

Информация...

Все написанное здесь предназначено для того, чтобы читатель не сбивался с нити повествования и мог вкратце ознакомиться с вселенной этой истории. Текст будет постоянно обновляться по ходу произведения.

Диалоги и их обозначения

“речь” – такими кавычками будет обозначаться речь.

“-- мысль -- ” – так будут обозначаться мысли персонажей.

Например:

“Приветствую своих дорогих читателей!”

“-- Не стоит тратить на них время – они того не стоят. --”

Расы

Божество – другое название бога. Мир Селерии создали восемь богов:

Септима – бог созидания и разрушения – создал расу драконов.

Его жена Нефрия – богиня света создала ангелов/небожителей.

Ее брат Зефирон – бог тьмы – создал демонов.

Леная – богиня природы и плодородия – создала сильфов.

Малаку – бог силы и лютости – создал расу зверей.

Тайлос – бог воды и дождя – создал жителей морей.

Гравуна – богиня ветра, воздуха и свободы – создала птиц.

И наконец, Ишана – богиня мудрости, интеллекта и воли – создала расу людей.

Процесс создания рас занял 800 лет.

Драконы – первые создания бога Септима. Они блуждают свободно по миру Селерии, вызывая ощущение их бессмертия в глазах других рас.

Однако, из-за большой продолжительности жизни и гордости, их существует очень мало на

Селерии. С помощью силы только одного дракона можно уничтожить целую расу. Чтобы этого не произошло, Септима создал восемь сигил, которые должны поддерживать баланс сил среди всех рас.

Небожители – обычно, мы называем их ангелами. Это крылатые существа, похожие на людей. Тем не менее, небожители выглядят всегда молодыми и прекрасными, в отличие от людей. Это придает им сходство с сильфами.

Они обладают сильной магией, уступая в этом лишь драконам. Кроме всего прочего, до изгнания на юг они были слугами и посланниками богов. Их предназначение состоит в дозоре за демонами.

Создатель – Нефрия.

Демоны – противоположность небожителей – бывают разных видов и размеров. Как и небожители, одарены магией. Их природа постоянно требует войн и разрушения, олицетворяя хаос Селерии. Они наслаждаются войной, стремясь уничтожить как можно больше рас, пока их не остановят другие.

Они начали первую войну на Селерии 1400 лет назад, которая длилась 5 лет и нанесла колоссальный вред на целое столетие. За это ее прозвали «Эрой хаоса».

С той поры о них было слышно очень мало. Но часть исследователей предполагает, что демоны только затаились и все еще хотят захватить 4 континента.

Создатель – Зефирон.

Люди – самая необычная раса Селерии. Созданные богиней Ишаной, они оказались самыми непредсказуемыми в своих поступках. На родном континенте Сажуран человечество построило процветающую цивилизацию.

Они устроили кровопролитную войну с племенем зверей на Селерии, в результате которой практически истребили их. Эта война длилась 66 лет и внесла огромный раскол в отношения народов. И по сей день расы недолюбливают друг друга.

Кроме того, в столице людей после восстановления появилась Академия Гайя.

Сильфы – раса двух форм: эльфы и феи. В отличие от других рас, форма определяется случайно и не зависит от генов – только судьба.

На протяжении первых 150 лет цель творений Ленайи заключалась в озеленении Селерии – они сажали цветы и леса на ней. Раса живет очень обособленно от других на южном континенте Агриянея, избегая конфликты. От их создательницы им передалась любовь к

природе, красоте которой они постоянно приумножают с помощью магии.

Звери – очень разношерстная раса, имеющая сложную социальную иерархию. Частично выглядят как люди, но гораздо более дикие и сильные физически.

Раса создала хорошо слаженное общество, власть в котором определяется только физической силой. Слабые члены племени же находятся в самом низу иерархии. Несмотря на то, что раса не покидает пределов своих лесов, ходят слухи о городе в центре континента, который построил их главный вождь Гирон. Из этого города он заправляет делами своего народа.

Сам Гирон является сильнейшим воином среди расы, что подтверждает теорию силы. Кто угодно может бросить ему вызов, если засомневается в его силе. Но таких желающих пока не нашлось.

Обитает раса на восточном континенте Джиканда. Создатель – Маллаку.

Авиан. Из-за беспорядочного скрещивания разных птиц на протяжении сотен лет подобно силам имеют множество вариаций, которые определяются в случайном порядке.

По сравнению с достижениями других рас, авиан были жуткими внешне и блеклыми на их фоне. Однако, их философия основывается на единстве неба и свободы, подчеркивая тем самым безразличие к мнению других рас. Славятся своими сильными воинами.

Находясь в воздухе, они имеют несомненное преимущество в скорости. Также летающие острова не дают большинству рас саму возможность напасть. Редкий человек может их увидеть, а большинство и вовсе только слышало о них. Создатель – Гравуна.

Дети морей – раса, похожая на рыб с человеческим лицом и телосложением. Их создал Тайлос для охраны морей и океанов. Проживают в самых глубоких частях морей и океанов. Ввиду своей среды обитания редко влияют на другие расы.

Гномы – самая молодая раса, созданная богами за пять дней. Лучшие мастера на Селерии. Являясь невероятно сильными, но и также способными в любом ремесле, гномы, тем не менее, невысоки ростом – до 4 футов.

Гномы являются творением трех богов: Ишаны, Гравуны и Септима. Их появление связано с необходимостью создать дворец для дракона Фафнира, который потребовал его в качестве награды за участие в войне времен Эры Хаоса. За потрясающее качество проделанных работ он поклялся защищать их расу в дальнейшем.

Другие расы

Орки – раса, рожденная на Селерии. Внешне выглядят как гуманоиды с зеленой кожей и мускулистой фигурой. Эти создания редко слушаются богов в отличие от других рас, т.к. не являются их творением.

Вместо этого они имеют свои собственные пантеоны богов. Некоторые поклоняются драконам, другие сильным существам на Селерии. Это связано с отсутствием четкой системы верований у орков. Таким образом каждое племя верит в свое божество независимо от других, иными словами у них преобладает язычество. За общение с богами отвечают шаманы.

У орков почти всегда отсутствуют все те или иные здания. Те же, которые есть, всегда являются священным местом и закрыты для всех, кроме шаманов и их учеников. Они используются для защиты и укрепления Мезы.

Столь малое количество сооружений объясняется защитой от врагов и образом жизни. Орки выглядят варварами и дикарями, живя охотой и заботой о природе, параллельно любя грабить и убивать. Также несмотря на это их самок, интересуют представительницы других рас.

Как и авиан, выглядят необычайно уродливо для живого существа. Возможно, из-за этого между расами существует негласная вражда.

Гоблины – маленькая раса дьяволов, которые из-за большого внешнего сходства с орками являются помощниками орков. Однако гоблины меньше размером и более тощие, нежели орки.

Они любят брать все, что может попасться на их пути, будь то даже использованные салфетки. Очень трусливы, поэтому нападают крайне редко и только большой группой. Как и орки, равнодушны к женщинам других рас.

Левоны/немеизы – очень дикая раса, которая в отличие от своих близких родственников (звероловдов) почти полностью лишена способности говорить. Крайне редко могут создать цивилизованные сообщества.

Полностью покрыты шерстью, вокруг шеи есть грива, внешне напоминающую львиную. Любят быть поближе к земле, но предпочитают ходить на двух ногах. Шерсть заменяет им одежду, поэтому ее практически не носят. Обитают в большинстве случаев в лесах сильфидов.

Спектрал – раса, представленная пока только одним Аврином. Внешне он похож на гуманоида с длинными серебристо-белыми волосами, бледной гладкой и шелковистой кожей, эльфийскими ушами.

Особенность расы заключается в их голубой крови. Это исходит оттого, что их кровь пропитана темной энергией. Они также имеют невероятные регенеративные способности. Существует два типа спектров: чистокровные и нечистокровные спектры (полурослики: полулюди и полулеофаты). Как и у чистокровных спектров, полурослики обладают голубой кровью, острыми ушами и большой скоростью восстановления (но не такой же быстрой, как у Аврина).

Еще одна особенность заключается в том, что никто кроме Аврина не может быть чистокровным. Стать спектралом можно только родившись у Аврина или союза другой расы. Спектрал будет иметь черты спектра и, например, человека. Т.е. приобретет помимо черт

своей расы еще и черты расы спектралов (т.е. интеллект Азура)

Континенты

Западный континент – Зефирон (родной мир демонов)

Если нужно найти безжизненную пустыню, то однозначно надо обратить свой взор на континент демонов. Большая часть местности медленно, словно поедаясь, под воздействием темной энергии становится серого цвета. Это пугает многих путешественников. Не смотря на редкие леса, пару горных цепей, здесь преобладает холмистость. Другие цвета же исходят от домов демонов – те переливаются тысячами разноцветных оттенков. Чем богаче демон, тем ярче и больше будет цвета. Континент также упоминает как «Серый континент».

Южный континент – Агриния (родной мир сильфов)

Этот континент покрыт густыми лесами с вкраплениями нескольких полей. Как правило, это места поселений людей и звероловов. Когда-то империя была заинтересована превращением этих земель в сельскохозяйственные угодья.

Однако сильфы до сих пор считают эти поселения недоразумением и не признают эти места за другими расами. Но из-за изолированности морем, существа других рас не могут вернуться назад на свои земли. Также здесь есть горы и самое большое количество озер на Селерии. Континент часто называют «Зеленым».

Восточный континент – Джиканда (родной мир зверей/звероловов)

Этот континент богат на леса, горы и равнины. Самая высокая гора на Селерии находится здесь. Столько обширные земли усеяны деревьями зверей и небольшим количеством людей в городах-портах. Столь малое количество людей объясняется глубокой враждой между расами.

Каждый год континент «горит» красным цветом из-за цветения одного растения, что дало еще одно имя земле – «Красный». Говорят, цветок начал расти после войны, символизируя память о многочисленных жертвах.

Северный континент – Эйлера (родной мир Незаконных)

Обычный, ничем не примечательный континент. Однако совершенным контрастом являются его суровые жители. Дело в том, что на материке нет официальной власти и правителя, нет законов и правосудия, что является результатом отсутствия здесь определенной расы. Поэтому здесь живет большое количество авантюристов и преступников, что в свою очередь создает неблагоприятную обстановку. Но несмотря на это, многочисленные племена разных рас избрали это место домом. Большинство местных жителей занято в различного рода сомнительных организациях. Из-за этого континент прозвали «Беззаконным».

Центральный континент – Сажуран (родной мир людей)

Этот континент никак не выделяется среди других природой или чем-то подобным. Естественным уж точно нет – он покрыт городами и усадьбами. Это связано с большой плодovitостью людей и как следствие требованием большого пространства для возрастающей популяции.

Благодаря своему стратегическому расположению, этот континент быстро стал центром торговли. Континент не имеет прозвищ. Вероятно, это связано с фанатичным истреблением людьми других рас.

Также есть небольшие неисследованные острова вокруг континента.

Главные герои.

Спектар

Аврин Сагин. Сначала он был очень импульсивным и действовал не задумываясь. Его личность привлекла множество союзников и друзей. Его военная карьера помогла ему в ведении переговоров как посреднику. Прибыл в 2007 в Эру Героя.

Божества

Септима – верховный правитель богов и создатель Селерии. Является самым могущественным из богов, будучи божеством созидания и разрушения. Создал первую расу на Селерии – драконов. Есть жена – Нефрия. Высокий светловолосый мужчина, в глазах которого словно отражается небо и мысли других людей.

Нефрия – жена Септима и по совместительству богиня света. Создала расу небожителей. От нее исходит аура доброты и материнской теплоты. Как и муж обладает светлыми, но более короткими волосами. В ее карих глазах сосредоточена неопиcуемая привлекательность для любого мужчины.

Зефирун/Зефирон – брат-близнец Нефрии. Однако на этом сходства заканчиваются – он бог тьмы. Внешне выглядит как темноволосый привлекательный мужчина с темными глазами.

Он все время пытается выглядеть серьезным и суровым, но озорство в его глазах уничтожают все попытки напрочь. Зефирон постоянно ищет развлечений, чтобы развеять свою скуку. Порой его развлечения вызывают много вопросов у других.

Нередко это приносит сплошные беды и неприятности для него же. Любит очень раздражать Малаку, но наибольшую радость испытывает, вмешиваясь в планы сестры. Неудачи приносят ему разочарования в этом деле. Создатель расы демонов.

Ленайя – сильфийская богиня природы и плодородия. Предстает в образе юной девы с изумрудно-зелеными глазами и каштановыми волосами, которая любит природу. Большую часть времени проводит со своей подругой Ишаной. Как к отцу относится к Тайлосу. Создала расу сильфидов.

Малаку – бог силы и лютости. Своей внешностью и образом мыслей напоминает пьяного дебошира. Кажется хладнокровным силачом, пока не согласишься в его смеющиеся карие глаза.

Из-за его любви к выпивке и громкому смеху, который слышен даже на небесах, все всегда знают, где его найти. Очень вспыльчив и часто ссорится с Зефионом. Носит прозвище «Дядюшка» из-за наличия 3-х племянниц.

Поначалу, он страшно противился этому прозвищу. Однако «Старик» было еще хуже. Ему понадобилось время, чтобы привыкнуть и остыть. Создатель расы звероловов.

Тайлос – бог воды и дождя. Очень похож на старца, не являясь таковым. Обладает черными длинными волосами с редкой сединой. Как и Малаку имеет 3-х племянниц. Обладатель мягкой теплой старческой улыбки. Несмотря на это, богини не воспринимают его всерьез, считая дедушкой. Создатель жителей морей. Немногословен

Гравуна – богиня воздуха, ветра и воли. Похожа на неуклюжего ребенка. Постоянно попадает в неприятности, при этом надувает губы и краснеет. Брюнетка с вьющимися волосами и голубыми глазами.

Из-за этой милой особенности на нее никогда никто не сердится. Ленайя немного ревнует из-за этого. Гравуна относится к Тайлосу как к отцу, который совсем не против такого. Много времени проводит с Ленаей, постоянно громко смеясь.

Не имеет равных в прятках – любимой игре. Из-за неудачного опыта с расой авиан взяла пару уроков у Ленайи при создании гномов. Гномы вышли не очень красивыми, однако гораздо симпатичнее птиц. Боги немного рассердились на нее, однако, махнули рукой. Один Тайлос улыбнулся.

Ишана – богиня знания, мудрости и воли. Старше Ленайи, с которой проводит очень много времени. В отличие от красоты Ленайи, ее внешность кажется привлекательной не из-за девственной чистоты, а из-за какого-то недостижимого холода, исходящего от нее.

У нее черные длинные и вьющиеся волосы, а глаза разноцветные. Она говорит, что это доказательство ее ума и мудрости. Старается выглядеть старше и серьезнее, смотря на всех надменно и строго подобно Малаку. Но никто не воспринимает это всерьез.

Несмотря на это, она опирается на Тайлоса, которого как и другие воспринимает как отца. Ей, кажется, стыдно за создание расы людей, которые оказались сущими бандитами и варварами.

Из-за чувства одиночества, которое не хочет признавать, проводит свое время с Ленайей и свитками.

Драконы

Фафнир – один из самых маленьких драконов вселенной, если не самый маленький. Но, возможно, это и сделало его самым свирепым и пронырливым из всех. Прекрасно разбирается в искусстве и сокровищах. Да, он любит сокровища...

Не вздумайте брать даже монетки у него. Именно жадность дракона сыграла главную роль в победе над демонами. Расы заключили с ним договор, в которой предусматривалась награда для него. Но никто не выполнял обязательств, данных дракону. Поэтому была создана раса гномов.

Гномы так искусно обустроили пещеру дракона, что он был вне себя от радости и поклялся защищать гномов, взял над ними опеку за проделанные труды. Внешне дракон не только меньше своих собратьев, но и более долговязый. Каждую мышцу у него можно рассмотреть невооруженным глазом.

Его пламя является одним из самых мощных, которое вообще может испустить живое существо. Его чешуя и рога имеют золотистый оттенок, от которого словно исходит какой-то магический свет при каждом его движении. Это в свою очередь придает ему очень свирепый вид. Контрастом выступают глаза цвета синего сапфира, которые словно проникают в душу каждого живого существа, чтобы уничтожить ее.

В его глазах постоянно присутствует зловещий блеск, который так поразил гномов, когда они строили его дворец в пещере глубоко под землей.

Ороши – девятиголовое существо. Каждая голова при этом обладает своим собственным сознанием, волей и мнением. Что создает благодатную почву для постоянных конфликтов между головами. За этим очень интересно наблюдать, но лучше это делать со стороны – головы могут разрушить все, что их окружает, сражаясь друг с другом. Впрочем, есть одна вещь, которая их объединяет – жадность.

Именно тогда, когда одна из голов жаждет что-то получить, они начинают объединяться и действовать слаженно, синхронно, забыв о конфликте. Другие головы не только не воюют с такой головой, но и активно помогают ей. Ороши становится грозным оружием в эти моменты, которое только существует на Селерии. Так, одна из голов когда-то убедила остальных похитить дары богов. Те в свою очередь разгневались и заточили чудовище в глубокой впадине у ядра Селерии.

Тиамат – очень ленивый дракон, который предпочитает постоянно спать. Он находится на континенте Сажуран. Тиамат играет важную роль в создании селериевой руды – каким-то образом во время его сна она становится магической. Сигфрид 2 и его семья использовали руду, чтобы захватить власть и создать империю среди расы людей.

Столица людей – Ферапон – была построена на над логовом Тиамата. Война 1530 пробудила его. Проснувшись, он разгневался и разрушил все, что его окружало. Это означало конец войны. После этого он снова впал в дрему.

В отличие от Сулемани, он не настолько ленив. Однако не намного и лучше. Его тело более гибкое и сильное, что компенсирует его более малый размер по сравнению с другими драконами. Его чешуя отликает бежевым оттенком с черными, коричневыми и белыми вкраплениями. Это в совокупности придает ему очень загадочный вид.

Салемани – самый ленивый из драконов. В то время пока другие драконы воевали и бодрствовали, он спал. Из-за своего безмятежного образа жизни его очень трудно найти. Считается, что его могут найти редкие люди, вооруженные властью и знаниями не ниже министра.

Лан – дракон, любящий природу. Несмотря на то, что дракон создан Септимом, он очень привязан к Ленайе из-за общей любви к растениям. Стремясь сблизиться с природой дракон построил жилище на болоте рядом с лесами сильфид на Зеленом континенте. Там она выполняет волю Ленайи – сохраняет баланс сил на континенте.

Когда пришел Аврин, чтобы получить небесный металл, в ее сердце закралась глубокая обида на него за все то, что он сделал. Из-за долгого пребывания во сне и болоте внешне она выглядит как цветущий сад.

По оценкам Аврина ее рост составляет минимум 16 футов. Также у нее более объемные когти, гибкое тело. Все вместе это выглядит весьма внушительно и грозно.

Ангелы

Архангел Аббадон – верховный правитель ангелов и миротворец. Часто участвует в войнах, выполняя роль посредника и воина, посланника богов. Действует часто решительно и бесстрашно. Он искренне стремится к миру на Селерии.

Ангел Нэриэл – ангел среднего ранга, один из подопечных Аббадона и верный воин. Пойдет за Аббадоном в любую битву и примет любое его решение. Как и учитель действует безрассудно, что может привести к беде в дальнейшем.

Демоны

Король Азраил – нет данных...

Королева демонов дриада – нет данных...

Люди

Король людей Зиркус Лео - нет данных...

Лариса - обладает способностью чувствовать ману. Интересуется Аврином.

Алейн - старший брат Ларисы. С недоверием относится к Аврину.

Шимару - бывший глава клана Белого дракона. Сейчас старец. Увидев Аврина, почувствовал в нем силу и решил обучать его.

Амиас - внук Шимару и наследник клана Белого дракона. Очень энергичный и любопытный юноша. Наблюдая за Аврином, он посчитал, что способности Аврина весьма необычны и попросил обучать его.

Аями - дочь Шимару. Очень вспыльчивая и властная, внутри ищущая любви. Однако может казаться более мягкой и доброй. Испытывает нежные чувства к Аврину позже.

Изанами - другая внучка бывшего Лидера Белого Дракона. Противоположность Аями, несмотря на родство с ней. Весьма привлекло вниманий внешний вид Аврина. Безуспешно пыталась многократно соблазнить Аврина для осуществления своих целей.

Калиас - нынешний глава клана Белого дракона. Его сильно раздражает внимание по отношению к Аврину со стороны бывшего вождя племени.

Сильфы

Принцесса Мира - фея сильфийской расы. Очень импульсивна и впечатлительна для феи. По-детски добра и ветрена. Часто забывает о маленьких деталях. Одна из лучших целителей Селерии.

Часто волнуется и принимает необдуманные решения, когда она, Сирана или лес в опасности. Что чаще всего делает все только хуже.

Эльфийка Сирина Майден - лучшая лучница на всей Селерии. Очень жестокая и вспыльчивая. Прекрасная и грациозная по своей природе, но невероятная забияка. Постоянно стремится подраться.

Скупа на милосердие. Однажды она чуть не пристрелила Аврина, одна Майра вмешалась и спасла Аврина.

Советник Сарвен - идеальный стратег. Считает Майру более достойным кандидатом на правление, чем Сирана из-за того, что Майра более рассудительна, опытна и менее

импульсивна. Относится отечески по отношению к Майре. Постоянно следит за расами, рассматривая их как потенциальную угрозу миру.

Когда-то у него была возможность занять место правителя клана, однако он посчитал других кандидатов более достойными и отказался от этого, надеясь, что Майра и Сирана окажутся более сильными чем он. Несмотря на молодость Сираеы, он надеется, что она сможет повзрослеть и занять достойное место в клане.

Очень часто удивляется обыденными вещами. Также любит постоянно что-то изобретать. Изобрел устройство для Авриеа, позволяющее тому понимать различные языки Селерии.

Селена – загадочная эльфийка, путешествующая в группе.

Племя моря

Король Труил – нет данных...

Авиан

Матриарх Скреви – пока нет данных...

Звери

Вождь Гирон – пока нет данных

Джайн – весьма агрессивный зверолоуд, который любит ввязываться в бои с людьми, наслаждаясь процессом.

Мейка – младшая сестра Джайн. Еще более агрессивна, помогает брату завлекать людей в бои с ним.

Оружие

Сигилы

Великий меч сумерек – величайший меч, когда-либо созданный для сражения даже с драконами. Оружие носит Аббадон, который ищет случая его применить. На мече есть надпись «Эолийский вихрь», грозящая неприятелю шквалом ветра.

Щит Аэгис – наипрочнейший щит Селерии, способный отразить почти любые атаки, полностью защищен от воздействия магии, оправдывая прозвище «Прорыв льва». Обладает щитом Лео.

Меч Экскалибур. Если меч Сумерек превосходит любой меч силой, то Экскалибур своей скоростью и изяществом точности исполнения ударов. Оружие отражает 50% магии, обращая их на врага. Есть гравировка «Сечение».

Великий топор Урсы. В среде мечей силен меч сумерек, а в среде топоров - Урса. «Медведица»(Урса) является символом племени Гирона. Из-за непростых отношений Гирона и драконов имеет прозвище «Драконья чешуя». Гирон мечтает как-нибудь оправдать его. Топор как и его собратья обладает разрушительной силой, способной за 2 года разрушить гору.

Посох «Крылья луны» - оружие , которое способно наносить в 4 раза больше урона врагам при почти полном отсутствии затраты маны. Посох обладает памятью к заклинаниям, поэтому многие заклятия происходят без затраты маны. Есть надпись на древке «Крылья луны».

Боевой лук Затмение - легендарное оружие, и способное пронзить цель на поразительных дистанциях. В отличие от других луков стреляет магическими стрелами из маны. Не имеет равных на Селерии в своих характеристиках. Надпись «Затмение» отсылает к магическому происхождению стрел оружия.

Тризубец Левиафана - гроза подводного мира в плане вооружения и защиты. Оружие сильнее в 2 раза почти любой сигилы. Наносит урон только врагам, не попадая в союзников. Оружие может носить только очень сильный воин, создавая цунами и облака. Есть надпись «Болт Азура».

Гримуар Пустоши - потенциальное оружие в руках ее владельца. В отличие от других сигил он не наносит урон в прямом смысле. Книга содержит заклинания невиданной мощи, которые способны разрушит почти все на своем пути. Из-за этого небожители постоянно наблюдают за ней. Но для заклятий нужны недюжинные способности, что отсекает потенциальных вредителей от книги почти на 100%. Самый загадочный и сильный артефакт из всех.

Регалии

Заклинания/силы Аврина.

Созидание. С помощью этого можно создать почти любой элемент вселенной, если знать его структуру. Однако чем реже встречается предмет и сложнее устроен, тем больше сил требуется для его создания. О самом заклятье практически ничего неизвестно.

Управление. Заклятье произошло, когда Аврин пытался изменить существующий объект с помощью темной материи. Как и «Созидание» требует больших усилий и умений. Требуется мало маны.

Слияние. Позволяет поглощать энергия из мира и преобразовывать ее в новый объект, дать энергии заклинателю или же для Темной материи.

Меч пустоши. Создается с помощью «Темной материи». «Дополнительный» меч для Аврина.

Сфера. Как и «Слияние» поглощает энергию вселенной для преобразования ее в новый вид энергии. Однако «Сфера» представляет собой мобильный объект, который гораздо менее эффективным за счет своих размеров.

Темная форма. Аврин может использовать это при крайнем случае, когда не хватает сил для атаки. Очень разрушительное заклинание для врагов и тела – по окончании боя будет боль во всем теле. И чем больше и быстрее, тем больнее. Как говорит Аврин: «Темная энергия может все!»

Осколок – побочное заклинание в случае разрушения сферы или стрелы. Природа не изучена.

Барьер туманности. В случае атаки Аврин может создать стену из энергии. Стена может стрелять и уничтожать противника без участия создателя. Имеет серьезные недочеты, над которыми работает Аврин.

Переход. Способность к телепортации из одной точки вселенной в другую.

Божеский взор/темный взор. Заклинание является поисковым, отыскивая источники маны или разные любопытные предметы. Заклинание даже способно телепортировать заклинателя к ним.

Движение темного дракона – это состояние, при котором Аврин восполняет запасы маны, сил и энергии. Эта же медитация позволяет освоить новые умения и заветы, понять новые знания. И не менее важным является восстановление молодости, которое так важно для Аврина.

Однако, без должного умения, медитация опасна ожогами и лихорадкой вплоть до летального исхода.

Взмах драконов – способность, высвобождающая энергию из тела для атаки противника в форме вихря.

Коготь дракона. Вид атаки, своей тактикой напоминающий дракона. «Дракон» использует энергию твоего тела как основу для «Взмаха драконов», в результате противника может разорвать на куски. Следует вытянуть руки вперед применением, чтобы было эффективнее и рассчитать свои и силы противника – при недостаточной силе противник почти не пострадает,

Другое

Нет данных

Прочее

Предметы/материалы/оружие/броня/

Небольшое пояснение.

Чтобы выделить уровень и природу ауры, они были выделены различными цветами. Всего существует 4 уровня, каждый из которых окрашен одним цветом. Чем ярче цвет, тем сильнее предмет. Уникальные/мифологические предметы из-за своей природы не окрашиваются вовсе.

Предметы могут менять свои характеристики с помощью различных кристаллов и магии. До этого они ограничены своим материалом. После модификации можно изменить даже сущность объекта.

Ходят слухи, что существуют доспехи и оружие, которые становятся сильнее вместе с владельцем и даже обладают душой и личностью, вследствие чего могут выбирать владельца, общаться с живыми созданиями и чувствовать своего носителя.

(No aura) – стандартный. Обычное и ничем непримечательное оружие.

(Зеленый)– такое носят рыцари и капитаны в основном.

(Голубой) Редкость. Цвет знати и генералов. Изготавливаются предметы мастерами из высококачественной основы.

(Фиолетовый).Уникальность .Каждый предмет имеет свою историю, которая ныне неизвестна большинству.

(Красный) Легенда. Как и фиолетовый цвет, таким предметом выделяются предметы повидавшие разные времена со своей историей, но они упоминаются в легендах, летописях и историях, которые почитаются Селерией. Из-за этого предметы являются сильными артефактами по своей природе.

(Оранжевый) Миф. Когда-то это оружие было в классе «Легенда», но с течением времени переросло по своей силе и его, образовав новый класс.

(Желтый) Небожитель. Таким цветом обозначают сигилы – мощные артефакты, созданные богами. Неизвестно, может быть что-то подобное небожественного происхождения. Сюда можно отнести также цепь Азраила . Ходят слухи, что сигилу могут создавать гномы и некоторые могущественные существа.

(Белый)Божество. Оружие и доспехи, созданные богами и способные поразить их же в ходе битвы. Обладают защитой от богов.

Лик. Самый сильный класс, о котором почти ничего неизвестно. Способно исказить пространство.

Звездный уровень – нет данных

Вселенский уровень – нет данных.

Пространственный уровень – нет данных.

Навыки/классификация магии

Ученик. На данном уровне нет никаких умений или весьма ограничены, без общего представления об изучаемом предмете.

Новичок. Базовые представления о магии или других способностях.

Начинающий. Небольшие знания магии и другого. Как правило, на таком уровне магии все начинающие рыцари.

Опытный. Тот, кто смог превозмочь ограничения и прошел дальше, обретя небольшую базу на начальном этапе. Такой магией обладают бывалые рыцари.

Эксперт. Люди, посвятившие годы и десятилетия на обучение и добившиеся замечательных результатов.

Мастер. Очень трудный для достижения уровень. Не так много людей, которые его достигли.

Грандмастер. Сильные заклинания и навыки требуют много сил и времени, но оно того стоит. Как правило, такой силой владеют лидеры.

Гуру. На этом уровне уже возможно модифицировать любое оружие и создавать новое заклинание, зная его исход. Максимально использует свои знания и умения.

Легенда. Должно быть, надо родиться таким, чтобы ей стать. Сильная магия и умения, помноженные на глубокие знания.

Мифический. Только редкие создания могут носить этот ранг. Сила на уровне сгил и драконов.

Новое божество. Считается, что только боги могут обладать такой силой. С помощью такой силы изменять «лицо» Селерии – пейзажи и сдвигать континенты.

Высшее божество -

Старшее божество -

Древнее божество -

Верховное божество -

Первозданный -

Космическая сущность -

Другие

Энигма – характеристика уровня магии, физических данных и заклинания. Каждое существо, за исключением богов, измеряется ей.

Общие положения

В данной вселенной существуют магические кристаллические круги – камни духов. Круги играют роль сбора энергии во вселенной. Сами камни разбросаны по всей вселенной будь то торговая гильдия или Академия. С их помощью измеряется потенциал силы. Как правило, чем ярче и необычнее камень, тем сильнее его свойства. Также размер камня влияет на силу. Так, новичок может обладать 10-дюймовым, а мастер 2-хметровым. Но часто бывает и наоборот из-за качества камня. Яркие камни с металлическим блеском чаще всего сильнее и меньше 15-дюймов. Нельзя точно предсказать по виду.

После создания академии было решено особые камни для тех, кто достиг ранга Легенда и выше. Камни оказались разрушительными и непредсказуемыми, поэтому за ними стали тщательно наблюдать в дальнейшем.

Каждый цвет характеризует камень и его постоянного владельца.

Зеленый = природа

Желтый = земля

Голубой = вода

Красный = огонь

Серый = ветер

Черный = тьма.

Белый = свет

Прозрачный = нейтралитет.

Существует больше цветов и оттенков, но это основные. В свою очередь последний встречается крайне редко из-за редкости такой личности. Камень позволяет определять другие. На этом его свойства и заканчиваются.

<http://tl.rulate.ru/book/11/20317>