**Chronicles of the Four Worlds / Хроники Четырёх Миров**

Автор:  
Чайкин Игорь Александрович

E-mail: cia00007@gmail.com

Дата создания: [29.072025]

**1. Введение: Падение миров и последняя попытка**

Когда-то этот мир был похож на наш. Он развивался — медленно, упорно, разумно. Но однажды в него проникла Система: загадочная сила, позволяющая людям расти, как в играх — получать уровни, навыки, способности. Это было чудо. Или... прелюдия к катастрофе.

Около 160 лет назад Система дала людям возможность становиться сильнее, но оказалось, что этого недостаточно. Миры готовились к неминуемой гибели: на границе реальности появились пожиратели — древние существа, уничтожающие целые вселенные. Чтобы их остановить, нужно было больше времени и больше силы.

Создательница основной вселенной — Богиня Любви — пошла на отчаянный шаг. Заключив союз с другими творцами, она вложила ресурсы собственной силы, продолжительности жизни и верных миров в запуск отката: откатила время на 150 лет и вложила остатки своего могущества в создание новой ветви — Системы Аватаров.

Мир уже раз умирал в муках, и это был последний шанс. В проект были вовлечены реинкарнаторы из других вселенных (включая земную), а также регрессоры — те, кому дан второй шанс. Их задачей стало выживание, рост и борьба за спасение всех четырёх взаимосвязанных миров.

**Система Аватаров**

Через 10 лет после активации Системы появилась её надстройка — Система Аватаров. Жители основного мира смогли подключаться к одному из трёх дополнительных миров:

* Магический
* Техно
* Духовный (мир культиваторов)

Каждый аватар действует независимо, но часть достижений — опыт, навыки, предметы, энергия — может быть перенесена обратно в основную реальность. Навыки, импланты, ядра ци — всё это переходит в виде **целевого уровня**, который адаптируется с задержкой (1 уровень в месяц). Ускорить адаптацию можно через:

* Плотные зоны силы
* Пилюли, зелья, ритуалы
* Массивы сбора энергии и усилители
* Повышенное качество ядра (ци, нейросети или магического канала)

**Особенности:**

* Время в аватарных мирах сжато: 1 к 6
* Игрок может находиться до **8 часов в сутки суммарно** во всех мирах
* С ростом силы увеличивается количество аватаров
* Возможна замена нейроимплантов на биоимпланты с той же функциональностью

Игрок — один из таких героев. Избранный самой Богиней Любви, душа из другой вселенной. Реинкарнатор. Игрун от Бога. Его миссия — выжить, вырасти, применить свои навыки кача и стратегического мышления для того чтобы объединить силы четырёх миров и остановить катастрофу, которая уже уничтожила десятки других вселенных.

**Отбор и путь героя**

Раз в год все жители основного мира, достигшие 18 лет, получают шанс стать носителем аватара. Инициация происходит у **трёх алтарей**, каждый из которых обслуживает до миллиона претендентов. Процесс жестокий: отбор 1 к 10.

При численности населения в 8 миллиардов, около 100 миллионов — потенциальные кандидаты, из которых 30 миллионов проходят предварительный сбор. На каждый алтарь приходится до миллиона человек. Из них аватар получают лишь 100 000.

Что они получают:

* Возможность жить столетиями или тысячелетиями
* Доступ к техникам, магии, пилюлям, имплантам
* Потенциал стать полубогом или даже выше

Но главное — они получают шанс на жизнь, измеряемую не десятками, а тысячами лет. Механизмы замедления старения, эволюционные пилюли, ритуалы бессмертия и специальные эликсиры доступны только избранным.

На основе духовной алхимии и магических технологий создаются зелья и пилюли, продлевающие жизнь, усиливающие интеллект, красоту, физическую силу и даже устойчивость к безумию. Для большинства — это мифы. Для прошедших Инициацию — реальность и цель.

Эти избранные — герои нового мира, способные стать полубогами, прорвать границы миров и повести остальных за собой, способные стать полубогами, прорвать границы миров и повести остальных за собой.

Суть проста: - Герои основного мира теперь могут создавать аватаров в других мирах. - Аватары развиваются ускоренно, принося опыт, способности и силу своему хозяину. - Некоторые души были вызваны из других миров — реинкарнаторы (в том числе с Земли). - Другие — регрессоры, вернувшиеся из прошлого с памятью будущего.

**Реинкарнаторы и регрессоры**

Некоторые души были вызваны из других миров — реинкарнаторы (в том числе с Земли). Другие — регрессоры, вернувшиеся из прошлого с памятью будущего.

Игрок — один из них. Избранный самой Богиней Любви, душа из другой вселенной, перенесённая сюда с миссией. Реинкарнатор, Игрун от Бога. Не просто персонаж, а центральная фигура Вселенной. Его миссия — выжить, вырасти, применить свои навыки кача и стратегического мышления для того, чтобы объединить силы четырёх миров и остановить катастрофу, которая уже уничтожила десятки других вселенных.

Цель богини — создать армию полубогов, способную спасти не только этот мир, но и смежные вселенные.

**Магический мир**

Мир магии — один из трёх дополнительных миров, в котором аватары получают доступ к мистическим энергиям и классическим школам волшебства. Основу магии составляют три магических квадрата:

• Стихийный: огонь, вода (включая лёд), воздух (шторм, удушение), земля (включая манипуляции с гравитацией). • Свето-теневой: свет, тьма, жизнь, смерть. • Пространственно-психический: пространство, иллюзии, время, ментал.

Именно последняя группа порождает сильнейших магов поддержки: менталисты и мастера иллюзий задают ритм битвы, создавая визуальные и эмоциональные ловушки. Маги получают образование в крупных академиях, где часть обучения проходит в виде виртуальных уроков, проецируемых в разум ученика.

Обучение в магических академиях построено по многослойной структуре. Центральную роль играют менталисты и иллюзионисты, которые обеспечивают контроль восприятия, загрузку теоретических знаний напрямую в память и моделирование ситуаций через ментальные симуляции.

Виртуальные уроки формируют ментальные миры, в которых ученики проживают учебные битвы, тактические задачи и социальные сценарии. Иллюзионисты управляют окружением, создавая реалистичные испытания, а менталисты следят за стрессом, вниманием и реакциями учеников, обучая самоконтролю и устойчивости к магическому воздействию.

Теория закладывается мгновенно, но закрепление происходит через практику в симуляциях и на полигоне. Более продвинутые ученики получают допуск к ментальным сражениям с искусственным интеллектом, где проверяется применение магии в нестандартных условиях.

В магическом мире броня усиливает защиту, но мешает потокам маны. Чем плотнее доспех — тем выше расход маны на любое заклинание. Это связано с магической инерцией: энергия тратится не только на активацию формулы, но и на её «продавливание» сквозь металл (потери большие), кожу (меньше), обычную ткань (минимум) или зачарованную ткань (без потерь).

Поэтому маги предпочитают лёгкую или тканевую броню с гравировками-усилителями, а бойцы, комбинирующие магию и ближний бой (например, маги-мечники), выбирают усиленные доспехи с магическими каналами, уменьшающими сопротивление. Специальная экипировка частично компенсирует потери, но всегда остаётся компромисс между защитой и магической эффективностью.

**Классы и архетипы:**

1. **Боевые маги** — используют разрушительные заклинания огня, молний, земли, воды, воздуха, льда и гравитации. Плотный урон, длительные откаты.
2. **Маги-мечники** — сочетают ближний бой с арканной поддержкой; используют зачарованные клинки, импульсные волны, заклинания движения. Упор на скорость, уклон, уворот и усиливающие техники.
3. **Хиллеры** — свет, жизнь, защита и лечение, щиты и бафы.
4. **Танки** — магия земли, защиты, отражения, укрепления. Используют зачарованные щиты и барьеры.
5. **Поддержка** — ментал, время, иллюзии. Бафы, дебафы, замедления, страх, контроль.
6. **Роги** — скрытность, ловушки, телепортация, уворот. Поиск и нейтрализация ловушек.
7. **Магические лучники** — дистанционные стрелки, используют ливни стрел, заклинания прицела, временные стрелы.

**Стандартные команды магов:**

* 4 человека: танк, хил, дамагер, рога
* 6 человек: + дополнительный дамагер, + баф или дебаф
* 8 человек: + второй танк и хиллер
* 12 человек: + 4 боевых мага или лучника для массированной атаки

Мир магов силён в контроле и уроне, но требует хорошей координации и защиты. Визуальные эффекты, стихийные взаимодействия и магическое окружение делают сражения в нём особенно яркими и тактически насыщенными.

**Крафт**

Мир магов славится своими зельями, артефактами, свитками начертаний, рунами.

Из мира магов в основной мир переносятся в основном ннавыки крафта и заклинания разных школ, особенно СБ ценит менталистов и илюзионистов. Ну и целители ценятся.

**Духовный мир (мир культиваторов)**

Этот мир опирается на энергию ци и путь духовного самосовершенствования. Культиваторы проводят десятилетия или столетия в медитации, тренировках и изучении техник. Им чужды излишние доспехи — тело само становится оружием: алмазное тело, тело бога, всех убивающий палец, ладонь, стирающая горы, кулак, гасящий звёзды.

Парная культивация — ключ к быстрому росту. Включает обмен энергией и эмоциями между партнёрами, что ускоряет развитие обоих. Используется в романтическом, духовном или ментальном союзе. При правильном балансе инь и ян пары достигают резонанса, усиливающего прогресс в несколько раз. Однако существует и теневая сторона — культиваторы, способные забирать ци других, разрушая их ядра. Это делает парную культивацию опасной и требует глубокого доверия.

Некоторые школы создают оранжереи в пещерах — безопасные зоны для медитации и практики. Там поддерживается идеальный климат, плотность энергии и психологический комфорт. Мастера часами управляют ци, фильтруют её и выстраивают внутренние потоки.

Внешние технологии почти не используются, но отдельные секты обмениваются с техномиром за редкие ресурсы.

Индивидуализм сохраняется: каждый стремится к личной силе, но в условиях вторжения всё чаще возникают коллективные структуры. Отдельные секты создают полустратегические группы.

**Командные архетипы:**

* **Лидер (старший ученик)** — управляет тактикой и делит заслуги.
* **Фронтовики (2–3)** — мастера ближнего боя, в том числе с духовными зверями.
* **Лекарь** — восстанавливает ци, стабилизирует ядра.
* **Мастер поддержки** — усиление, ускорение, подавление воли противника.
* **Разведчик (рога)** — скрытное проникновение, распознавание ловушек.
* **Мобильные ударные группы:** 6–8 человек.
* **Боевая секта:** до 20 бойцов, включая старейшин и культиваторов ядра.

**Примеры техник:**

* **Ладонь, стирающая горы** — удар по области с разрушением ландшафта.
* **Кулак, гасящий звёзды** — концентрированный одиночный удар с пробиванием защиты.
* **Алмазное тело** — полное усиление защиты, отражение физических атак.
* **Всех убивающий палец** — техника точечного уничтожения ядра.
* **Молчаливая медитация** — блокировка ментального контроля и восстановление ци.
* **Сбор** (в разных вариациях) - техники усиления притока праны

**Техно-мир**

Техно-мир — это высокоразвитая вселенная, пережившая разрушительную войну между ИИ и человечеством около 3000 лет назад. Сегодня здесь сосуществуют две равноправные цивилизации:

* **Разумные машины**: ИИ, киборги, роботы.
* **Люди с глубокой генной модификацией**: улучшения мозга, органов, мускулатуры, обмена веществ.

**Аватары**

Аватары в техно-мире делятся на два класса:

* **Киборги**: носители имплантов, встроенного оружия, энергетической брони, нейросетей.
* **Генномодифицированные люди**: с биокомплектами, активируемыми гормональными бустерами, резервацией ДНК и резервными органами.

Особенность: каждый киборг может заменить имплант на биоаналог с теми же возможностями, если ушёл в сторону симбиоза с живыми системами.

**Нейросети и импланты**

Каждому аватару доступна нейросеть — встроенный в мозг процессорный блок, повышающий память, реакцию, вычисления, анализ. Чем выше уровень нейросети, тем больше параллельных потоков обработки:

* Уровень 1: до 2 потоков.
* Уровень 12: до 12 потоков.
* Уровень 24+: до 48 потоков.

Нейросеть позволяет управлять несколькими пушками одновременно, вести бой в режиме "расчёт и огонь", мгновенно анализировать местность, врагов, вероятность успеха и даже контролировать дронов.

**Экспедиции: зачем вылетают?**

Основная задача команд — **сбор лута** из осколков погибших миров: обломков станций, сломанных ИИ, биотехнологических узлов, архивов данных и хранилищ ресурсов. Это даёт шанс цивилизации выжить и развиваться. Вся наука последних тысячелетий — результат анализа трофеев.

**Технические характеристики**

Корабли-захватчики длиной 1,5–2,5 км, на борту 300–500 человек.

**Боевая группа захвата территории:**

* **1 тяжёлый мех** (экипаж 12 человек).
* **3 средних меха** (по 4: командир, стрелок, энергетик, щитовик).
* **24 лёгких меха**.
* **30–40 фронтовиков** в экзоброне (ударные пехотные группы).
* **10+ навигаторов**.
* **100+ инженеров**, обслуживающих мехов, оружие, системы корабля.
* **Врачи и учёные**, анализирующие лут, стабилизирующие нейроимпланты.
* **Обслуживающий персонал**: повара, медиаоператоры, офицеры связи, бармены.

**Идеология**

Главный принцип техно-мира — **максимальная дистанция**. Ближний бой считается проявлением безысходности. Всё заточено под:

* Силовые щиты
* Энергетическое оружие (лазеры, рельсы, гаусс-пушки)
* Экзоскелеты и импульсные доспехи
* Дроны, голографические обманки, подавители

Рога (разведка и скрытые действия) специализируются на **поиске и нейтрализации ловушек** — как механических, так и энергетических. Особенно опасны ловушки древних баз данных, ИИ-ловушки и заражённые хранилища.

**Система заслуг и рисков**

Каждый боец получает **заслуги** за:

* корректное взаимодействие с артефактами;
* уничтожение врагов;
* сохранение лута;
* минимальные потери.

Штрафы: за урон по своим, уничтожение или потерю ценных находок, срыв протоколов. Повышение по заслугам даёт:

* доступ к редким имплантам;
* командование группой;
* право на свой мех;
* доступ к элитным миссиям.

**Мерч-потенциал (возможности монетизации через продукцию)**

Мир «Хроник Четырёх Миров» содержит мощную визуальную и сюжетную базу для создания широкой линейки продукции:

**Общие категории:**

* **Фигурки персонажей и боевых единиц**: чиби-версии героев, танки, мехи, культиваторы, маги, учёные, звери.
* **3D-модели и постеры**: магические арены, технокрейсеры, культиваторские храмы, зоны силы.
* **Карточные и настольные игры**: основанные на классах, техниках, школах и артефактах из всех четырёх миров.
* **Одежда и аксессуары**: футболки с аватарами, знаки сект, академий и подразделений.

**По мирам:**

***Магический мир:***

* Атрибуты академий и школ магии.
* Интерактивные амулеты, «заклинательные свитки», тематические маски иллюзионистов.
* Книги заклинаний и коллекционные волшебные предметы.

***Духовный мир:***

* Фигурки духовных зверей и мастеров техник.
* Светящиеся модели ядра ци.
* Сувениры по техникам (например, «алмазное тело», «ладонь, стирающая горы»).
* Украшения в стиле сект и медитационных пещер.

***Техно-мир:***

* Мехи всех классов (тяжёлый, средний, лёгкий).
* Киберимпланты в виде браслетов, очков, наушников.
* Тематические модели оружия (гаусс, рельсы, нейропушки).
* Игровые наборы с базами, станциями, дронами и заражёнными зонами.

**Цель проекта**

Создание медиапродукта:  
- Роман или цикл книг  
- Визуальная новелла или аниме  
- Мобильная или ПК-игра  
- Персонажи, лор, системы прокачки, ключевые сцены готовы к адаптации  
  
Автор не претендует на полное творческое руководство, но желает сохранить признание авторства концепции. Возможна передача прав в рамках договорённости с разработчиком, студией или издателем.

**Авторские права**

Настоящий документ создан с целью фиксации авторства на оригинальную концепцию, описание миров, систему аватаров и глобального конфликта. Отправляется автором себе на e-mail, сохраняется в виде документа с датой создания.