

Flasi_XP



Коты-Войители



Основы Трёхсторонника

Flasi XP

Основы Трёхсторонника

<https://litres.ru/74267084>

SelfPub; 2026

Аннотация

Это целый сборник законов для альтернативной Вселенной - главная уникальность законов в том, что их шесть штук.

В каждом законе прописано минимум около 10-20 законов приблизительно.

Фактически: 70-90 законов.

Эти законы уникальны тем, что имеют целых три фазы высших сил.

Звёздное племя.

Мёртвая чаша.

Звёздное племя.

Мёртвая душа.

Каждому коту изначально предлагается сделать выбор

Если кот делал хорошие поступки, которые превышают сами плохие, тогда кот попадает в звёздное племя.

Если кот совершал много плохих - тогда попадает в Мёртвую чашу (что-то по типу Сумеречного Леса, но там сильные отличия).

Тут собраны все злодеи, которые могли когда-либо быть.

Мёртвая душа - это когда кот после смерти попал в Мёртвую чашу.

Но после чего погибает во второй раз.

Его душа превращается в оболочку, и он никак не может контактировать с миром и по возможности растворяется навсегда исчезая из мира. Публикуется в авторской редакции с сохранением авторских орфографии и пунктуации.

Содержание

ЗАКОНЫ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ КАНОНОМ	5
ЗАКОН ЗВЁЗДНОГО ПЛЕМЕНИ	6
ЗАКОН МЁРТВОЙ ЧАЩИ	8
Конец ознакомительного фрагмента.	10

Flasi XP

Основы Трёхсторонника

ЗАКОНЫ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ КАНОНОМ

Содержание:

- >закон звёздного племени
- >закон мёртвой чаши
- >закон мёртвой души
- >закон чаши весов
- >закон целителей
- >закон племён

ЗАКОНЫ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ КАНОНОМ *Основы*

Трёхсторонника

ЗАКОН ЗВЁЗДНОГО ПЛЕМЕНИ

1. Закон о запрете на перерождение. Звёздные воины не имеют права и возможности перерождаться заново в физическом мире.

2. Закон непоколебимой преданности. Звёздные воины обязаны оставаться при трёх племенах и защищать их до конца, даже если все обитатели отвернулись от них.

3. Закон о праве на знамение. Знамения свыше могут приходить не только целителям, но также оруженосцам и обычным воинам, если они способны среагировать быстрее и эффективнее.

4. Закон весов искупления. Если душа совершила убийство, но её добрые поступки и жертвы перевешивают содеянное, кот имеет право отправиться в Звёздное племя.

5. Закон независимости Суда. Звёздные воители не имеют власти влиять на посмертную судьбу котов — окончательный выбор вершит беспристрастный Суд над душой.

6. Закон высшего табу. Убийство соплеменника или котёнка, независимо от его происхождения и принадлежности к племени, признаётся тяжчайшим преступлением.

7. Закон спокойствия и умиротворения. Коты, попавшие в звездные уголья, всегда будут находиться здесь окруженные должным вниманием и заботой — даже если на земле о них полностью забудут или живые коты отрекутся от

них.

8. Закон об эмоциях. Звёздные воители лишены подлинных, разрушительных эмоций, но поверхностные чувства и проявления не запрещены. Это сделано для того, чтобы духи обрели истинный внутренний покой и умиротворение.

9. Закон души. Котята обладают полноценной душой и сознанием, которое формируется постепенно. Попад в звёздные уголья, они остаются собой и начинают глубоко понимать концепцию мира, но обретають абсолютное спокойствие и умиротворение, чтобы ничто не тревожило их детские души.

10. Закон роста и развития. Звёздные воины способны менять свой облик, хотя прибегают к этому крайне редко. Например, кот, который при жизни страдал из-за своего маленького роста, может стать чуточку выше в звёздных угольях. Кроме того, обитателям разрешено свободно перемещаться по звёздным землям, ведь этот мир бескраен и прекрасен.

11. Закон Стойкости. Звёздные воители не имеют право вторгаться в жизнь (Живых Воинов) но и не обязаны всегда помогать (в процессе дела) чтобы племена смогли одолеть трудности сами и не были сильно зависимы от звёздного племени.

Основатель Законов: Алозвёзд

ЗАКОН МЁРТВОЙ ЧАЩИ

1. Закон вечных мук и выживания. Попавшие сюда коты обречены на вечные страдания, но продолжают существовать. Их пища — больные кролики-падаль, кишасшие опарышами. Здесь всегда тепло, есть общество других злодеев, обитатели способны чувствовать боль, но они никогда не умрут окончательно.

2. Закон сохранения памяти. В отличие от других духов, обитатели Мёртвой чащи полностью сохраняют свои имена, память о земной жизни, злодеяниях и обидах, что не позволяет им забыться и усиливает их вечные муки.

3. Закон ментального проникновения. Обитатели Мёртвой чащи способны проникать в разумы живых котов. Если сородич слишком часто думает о злодее и ему начинают мерещиться галлюцинации, дух получает власть над его разумом.

4. Закон восстания из тени. Если ментальное влияние зашло слишком далеко, дух-злодей может материализоваться и восстать из-под земли в физическом мире.

5. Закон Блуждающей души. Если материализовавшийся злодей погибает повторно, он лишается права на Суд над душой и превращается в Блуждающую душу. Такие души вечно летают по миру в нейтральности: они не устают, не жалуются, видят других духов и соплеменников, но больше

никак не могут повлиять на живых.

6. Закон негласной иерархии. В Мёртвой чаще нет законов чести — здесь царит суровый закон силы. Вечная боль и равенство перед пустотой уравнивают всех обитателей, не давая никому абсолютной власти.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.