

Этот пост появился на свет благодаря случаю. Изначально должность маршала была создана Императором и Императрицей Зергов. Им требовался пост, стоящий выше генерал-полковников и командующих легионами, чтобы управлять всеми военными соединениями, ведь если бы те, кто стоял во главе армий, взбунтовались, они неминуемо захватили бы колоссальную военную власть.

Так появился маршал. Первым маршалом стал сам Император Зергов, что и задало тон для всей этой должности. В Империи Зергов, когда требовался лидер, а Император или Императрица долго не появлялись, маршала выдвигали на передний план, чтобы он вел Империю в верном направлении.

Основа для становления маршалом — это, прежде всего, реальные военные заслуги. Они должны превосходить достижения всех военных самок того же возраста. Нет, поправка: они должны превосходить всех военных самок без исключения.

Во-вторых, необходима выдающаяся сила. Она должна быть такой, чтобы вы не проиграли ни одному претенденту, сколько бы их ни было, и смогли сокрушить их всех, продемонстрировав свое превосходство. Эти требования крайне суровы и совершенно не учитывают тактику изматывания или бои на выбывание, но именно такая жесткость заставляет каждого, кто мечтает о звании маршала, лишний раз взвесить свои силы.

В-третьих, нельзя обойтись без высокого уровня духовной силы, так как она является важным критерием оценки. Талант здесь критически важен. Даже если вы — лучший пример упорства и способны преодолеть любые барьеры, при недостатке духовной силы вы не получите права претендовать на должность маршала. Империя Зергов — страна, где побеждает сильнейший, и в месте, где правит первобытная дикость, правила отнюдь не самые мягкие.

Наконец, чтобы стать маршалом, нужно обладать долголетием. Это значит, что в момент борьбы за пост вы должны быть достаточно молоды — по крайней мере, физические показатели должны оставаться на уровне расцвета сил. Если вы слишком стары, то смысл становиться маршалом пропадает: куда лучше отправиться в Совет старейшин или госпиталь, там любят принимать старых жуков.

Энергетические растения: вводная информация (важное примечание: все нижеизложенное является теоретически обоснованным).

Энергетические растения — это флора, содержащая особую энергию. Они обладают мощной жизненной силой, часть из них пригодна в пищу, часть — ядовита. Некоторые растения могут цвести и плодоносить, но процесс этот долог, а плоды и цветы по силе уступают самому растению. Исключение — период, когда материнское растение умирает и готовится к размножению: тогда энергия плодов превосходит энергию самого куста.

Уровни энергетических растений варьируются от первого до двенадцатого. Определение

уровня проводится Главным Мозгом с помощью специальных приборов, однако живые существа с развитой духовной силой могут чувствовать уровень растения на интуитивном уровне.

Растения 1-го уровня могут в малой степени успокаивать духовную силу ниже класса С (от С- до С).

Растения 2-го уровня успокаивают духовную силу ниже класса С (от С- до С).

Растения 3-го уровня успокаивают духовную силу выше класса С и до класса В включительно (от С до В-).

Растения 4-го уровня успокаивают духовную силу выше класса В и ниже класса А (от В- до А-).

Растения 5-го уровня успокаивают духовную силу от класса А до класса S (от А- до S-).

Растения 6-го уровня успокаивают любую духовную силу ниже класса S (до S).

Растения 7-го уровня успокаивают духовную силу класса S+ и ниже (до S+).

Растения 8-го уровня успокаивают духовную силу ниже класса SS (до SS).

Растения 9-го и 10-го уровней успокаивают духовную силу выше класса SS, но ниже SSS.

Растения 11-го уровня успокаивают духовную силу ниже класса SSS.

Растения 12-го уровня успокаивают духовную силу класса SSS.

Примечание: все вышесказанное верно в теории. Высокоуровневые растения могут успокаивать низкую духовную силу, но низкоуровневые растения, как правило, не способны воздействовать на силу более высокого порядка.

12-й уровень — сверхвысокий, редкость — 5 звезд.

9-11-й уровни — редкие высокие, редкость — 4 звезды.

7-8-й уровни — высокие, редкость — 3 звезды.

4-6-й уровни — средние, редкость — 3 звезды.

1-3-й уровни — низкие, редкость — 2 звезды.

Примечание: максимум 5 звезд. Теоретически, вышеуказанное верно.

Успокаивающее действие растений уступает действию феромонов самцов: самец того же уровня может проводить коррекцию духовной силы, превосходящую его собственный класс. Успокоение заключается в высвобождении мягкой духовной силы и особой энергии, залечивающей повреждения духовной оболочки самки и откладывающей момент бунта духовной силы, но не дает эффекта полного излечения. Употребление в пищу может помочь в экстренной ситуации, а уходное использование способствует мягкому восстановлению.

Растения 1-3-го уровней обычно продаются как элитные продукты питания. Растения 4-го уровня и выше чаще используются в качестве уходовых. Успокаивающий эффект — лишь дополнительное свойство, у каждого растения есть своя собственная специализация, не зависящая от уровня. Например, ядовитое растение 1-го уровня может убить носителя духовной силы класса А, а галлюциногенное растение 3-го уровня способно одурманить отряд тренированных военных самок класса А. Поэтому ранжирование по уровням основано исключительно на успокаивающем эффекте, не стоит приписывать им другие функции.

В качестве успокаивающих мы называем их энергетическими растениями, в остальных случаях — просто растениями. Энергетические растения — часть общего царства растений. Редкость растений такова: на общую площадь всех известных планет в среднем приходится одно растение на тысячу гектаров, и лишь одно из ста двадцати одного растения оказывается энергетическим.

Редкость энергетических растений также объясняется тем, что они, как правило, являются самыми жизнеспособными в своей группе. Их особая энергия, способная успокаивать духовную силу, указывает на связь между этой энергией и самой духовной силой. Исследования показывают, что чем выше уровень растения, тем оно разумнее; возможно даже развитие собственного мышления и интеллекта. Поэтому в Межзвездном кодексе есть статья: Энергетические растения выше 7-го уровня нельзя употреблять в пищу целиком без крайней необходимости. Растения 12-го уровня существуют лишь в легендах, их еще никто не видел (Лиор, потерявший память, тоже относится к тем, кто их не видел).

Классификация растений: декоративные, агрессивные, мягкие, очищающие. Каждое растение — это предмет роскоши, даже если это обычная трава. Империя постановила: все растения, растущие на территории Империи, принадлежат всему народу Зергов. Никто не имеет права присваивать их или продавать другим расам. При купле-продаже земли или жилья стоимость растений рассчитывается отдельно. На планетах, пригодных для исследования, разрешена частная добыча растений.

Система подбора пар Зергов

Система подбора — основной брачный институт Империи Зергов после вступления в межзвездную эру, главный канал знакомства самцов и самок. Она функционирует на базе Главного Мозга, имеет подсистемы в каждой звездной системе и, как и Звездная сеть, охватывает всю Империю.

Вскоре после рождения у каждого жука берут кровь, вносят основные данные в архив Звездной сети и загружают в систему Главного Мозга. Основная информация включает: генетическую последовательность, уровень генов, состояние здоровья, наличие родителей, их личности, особый статус, пол, возраст, феромоны, внешность и так далее. Без согласия самого жука никто не имеет права разглашать эти данные, иначе нарушитель понесет наказание по закону. Сбор данных проводится 4-5 раз: до первой эволюции, до второй, до третьей, после третьей и в старости.

Система подбора оценивает совместимость жуков, основываясь на генах, привычках, духовной силе и прочем. При достижении порога совместимости свыше 80% союз принудительно заверяется, и такой брак нельзя расторгнуть в течение десяти лет. Если совместимость достигает 90%, то даже без визита в ЗАГС Министерство брака после соответствующего уведомления проводит регистрацию автоматически.

Система подбора безошибочна. С первого дня работы она не допустила ни единой ошибки; на самом деле, это самая точная система, способная уловить глубинные различия душ. Если совместимость ниже 70%, поздравляю: принудительного подбора не будет. Раньше порог составлял 60%.

Смена власти в Империи влияет на правила подбора. Когда количество новорожденных достигает баланса, система подбора фактически теряет свою актуальность. В обычное время между самцами и самками существует стена, и система играет лишь роль посредника, но крайне важную. В конце концов, это авторитетное подтверждение того, что две души идеально подходят друг другу. Поэтому, за исключением тех, у кого срабатывает дух противоречия, система уже соединила бесчисленное количество пар.

Помимо свиданий и системы подбора, самцы и самки редко сходятся из-за чувств или взаимной симпатии. Чем выше уровень духовной силы и физические данные, тем выше уровень совместимого партнера. Лучшие жуки легче притягиваются друг к другу — это неизбежность, продиктованная генами. Система лишь помогает подходящим особям встретиться, а остальное зависит от них самих.

Выбор партнера в Империи меняется в зависимости от ситуации в стране. Как мы уже говорили, Империя Зергов — единое целое. Это не просто государство, а раса, где четко выражены иерархия и закон джунглей. Подчинение приказам — почти инстинкт, поэтому служение расе — это закон, высеченный в костях. Именно поэтому в Империи существует рабство, даже несмотря на то, что уровень юридической свободы жуков — один из самых высоких в космосе.

Сейчас Империя в состоянии войны. В мирное время самец может выбрать в главные самки кого угодно, но в военное время, если он женится на военной самке, а любит обычную, он не может сделать обычную самку главной. Империи нужны военные самки для защиты. Поэтому военные самки получают больше привилегий: они не могут быть самками-рабами, имеют приоритет в становлении главными самками, а самцы обязаны в первую очередь проводить коррекцию духовной силы именно им.

Звери, аномальные звери и звездные звери (дополнение)

Звери — это обычные животные без особых способностей, но с внушительными размерами и силой укуса. За исключением ядовитых, они съедобны, но не несут особой энергии, служа лишь для утоления голода. Их духовная сила низка, но стабильна, они плодovitы и похожи на

обычных земных животных. Поэтому их держат как питомцев или выращивают на еду. Живут они недолго, в основном до ста лет (за редким исключением вроде черепах или белых журавлей).

Аномальные звери — это звери с особыми способностями: могут извергать огонь, воду, летать, ядовиты. В их телах содержится особая энергия, но они склонны к ярости, их духовная сила нестабильна. У них мало ума, низшие аномальные звери вообще лишены рассудка, они — основной источник пищи для большинства межзвездных рас. Чрезмерное их употребление может вызвать бунт духовной силы, хотя вероятность этого невелика (для Зергов это не очень хорошо, так как их самки после взросления подвержены таким бунтам).

Уровень аномальных зверей делится на двенадцать ступеней. 12-й уровень — Король аномальных зверей, обладает высоким интеллектом, может говорить, легенды гласят, что он способен принимать человеческий облик, но никто из известных рас этого не видел. Звери ниже 3-го уровня — пушечное мясо и еда. У зверей 4-го уровня интеллект на уровне ребенка 1-3 лет, 5-го уровня — 3-7 лет, 6-го уровня — подростка, 7-го уровня — взрослого человека. 8-й уровень — крайне умны, выше 9-го — тем более. Чем выше уровень, тем ниже плодовитость. Как и у других рас, здесь нет понятия мести за низших зверей, но если пострадает зверь 5-го уровня и выше, последует яростная месть всего вида.

Обычные аномальные звери живут около двухсот лет, рекордсмен — Король 12-го уровня, проживший более 16 400 лет. Они могут появиться где угодно, так как с рождения обладают энергетическим полем, позволяющим перемещаться через пространственные разломы. Сначала они не умеют управлять этим полем, но Короли 12-го уровня могут заставить их жить на определенных планетах.

Звездные звери — существа, способные свободно перемещаться в космосе, обладающие колоссальными размерами (самый большой по объему превосходит Землю и Марс вместе взятые) и высоким интеллектом. Некоторые обладают особыми способностями. Обычно не сбиваются в стаи, если не происходит ничего значимого. Могут уменьшаться до размеров обычного зверя — это их единственная общая способность. Питаются звездами: один раз поели — и могут не есть сотни лет. Любят блуждать по вселенной и не нападают, если их не трогать. Их мало, живут до десяти тысяч лет, но за всю жизнь рожают лишь одного детеныша, и смертность среди них высока.

Авторские примечания: двойной план, сознание мира, перерождение.

План — это мир. Двойной план — это два мира. Как человек и его тень, они находятся в полусимбиотических отношениях. В таких отношениях существа двух миров крайне схожи. Например, мир Зергов и мир людей — двойные планы, поэтому люди и жуки часто попадают друг к другу. Они развиваются параллельно, но с разной историей. В мире Зергов нет людей, но все разумные формы стремятся к гуманоидным. В мире людей нет других рас, только сами люди, а теперь еще и механические формы жизни.

Иногда миры меняются местами или помогают друг другу. Например, обычный мир и мир зомби: люди из обычного мира попадают в мир зомби, обычно это люди с огромной удачей. Некоторые планы настолько сильны, что привлекают другие в качестве вассалов, как мир бессмертных. Иногда миры просто соединены, и люди падают из одного в другой, почти всегда теряя память. Иногда миры накладываются друг на друга, как современный мир и мир духов.

Двойные планы не просто стоят рядом, они влияют друг на друга. Если появляются дыры, они помогают друг другу. План — это не только текущий момент, но и все время от рождения. Поэтому уровень технологий разный даже у одних и тех же людей в разных планах.

Перерождение и перемещение во времени — это многократные переходы. Тот, кто переместился в двойной план, а потом вернулся, может потерять память о другом мире, считая, что просто переродился. Некоторые сохраняют три слоя памяти: память исходного мира, память другого мира и память текущего момента.

Захвата чужого тела не существует. При переходе через защитный барьер планов плоть уничтожается, но духовная сила и сознание закаляются и становятся невероятно мощными. Это приводит к концепции золотого пальца: как бы слаб ни был человек, пройдя через два разных жизненных пути и испытание барьерами, он становится сильнее. Конечно, барьер истощает сознание, поэтому без личной силы человек не станет могущественнее, чем позволяет его потенциал.

Те, кого выбирают для перехода, — люди с исключительной удачей. Те, кому не везет, не выбираются, за исключением совсем уж неудачливых — их защищает сознание мира, позволяя пройти через барьер невредимыми. Сознание мира — это нечто вроде Небесного Дао, оно защищает жизнь своего мира. Иерархия такова: сознание мира < план < закон < правило.

Возвращаясь к теме: захвата тела нет, потому что сознание мира для удобства выбирает подходящее место для появления человека.

<http://bllate.org/book/22128/2305239>