100 метров — секунда. Расстояние ограничено запасом энергии. Перемещение могут заблокировать барьеры разных типов. Также его могут прервать, повредив тело или клон;

11) Войти в астрал — спрятать себя и всё, что на тебе надето, внутрь прослойки между мирами на 1 секунду. В это время твоя позиция в пространстве смещается по инерции, однако твоё физическое тело надёжно спрятано от любых воздействий извне. Входить в астрал чаще, чем раз в 15 минут, нельзя, иначе тело потеряет свою частоту колебаний, тем самым подписав себе смертный приговор;

12) Плазменный огонь (S+ ранг) — при помощи жара и плазмы создаются шаровые молнии — внутри стабильной электромагнитной оболочки происходит холодный или горячий синтез плазмы, за счёт чего мощь атаки становится сравнимой с практиками, которые на 20+ ступеней развитее. Мощность зависит от разрядов жара и холода, а также эфира.

13) Техника лечения (S+ ранг) — очень качественная техника лечения. С помощью стихии воды и света она сращивает и регенерирует ткани организма, однако неспособна восстанавливать клетки многих органов. Техника создана из наследия разных семей, то есть её ранг можно будет повысить, если найти более качественные источники. Также качество лечения зависит от разряда воды и света.

14) Лазер (S+ ранг) — выстрел лазерами из глаз, как у супермена. Очень мощная и быстрая техника. Выстрел длится не более секунды, а откатывается 15 минут. Техника создана из наследия разных семей, то есть её ранг можно будет повысить, если найти более качественные источники. Также мощность техники зависит от разряда жара и эфира.

Умения меча Бедствий:

1) Способность мгновенно облегчать его вплоть до 5% от изначальной массы (5.000 килограмм);

2) Телепортация меча в руку по желанию;

3) Три особых движения: 3 — Падающее бедствие — точечная сокрушительная атака, требующая выполнения одного труднодостижимого условия: враг должен стоять на месте; 2 — Излом бедствия — колющая атака-выпад, обладает высокой мощностью и пробивной способностью, однако затрачивает большое количество энергии, требует напряжения всех мышц и личной неподвижности непосредственно перед ударом; 1 — Буря бедствия — круговая атака, охватывающая всё пространство в радиусе вытянутой с мечом руки, в том числе верх и низ при необходимости. Её мощь чуть выше, чем у обычной атаки, однако она требует много сил, а быстро двигаться с ней невозможно; имеет высокую эффективность при использовании для отражения множества одновременных атак.

Предметы:

1) Формации: тонна защитных и атакующих формаций, а также несколько формаций полёта; объёмные пространственные кольца;

2) Медицина: легендарные цветки: девяти солнц и грозная лилия, тонна самой разной медицины;

3) Другое: меч Бедствий (масса в 100.000 тонн), чёрное кулон-зеркальце души, позволяет отделить фрагмент души, создав свою точную копию с теми же воспоминаниями, откат один месяц; прибулды гномов и непроницаемая ткань;

Ресурсы:

1) Сферы — 90% требуемых для заполнения ядра элементами из медицины;

2) Ключи — 0% требуемых для зачарования души на грандмастерский уровень прочности.

<http://tl.rulate.ru/book/16292/3602183>