

Вернувшись на Землю, я сразу развеял клонов, и получил все накопленные знания и сразу переместил знания из мозга в 6 оболочку души, с помощью ба-хионь можно делать что угодно в прямом смысле этого слова, если уметь ею манипулировать, потому что некоторые боги вплоть до 12 порядка вообще не знают как ею манипулировать, мой придел это одна единица ба-хионь по подсчетам системы этого хватит допустим чтобы вытянуть знания из одной души перетянут их в другие, большим количеством я не могу что либо делать иначе начну разрушать душу, чтобы пользоваться большим количеством, надо развивать 9 оболочку, порядки души.

Знания в клонах были, как раз по моей будущей профессии, спросите зачем тебе вообще вся эта учеба и диплом, ну в прошлой жизни я стремился к этому, как только мог чтобы в будущем у меня была хорошая работа, но я умер и у меня появилась новая жизни где мне не нужна работа, а денег у меня столько что я могу купить целый город, у меня маленький пунктик насчет учебы и диплома если я могу себе позволить получить интересные знания я это сделаю, ведь в прямом смысле той поговорки "знания - это сила", и это правда если ты знаешь, как построена душа и все её оболочки, тогда ты сможешь выделять ба-хионь из души и манипулировать ею, но без системы конечно этого добиться было бы не так легко, поэтому я хочу экстерном сдать все экзамены и получить буквально за год диплом, конечно как закончу школу, а там разберусь с канонам и можно будет свалить с этой планеты, почему я вообще хочу лезть в канон? Ну мне просто интересно проверить свои силы, да и тех кто атакует душу на планете таких очень мало, если вообще есть, а новые души и ба-хионь мне не повредят.

Насчет канонных персонажей мои клоны подружились с Пун Се Ён и Син Сон Иль, но мы виделись только когда мои клоны ходили с мамой гулять их уже начали тренировать судя по их ауре, что немного меня настораживает, но мне уже 84 года, а ментально вообще 23 так что общение с ними не приносит мне не какого удовольствия или отвращения, а иногда мне это кажется забавным, ко мне вернулось 50% силы хороших эмоций, то есть половина от полной составляющей, еда начала давать мне эмоции радости, но чтобы хоть немного продлить это чувство радости, надо есть что-то очень вкусное типа жареных-ребрышек и тому подобного, а любовь или тому подобные чувства типа восхищения у меня не возникали как таковые, но это пока что возможно в будущем почувствую.

Первый поход в школу был занимательным, я как и в каноне ходил в ту же школу что и в манхве, только в 1 класс, мне в класс попался Сон-Иль и мы конечно же много общались и я возможно даже почувствовал немного радости, но потом она испарилась, были немного уроков нам рассказывали о школе и все с друг другом знакомились, а я сидел отстранено общался с Сон-Илем потому что меня не интересуют простые дети, да и говорить с ними не о чем, так и прошел 1 день учебы, а дальше потекли простые для меня деньки...

1 год спустя.

Прошел год, и настали летнее каникулы и мне недавно исполнилось 7 лет, а именно так думают родители, ну пусть и думаю дальше, а я лишь немного припустил свою форму дабы немного вырасти и мои мышцы которые я качал для 25 летнего тела целых 20 лет подряд, так и выпирали, а это тело лишь семилетки вы не представляете, как на меня смотрела иногда мама

и её подруга Донг-Лин , они в прямом смысле вылизывали меня взглядом, мне приятно что на меня так смотрят, но мне всего 7 лет, а потом я осознал мне на самом деле 85 и они мне в внуки годятся, что со мной не так, просто каламбур какой-то?

Дальше я посылал клона на учебу, а сам занимался делами на земле, скупал рабов по дешевке на аукционе-бездны вынимал душу и кровь с ба-хионь, а тела продавал системному-аукциону и так весь год, попутно кроме рабов, я занимался контрактами на зачистку разных некромантов и магов которые ловят обычных людей, ловил убивал высасывал души и кровь с ба-хионь, контракты можно взять в специальных местах в бездне они сокрыты барьерами, все эти контракты поступают от аукциона-бездны или разных врат, а свободные маги или еще кто, выполняет эти контракты, за них неплохо платят и информацию дают, так что искать жертв мне не пришлось, кроме контрактов я просто охотился на всех в ком есть мана или еще какая энергия, мне было все равно девушка или парень, я у всех забирал души кровь и ба-хионь и тела продавал чтобы не оставлять улики, в бездне меня прозвали дневным-вампиром, однажды я сражался против сильных противников они были все на 2-3 порядке души похоже я кому-то сильно насолил и на меня послали S Ранговых убийц из бездны, но я их убил с помощью малефикации и похоже кто-то увидел с далека или какой-то магией что я использовал кровь и меня приравняли к вампиру, а происходило это все действие днем когда я занимался зачисткой, и вот так привязалось дневной-вампир, в бездне на меня не было почти не какой информации, потому что просканировать меня невозможно из-за системы, а подсмотреть под одежду и увидеть лицо тоже нельзя, я использую специальный новый навык который получил после достижения 5 порядка души, но сейчас не о нем, информации мало, а тех кто хочет знать кто я много, но все они умирали мгновенно, ко мне постоянно посылали убийц когда я выполнял контракты или просто чистил города от людей из бездны.

Помимо этого всего, клоны изучали строение энергии, я изучал её все года что был на другой планете то есть 78 лет подряд непрерывно клоны её изучали и я читал форум и наконец под конец учебы в 1 классе, закончил и могу как разбить её на составляющие так и собрать заново, могу пользоваться или одним видом энергии или всеми сразу или совместить их в одну, как это делает система, вообще энергия-системы это совокупность всех энергий из каждой оболочки души кроме праны, прана самостоятельная энергия и она тоже состоит из ба-хионь только обработанной. Энергия системы - состоит из энергии 3 оболочки - духовной-энергии не путайте её с ки, чакрой и реацу, духовная энергия есть у каждого живого существа, как в тех новеллах про культиваторов что развивают духовную энергию это именно она но намного чище из-за того что моя раса Истинный Вампир Основатель у меня есть все виды энергий души и еще есть система, а если объяснять строение ки, чакры и реацу то это выйдет так : 1 оболочки души то есть - Физическая энергия она присутствует в каждой клетке тела любого разумного у которые есть физическое тело и способна возрасти путями многочисленных тренировок, стимуляторов мышечного роста и упражнений, дальше идет энергия из третьей оболочки она же духовная энергия, также если совместить энергии 1 оболочки и 3 оболочки мы получаем чакру или ки зависит от типа тела человека, в случае чакры у человека должно быть особое строение 3 и 1 оболочек, ки как её любят называть в бездне, когда я экспериментировал то я очень удивился, а почему же в Бличе не смогли создать чакру, ну тут оказалось все намного проще та вселенная не пропитана энергией жизни или природы проще говоря праны её там очень мало и самое главное у них нету очага чакры в 3 оболочке и нету особых видов тел, а в бездне все кто тренируют чакру или ки кому как то они используют барьеры пропитанные праной и вот так у них получается и развивать 1 оболочку и культивировать в медитациях 3 оболочку, но 1 оболочка все равно будет сильнее потому что прана вытесняет духовную энергию - реацу, а взамен энергия 3 оболочки вытесняет прану потому что сама суть, 3 оболочки это духовное существование, а не физическое, поэтому почти все шинигами с развитой 3 оболочкой не

имеют как таковой сильной 2 и 1 оболочки и она производит в той вселенной очень мало физической энергии для пробуждения чакры, а 1 оболочка зависит от 2 оболочки, так что все взаимно связано, а вот мир Наруто допустим пропитан энергией природы и жизни то есть праны, но реацу там нету потому что доминирует прана и 1 оболочка доминирует над 3 оболочкой и выходит чакра, то есть если доминирует 3 оболочка над 1 выходит реацу, если доминирует 1 оболочка над 3 то выходит чакра, но не путайте реацу и чакру с духовной-энергией, реацу и чакра это разбавленные виды духовной-энергии, лучше от них отказаться и пользоваться чистой духовной-энергией, все эти исследования были такими муторными и я потратил столько разумных на это все и ломал их оболочки душ и просто высасывал всю энергию, вообще все это сложно. Перейдем к следующей энергии из которой также состоит энергия-системы и так это энергия 5 и 6 оболочек энергия разума, а самое простое ей название пси или СИЛА, как её называли в звездных-войнах, звездные войны вымышленная вселенная, но пси существует в душе и чтобы ею пользоваться нужно иметь хорошо развитую 5 оболочку посредством этого и развивается 6 оболочка отвечающая за разум и в ней за счет огромно количества поступающих данных и эмоций из 5 оболочки образуется пси-СИЛА, пятая оболочка образует пси по средствам развития личности, характера, когда ты чувствуешь эмоции и чувства, поглощая знания и образуется связь с 6 оболочкой - разумом передавая все эти накопленные данные в 6 оболочку, там она их запоминает и из этой памяти в 6 оболочке постоянно образуется пси которая и отвечает за реакцию и скорость размышления, а также дополнительные сознания которые могут появляться если развивать 5 и 6 оболочки, пси в 6 оболочке бесконечно образуется, 6 оболочку невозможно заполнить пси, оно как бесконечное хранилище связанное напрямую с 4 оболочкой из-за этого пси в душе может быть столько что возможно будет если накопить около 500 миллиардов единиц пси, силой мысли можно будет притянуть солнце или образовать черную дыру размером с галактику, с помощью пси можно пользоваться телекинезом, менять гравитацию, отталкивать и притягивать, разрушать разум с помощью пси разумным посредством разрушения 5 и 6 оболочек в душе или поглощать знания других разумных используя пси, сама пси очень универсальная энергия и она не имеет предела, пси можно как генерировать в душе, так и поглощать из других душ и книг или хранителей информации они все пропитаны пси которую если научиться, можно поглотить. Последняя часть энергии-системы это 7 оболочка души она же производит и проводит ману, но по этой оболочке текут все виды энергии во вне через каналы с 4 оболочкой, но по мимо остальных видов энергий что проходят через 7 оболочку, эти энергии когда проходят через неё производят ману, мана своего рода остаточная энергия остальных видов энергии которые прошли по 7 оболочке, таких как пси, духовная-энергия и остатки это мана, мана самая слабая энергия из всех но она самая много функциональная потому что очень эластична и легко поддается влиянию и весит мало из-за этого её нужно огромное количество, допустим чтобы поднять камень весом 10кг нужно 100 маны, когда пси нужно только 10, а духовной энергии 30, самая сильная энергии это пси, но она и самая тяжелая в освоение и манипуляции ей, многие разумные что используют пси часто выливают лишнюю пси во вне при использовании разных способностей, плюс использования пси твой разум постоянно находится под защитой и пользователя пси нельзя поймать в обычную иллюзию или проникнуть в его разум, это могут сделать только те у кого пси сильнее и её больше, то есть лучше развита 5 и 6 оболочки.

Как-то так, все эти энергии очень сложные и я все же научился ими всеми манипулировать и создавать их, самое сложное было с пси, но когда я научился телекинезу и постоянно развивал порядки души, пси было все больше и больше и я наконец уже мог просто силой мысли поднять в воздух около десяти тонн, вообще-то чтобы образовать энергию-системы, сначала нам нужно совместить духовную-энергию и пси мы получаем ману, дальше ману + духовную-энергию + пси, сплетаем в 7 оболочке в одну и передаем её в систему и у нас выходит энергия-системы или я её называл как энергия-баланса, происходит совмещение энергий под влиянием ба-хионь в

системе оболочке души и посредством того что вся энергия-системы храниться рядом с таким огромным количество энергии реальности, остальные энергии образуют одну сливаясь воедино и у нас получается энергия-баланса что подходит под любой вид деятельности, с её помощью как и с пси можно пользоваться телекинезом, читать мысли и тому подобное, как с другими видами энергий, у энергии системы больше плотность, но ею легко манипулировать и она очень тяжела.

Также я немного разобрался с артефактами души, вообще-то говоря система сливается с 4 оболочкой души потому от неё идут остальные оболочки и в неё идут все пути и в ней генерируется ба-хионь, как и хранится подпитывая 9 оболочку, вообще все артефакты-души сливаются с 4 оболочкой для развития они поглощают ба-хионь из неё, допустим "книга познания души" слилась с системой и теперь они взаимно связаны и это убрало дебафф, на то что я не могу еще засунуть артефактов-души в свою 4 оболочку, но это уже позже, на это я потратил огромное количество душ купив информацию у одного Истинного Низшего Бога, я потратил почти все души что накопил за все время.

Так и проходили мои дни летом, я начал изучать навыки разных видов и стихий, к первостихиям я пока не лез моя душа ещё слишком слаба, также разобрался что из себя представляют очки умений и очки характеристик, ОХ - это огромное скопление ба-хионь в 1 специальный клубок, который можно вложить в определенную оболочку души, допустим характеристика тело- отвечает за 1,2,5 и 8 оболочки души, а характеристика душа за 3,4,6,7,9 и 10 оболочки. ОУ - это специальный вид остаточной ба-хионь которая получается из ба-хионь для ОХ, и на выходе как отходы получается ОУ, но эти скопления энергии могут развивать, а не как ба-хионь влиять на реальность, если вложить ОУ в навык он поднимает уровень, если это позволяет навык, допустим пассивки на сопротивления и пассивки на первостихии не поднимут уровень потому ОУ очень слабая энергия, а если допустить взять какой нибудь умение максимального уровня и вложить в него 50-100 ОУ оно может эволюционировать в более сильное умение или пассивку, количество нужных ОУ зависит от навыка, ОУ это своего рода энергия развития которая собирает информацию из инфосферы, об инфосфере позже.

Ладно со всеми этими экспериментами покончено, я узнал все что хотел и как все работает, теперь можем начать развитие по полной.

Так капля крови, и сплести заклинание и вложить в каплю энергию, вот и клон, создаю ещё десяток чтобы пятерка набирались информации и читали и остальные пять будут медитировать и передавать энергию, а я иду прокачиваться и так система, доска-заданий...

Спустя 8 лет по времени Земли

Прошло 480 лет с временем 1 к 60, время для меня потеряло счет и я почти полностью отстранился от этого понятия, я был полностью погружен в изучение магии и разных понятий будто старый архимаг который нашел заброшенную библиотеку с кучей книг и разных свитков и все это может быть ценными знаниями оно летит очень быстро, особенно когда ты

бессмертный, и не поверите для меня это, как мгновение, все это время я не вылезал из под барьера системы и система по моим подсчетам за эти 480 лет сожрала целую кучу ба-хионь на его поддержку, но оно того стоило, барьер накрыл почти всю планету, поэтому трата ба-хионь только увеличилась, я недавно достиг 9 порядка души, чтоб сформировать полностью 9 оболочку души нужен 10 порядок силы души, но это если у тебя есть система, а если ты какой-то слабый бог то ты можешь и на 3 порядке или на 6 порядке сформировать 9 оболочку но она также будет слаба, самый лучший и оптимальный вариант это 10 оболочка когда твоя душа за тебя все делает, это происходит когда у души формируется свой домен возле 9 оболочки сливаясь с ней и происходит вознесение, обновление души, окончание формирования 9 оболочки, дальнейшее развитие идет лишь на усиление 9 оболочки, также в некоторых трактах с аукциона-апостолов которые я поглощал сотнями с помощью пси, что появление 9 оболочки обусловлено тем, что 9 оболочка на самом деле домен и нечего больше, отдельное измерение внутри души, где ты можешь создать свой макро-мир, только внутри своей души ты творец и сама реальность, но на созидание внутри домена все равно тратится энергия реальности, если расширять свой домен до размеров вселенной он отделается от тебя и вы будете просто связаны по отдельному каналу с 9 оболочкой души, но на это формирование вселенной потратится ба-хионь зависит от того какой будет вселенная зарождающаяся или уже готовая под заселение и другие важные параметры, сама суть божественности заключается в накопление и хранение энергии реальности, с последующей тратой её на развитие остальные оболочек или формирование 10 оболочки.

Первые 400 лет я только и делал что выполнял квесты и убивал разных монстров на Торрие, так как гоблины и остальные монстры появлялись кучами каждые 25 лет, я проходил все метки на планете и убивал их, также по мимо квестов и простых зачисток, я изучал разные предметы с аукциона-апостолов и аукциона-системы, их строение, строения металлов и разных вещей, читал разные темы на форумах-аукциона по навыкам и контролю, также изучал строения многих разумных и дополнял этими знаниями навык "Абсолютное мастерство убийства и защиты", изучил много БИ и владение множествами оружия, изучал био-артефакты, это артефакты которые связаны с 1 оболочкой и подключен еще какой либо оболочке которая питает био-артефакт, как работают био-артефакты и как создать свои, изучил строение адамантита, адамантит это скопление огромного количества разных энергий и немножко ба-хионь и когда под огромным напором энергии и вложенной немного ба-хионь образуется жидкость которая если застынет станет адамантием. Сам адамантит образуется в местах огромных скоплений энергий или на месте смерти разных богов когда они умирают их души и тела создают выброс из разных энергий и энергии реальности и на месте их смерти образуется небольшое количество адамантита, количество зависит от силы бога который умер, так же адамантит образуется во время формирования галактик под огромным напором разной энергии, адамантит может быть во вселенных где есть какой либо фон энергий души будь-то пси, мана и духовная энергия, в обычных вселенных где нету энергий души адамантит не может образоваться потому что нету фона для его образования и достаточно количества энергии реальности и простых энергий. Чтобы добыть или расплавить адамантит нужно воздействовать на него огромным количеством какой либо энергии души, ведь в любой энергии даже в мане есть остаточная энергия реальности, посредством воздействия энергией на адамантит его можно добыть, а потом создать из него оружие, именно поэтому только архимаги и занимаются добычей адамантита и создают из него оружие, и только с помощью адаманта, энергии реальности и первостихиями можно ранить богов которые достигли силы души выше 12 порядка, когда обычный бог достигает 12 порядка души его оболочки становятся настолько сильными что какой либо урон от физ. урона, маны, пси, духовной-энергии и других энергий ему не нанесётся только если одна из энергий не будет содержать энергию первостихии или в ней не будет энергии реальности. В адамантите есть довольно небольшое количество энергии

реальности именно поэтому оно может нанести урон богам, урон наносится непосредственно по 1 и 2 оболочкам что приводит к распаду 1 оболочки и потере праны из 2 оболочки и бог становится смертным пока рана от адамантита не затянется и прана не восстановится, потому что без праны, бог не сможет осуществлять манипуляции с душой, без праны душа упадет в хаотичное-состояние и начнет разрушаться. Урон от адаманта проходит по богам вплоть до 50 порядка души, на 51 порядке души, душа снова возносится и происходит начало формирования 10 оболочки, и любые атаки адамантитом не нанесут больше никакой урон, потому что в адаманте слишком мало энергии реальности чтобы даже поцарапать душу и тело бога на таком порядке души нужно больше данной энергии чтобы урон вообще был. Некоторые боги тоже используют адамантит в качестве оружия, но это очень редко да и такие боги скорее всего психи или еще чего хуже, потому что адамантит будет подавлять душу бога, потому что в адамантите находится не его энергия реальности и обычно адамантит используют боги против других богов чтобы не тратить на сражение энергию реальности или если они еще не овладели первостихиями и не умеют ими атаковать, обычно все боги от 12 порядка уже умеют использовать хоть одну первостихию и атаковать ею.

Дальше мои изучения затронули Ихор, это кровь подвергнутая энергиями 1 оболочки души, 2 оболочки души - праны и 9 оболочки души через которую проходит - энергия реальности, посредством всего этого в 1 оболочках богов которые находятся минимум на 12 порядке души, кровь в 1 оболочке постепенно преобразуется в ихор или как её любят называть алхимики-архимаги "чистая-кровь", "белая-кровь", пара капель ихора может излечить любые болезни и снять слабые проклятья с разумного, ихор можно добавлять в зелья разных типов, ихором можно пропитывать оружие предавая ему свойства адамантия на время, некоторые разумные архимаги разных рас, ихор используют для воскрешения или заклинаний большой силы, ихор очень много функционален, ихор сам по себе это кровь с небольшим количеством ба-хионь и огромным количеством разных энергий типа маны и других. Ихор можно найти на местах сражений богов и на местах их смертей, сам по себе ихор это кристаллы крови, как только бог получает ранение или его аватар получил рану и от туда выйдет кровь то она начнет "сворачиваться" в кристалл, у других разумных она просто застывает или с ней происходит еще что-то, кровь богов при выходе из 1 оболочки превращается в кристаллы крови или ихор, как его называют разные архимаги и другие разумные, боги бывают разные и их кровь разная боги-драконы очень сильно зависят от 1 оболочки и их кровь одна из самых ценных, боги истинные-вампиры их кровь очень сильно подходит если нужно снять проклятие или воскресить кого-то, если иметь огромное количество ихора истинного-вампира можно нарастить с её помощью 8 оболочку почти любому разумному но она будет очень слабой и её нужно будет постоянно подпитывать ихором чтобы она не разрушилась со временем она окрепнет и будет полностью усвоена душой.

Ещё на что я потратил огромную кучу времени это плетение заклинаний, да именно оно, плетение заклинаний или навыков, умений, называйте как хотите, но существуют триллионы способов создать заклинание, но все они сводятся к одному это плетение заклинаний, во время чтения заклинания или называния заклинания в бою, применения ручных печатей или пение и другие виды, это все плетение заклинаний все сводится к одному вложению информации в энергию, какая бы эта энергия не была, ману или ба-хионь, будет даже первостихия, ей можно предать форму и заложит информацию или проще говоря сплести заклинание, многие разумные даже не замечают как они плетут заклинания на автомате, потому что они уже отработали это до безумного уровня, да и заметить они этого не смогут потому что не видят свою душу, но когда я после 300 лет исследований наконец увидел эту истинную форму плетения заклинаний и у каждого она одинакова какая бы энергия не была, всегда форма плетения похожа на огромный круг с кучей звезд которые переплетаются между собой в 7

оболочке это и есть истинная форма всех плетений заклинаний, а выглядит плетение так из-за меридиан, чакр, танкецу, называйте их как хотите но именно в них и происходит плетение заклинаний и придание формы энергии и вложение в неё информации и будущее применение энергии, существует бесконечное количество заклинаний, навыков, умений и того прочего, но самое правильное плетение заклинаний это напрямую взаимодействовать с кругом плетения в 7 оболочке, это сложно но если научиться скорость плетения будет превосходить любое живое существо в мироздании, а эффективность будет зашкаливать, не нужно открывать рот или делать еще какие вещи нужно просто подумать и произвести манипуляции мыслями, сама скорость плетения будет зависит от развитости 6 и 7 оболочки, и количества параллельных мышлений в 6 оболочке, именно их потому что каждое параллельное мышление это дополнительная скорость обработки информации и назначение ей формы, чем развитие 6 оболочка тем больше будет параллельных мышлений, именно поэтому чтобы богу уничтожить планету ему сначала нужно сплести огромное заклинание и чтобы увеличить скорость иногда и эффект, для этого используют катализаторы, такие как души разумных или кровь, ихор и много еще чего, это все ускоряет и усиляет заклинание, но если это правильный бог который разбирается в плетение, ему ненужны не какие материалы и тому подобный бред, все что ему нужно это энергия любого вида и правильное количество параллельных мышлений и тогда спустя секунду планета будет уничтожена, чем больше параллельных мышлений тем быстрее проходят навыки и тем меньше ты тратишь сил и энергии и тем больше шанс на победу в бою, также само и стихиями и первостихиями нужно знать все их формы и их действие в разных ситуациях на разные объекты, допустим - архимаг чтобы воскресить человека использует каплю ихора и заклинание, но другой архимаг который хорошо разбирается в плетение заклинаний и у него есть параллельные мышления, сможет воскресить человека без капли ихора, из-за того что у него заклинание более точно воздействует на каждый фактор воскрешения, в одной части плетения он перевел ману в прану, в другой части плетения он влил эту прану в другие части и добавил стихию света особым образом, так допустим появилось заклинание воскрешения смертных, потому что он преобразовал чистую ману в прану и сплел заклинание с стихией света для воскрешения вот так появляются правильные заклинания, а когда разумный отрабатывает особые движения и он случайно создает боевую технику допустим для ки, это также является плетение но более слабое и энергия приходит только на момент удара, подобные плетения являются второсортными, с помощью прямого плетения можно создать даже музыкальную иллюзию, вам не нужно петь заклинание, после сплетения, умение само произведет звуки и погрузит всех в иллюзию если заклинатель и его энергия достаточно сильны. С помощью плетения, я уже могу напрямую взаимодействовать с огромным количеством ба-хионь и в прямом смысле этого слова создавать алмазы, золото и тому подобные вещи, даже адамант можно создать, но затраты огромны как и отдача после плетения, потому что я еще не достиг уровня просто бога - 10 порядка. Сама система это огромный банк информации и туда можно просто записать любое заклинание и оно запомнится вплоть до ритуала уничтожения планеты, главное чтобы оно было правильно сплетено тогда система его запомнит и запишет, как готовое и появится шаблон который ты сможешь использовать, а какое это будет плетение зависит от тебя и книги или рукописи где это описано, у системы нету 7 оболочки для плетения, она отображает уже готовые заклинания сразу на 7 оболочку и задействует их в ту же секунду, именно поэтому я заранее создаю всевозможные заклинания и забиваю их в систему для мгновенного действия но иногда во время боя мне приходится плести другие заклинания которые мне срочно нужны, а у меня их нету, тогда помогает развитая 6 оболочка, с достижением 9 порядка души у меня 9 параллельных мышлений и это очень сильно помогает, как в изучение, так и манипуляции разными вещами.

Следующая вещь которая меня сильно заняла мое внимание это работа со временем и

заклинания времени, начну с самого начала, как работает время в мироздании и так:

Время в 12 Изначальных Вселенных течет одинаково секунда к секунде, когда в других вселенных время идет совсем по другому, потому что они появились позже, когда в Изначальной Вселенной прошла лишь секунда, в другой ближайшей вселенной прошло около 1000 лет, а может и больше, и чем дальше вселенная по времени появления тем больше время будет отличаться от Изначальных Вселенных, время такая вещь что некоторые боги проводят в своих доменах миллионы лет, а снаружи проходит лишь несколько секунд, но для этого тоже нужна энергия, все сводится к закону сохранения энергии. Согласно этому закону, энергия всегда сохраняется. Это означает, что энергия не может быть ни создана, ни разрушена. Вместо этого она переходит из одного состояния в другое. Это как в поговорке "Когда молишься об дожде, готовься ходить по лужам." Сколько бы у тебя не было энергии невозможно угнаться за временем потому что, хоть и время и состоит из энергии реальности - ба-хионь, но чтобы воздействовать на время на целой планете и при этом повлиять на живых существ нужно количество ба-хионь или маны или любой другой энергии примерно чтобы разумный смог достичь 25-30 порядка души и это если брать в пример небольшую планету с населением в 5 миллиардов, существует заклинания, якобы которая может вернуть разумного во времени, да такая есть но он не вернется во времени в правильно смысле этого слова если у него не будет достаточного энергии, его переместит в другую вселенную похожую на его прошлую, где другой поток времени на который он указал и он переместится туда, но это все равно не будет его родной мир, у разумных в этой вселенной другие души и в прошлых жизнях они были другими людьми и некоторые моменты и мысли могут быть разными, но ты этого даже не заметишь. Вселенных в мироздании бесчисленное множество, как и душ и чтобы отмотать время всего мироздания нужно быть сильнее мироздания в 2 раза, и так с каждым объектом, если вы хотите отмотать время всей планеты и всех живых существ на планете нужно в 2 раза больше энергии чем есть у всех живых существ на этой планете и в 2 раза больше энергии чем у самой планеты, единственное на что не действует заклинания времени и первостихии с атрибутом времени это 4 оболочка она некогда не поменяется потому что в ней есть искра творца в которой есть часть энергии не бытия, в не бытие нету такого понятия как время и пространство. Но когда речь идет о остановке времени в маленьком пространстве допустим в пределах 100 метров и там всего 1 живое существо и тот кто применяет заклинание это легче сделать, а когда речь идет о установке временных барьеров это тратит еще меньше энергии потому что воздействие идет не на живых существ и вещи вокруг, а лишь на время в барьере и все что в него попадает попадает и под действие барьера. И самое главное это плетение подобных заклинаний когда речь идет о количества энергии в 2 раза больше имеется виду что вы сможете идеально сплести заклинание и задействовать его, если ваш навык ужасен, то количество энергии может и превышать и в 100 раз и в 1000 раз, тут все зависит от ваших знаний законов первостихий и сродства с ними и вообще умение манипуляций энергиями и понимание плетения, многие факторы влияют на это все. Сейчас я могу создавать временные барьеры самостоятельно, еще могу останавливать время в пределах 1-10 км если там не больше 4 человек что слабее меня на 25%, если все люди в пределах 100 км от меня находятся ниже 1 порядка и их не более 100.000 я смогу там заморозить время для них примерно на 10 минут, при сражении с равным противником я могу на несколько секунд заморозит определенное пространство. Подведем итог время и пространство неразрывно связаны, и чтобы выполнить то, что хочешь ты, нужно много энергии. Ну, допустим, у тебя есть такое количество энергии, но путешествия в прошлое просто невозможны. Если ты думаешь, что перемещаешься в прошлое, то ты просто перемещаешься в параллельный мир, у которого время течет иначе. Ты в принципе можешь найти такой параллельный мир, который будет тебя удовлетворять временем, но этот нынешний мир никуда не денется, просто ты из него исчезнешь. Все останется тут, так как ты и оставил. Все что ты тут творил, никуда не денется. Все кого ты убил не воскреснут. Просто ты убежишь из этого мира, ты убежишь от последствий

своих действий! Течение времени не остановить если ты не можешь управлять мирозданием или у тебя не в 2 раза больше энергии чем во всем мироздании и это минимум.

И предпоследняя вещь о которой я расскажу это дополнение к системе которое я купил за 2.500.000.000 душ это - система-крафта, она идет как дополнение к системе и я так долго на неё копил, она просто уникальна для занятия артефакторикой, алхимией, кузнечным делом и многими другими магическими ремесленными профессиями, все что нужно это готовый чертеж вещи или набросок, материалы и энергия зависит от чертежа, если это божественный артефакт или зелье нужна ба-хионь и так дальше, все чертежи можно купить или на аукционе-системы или на аукционе-апостолов, так целая куча разных чертежей и планировок разных зданий, чего там только нету, систему-крафта очень удобна и она полностью связана с системой и если у тебя достаточно энергии и материалов, можно создать чертеж уже из готовой вещи, когда система его просканирует, мы получим готовый чертеж.

Последнее и самое важное что я узнал это расы во вселенных, в каждой вселенной свои расы и в некоторых вселенных которые были созданы Истинными или Изначальными богами, расы на планетах могут повторяться и многие вещи могут повторяться, тоже самое на планете на Торрии, где я выполняю задания, многие расы повторяются, как и вещи, по типу гильдии авантюристов, это связано с тем что вселенная была полностью скопирована с шаблона, возможно вселенная создавал за ради энергии, это часто бывает берут шаблон и создают еще одно вселенную, вселенных столько что Истинным богам просто плевать на них и кто их населяет, именно поэтому так много одинаковых вещей на разных планетах. Допустим когда если вселенная полностью зародилась самостоятельно, там может даже появиться даже уникальный вид энергии, такой-же, как чакра из мира "Наруто" это уникальный подвид духовной-энергии, и эта энергия полностью пропитывает мир "Наруто" за него там ведут войну сотри кланов и рас, планеты сравнивают с пылью, как и живых существ.

Спустя 3 года по времени Земли

Прошло еще 180 лет на Торрии, как думают мои родители мне уже должно быть 18 лет и скоро наступит канон, я уже заканчиваю свои дела на Торрии, до 10 порядка я еще не добрался но половину нужной энергии собрал, что придает мне больше уверенности, что я все делаю правильно, а время лишь значение цифр и нечего больше. Я закончил все свои приготовления к канону и изучил все что мне нужно было, теперь я могу заняться настоящей прокачкой.

Мои родители перестали меня подозревать после 8 дня рождения потому что уже тогда я перешел на более продвинутых клонов и они были очень реальны, а отец начал пропадать в командировках и мама перестала почти на меня обращать внимания, в прямом смысле этого слова, общается то она общается, готовит есть, но когда говорит со мной смотрит со всем в другую сторону и так почти постоянно, но ничего нового все как и было в манхве.

Последний день на этой планете я уже все собрал и место своего жительства уничтожил, дабы никто не смог выследить меня потом, пора уходить!

- Врата! - воскликнул я.

Открылся фиолетово-черный портал и я вошел в него и сразу оказался в своей комнате, как раз уже было 17:36 и клоны были дома, я сразу всех клонов развеял и готовился к канону который должен начаться завтра по моим подсчетам. Вот кстати все чего я достиг за это долгое время своих бесконечных трудов:

Истинное имя: Александр.

Имя: Хан Чжи-Хан.

Раса: Истинный Вампир Основатель.

Возраст Биологический: 803 лет 0 месяцев 1 дня.

Возраст души: 591 831 Года.

Сила души: 9-Порядок(Тело: 12.060, Душа: 12.060.)/10-Порядок

Уровень: 2044/ ∞

Опыт: 10.399/20 440

Здоровье: 2.004.400/2.004.400 +Реген 3044/Сек - +Реген 182 640/Мин

Энергия-системы: 2.004.400/2.004.400 +Реген 2044/Сек - +Реген 122 640/Мин

Тело: 200.440

Атака-2.004.400,Кг-2.004.400,Уклон-2044%,Шанс.Крит-2044%,Крит.Урон-2044%,Скорость-2440 км/час(677 м в секунду),реакция-шанс.предугадать атаку-2044%,реакция - все атаки противника для вас на 2044% медленней,инт-2044%,муд-2044%,Вын-2.004.400 здоровья,Реген 2044/Сек.

Душа: 200.440 Ядро души: +2.004.400 энергии, 2044 регена.

Очки Характеристик: 0

Очки Умений: 10 121

Души: 4.987.444.389

Кровь: 24.937.221.945 литров

Деньги: 89.579.676.000 \$

Сродство с первостихиями:

1.Хаос - 1%/100%

2.Порядок - 1%/100%

3.Жизнь - 20%/100%

4.Смерть - 20%/100%

5.Свет - 1%/100%

6.Тьма - 1%/100%

7.Огонь- 1%/100%

8.Вода - 1%/100%

9.Воздух - 1%/100%

10.Земля - 1%/100%

Сродство с стихиями:

1.Хаос - 5%/100%

2.Порядок - 5%/100%

3.Жизнь - 40%/100%

4.Смерть - 40%/100%

5.Свет - 5%/100%

6.Тьма - 5%/100%

7.Огонь- 5%/100%

8.Вода - 5%/100%

9.Воздух - 5%/100%

10.Земля - 5%/100%

Экипировка:

Голова- Маска[Скрыто]

Торс- Накидка[Скрыто]

Ноги-[Скрыто]

Руки-[Скрыто]

Ступни-[Скрыто]

Пояс-[Скрыто]

Амулет-[Скрыто]

Десять Колец-[Скрыто]

Две Серьги-[Скрыто]

Оружие- "Коса Баланса":Мгновенное убийство,Кровь Метаморфа,□[19 звезд].

Татуировки-[Скрыто]

Навыки:

[Дополнительные параллельные сознания ментального тела (Пассивный) Ур. 9/88.41%:

С каждым новым порядком души, в 6 оболочке души , создаётся дополнительный параллельное сознание. В данный момент всего 9 Дополнительных параллельные сознаний и 1 основное сознание, начато формирование 10 сознания.]

[Длань стихии жизни и смерти - Кровавый бассейн (Активный) Ур. Внеуровневый: Используя тела павших врагов, вытягивает из их тел всю кровь, создавая шар магической энергии, который позволяет позже использовать эту энергию и кровь для других целей. Кроме того, с помощью этой силы можно использовать другие длани стихий жизни и смерти, не тратя кровь и энергию-системы.]

[Длань первостихии жизни - Силовое святилище (Активный) Ур. Внеуровневый: обволакивает белый свет, созданный из первостихии жизни. Это абсолютный барьер, блокирующий любые атаки противника, хотя при этом сама теряет возможность атаковать, но пока вы под барьеров вы также восстанавливает прану в 2 оболочки и лечите остальные оболочки. За каждую секунду барьера 150.000 энергии системы, 1 единица ба-хионь, 10.000.000 литров крови.

[Длань первостихии смерти - Магия проникновения: Высшая Имплоссия (Активный) Ур. Внеуровневый:

Магия высшего уровня. Используя первостихию смерти и огромное количество жизненной эссенции - крови, создает огромный поток первостихии смерти, от этого тела и души врагов резко раздувает, после чего они лопаются, разрываясь на части, возможно использовать как по площади так и по одиночным целям. 660.000 энергии-системы, 120.000.000 литров крови, 7 единиц - ба-хионь]

[Длань стихии жизни - Обращение времени жизни (Активный) Ур. Внеуровневый:

Восстанавливает 2 оболочку души жертвуя годами жизни с 8 оболочки и возвращает 2 оболочку души в исходное состояние,отрицает ущерб, полученный от одной атаки заменяя урон от атаки на 100.000 лет жизни. Может быть использован 3 раза за 100.000 лет, иначе 8 оболочка уничтожится и бессмертие пропадет. 390.000 энергии системы, 88.500.000 литров крови.]

[Длань стихии смерти - Поднятие родства (Активный) Ур. Внеуровневый:

Призывает множество различных животных- истинных вампиров, таких как летучие мыши, крысы, волки и т.д. 25.000 энергии.системы за каждую особь.]

[Длань стихии жизни - Создание Местности (Активный) Ур. Внеуровневый:

Сверхуровневая магия, с помощью которой можно изменять саму местность. Её можно использовать для защиты от жара вулканов или холода морозных пустошей.Количество нужной энергии-системы зависит от местности и радиуса, примерно за каждый 1 км - 55.000 энергии системы 480.000 литров крови.]

[Длань стихии смерти - Низвержение Падающих небес (Активный) Ур. Внеуровневый:

Создаёт колонну белого огня стихии смерти падающую с небес 498.000 энергии-системы]

[Длань первостихии смерти - Суд Солнца смерти (Активный) Ур. Внеуровневый:

Выжигает пламенем стихии смерти территорию в радиусе 25 километров. Выглядит как лизнувший землю звёздный протуберанец и, по-видимому, сопоставим с оным по температуре. Включает также Абсолютный Двумикий Энергетический Барьер для того, кто её творит. Необходимых условий нет, однако вызывает нечеловеческое переутомление — несколько дней маг, сотворивший Длань, будет лежать пластом, в сознании, но не в силах пошевелить и пальцем. 500.000 энергии системы для каста Абсолютный Двумикий Энергетический Барьер и 1.200.000 энергии системы и 17 единиц - ба-хионь для применения длани.]

[Длань первостихии жизни низшего, среднего, высшего дождя (Активный) Ур. Внеуровневый:

Позволяет полностью контролировать атмосферу и самому диктовать климатические условия. Оформляется в виде составленной из облаков фигуры исполинского быка. 88.000 энергии системы и 1 единица - ба-хионь, за каждые 10 км осадков.]

[Бессмертная Душа Системы (пассивный) Ур. Внеуровневый:

Снимает оковы расы на 50% с оболочек души]

[Бессмертное Тело Системы (пассивный) Ур. Внеуровневый:

Снимает оковы расы на 50% с оболочек души]

Тело (Пассивный) Ур. 90;

Душа (Пассивный) Ур. 90;

Сродство с первостихией Жизни (Пассивный) Ур. 20;

Сродство с первостихией Смерти (Пассивный) Ур. 20;

Сродство с стихией Жизни (Пассивный) Ур. 40;

Сродство с стихией Смерти (Пассивный) Ур. 40;

Сродство с первостихией Хаос (Пассивный) Ур. 1;

Сродство с первостихией Порядок (Пассивный) Ур. 1;

Сродство с первостихией Свет (Пассивный) Ур. 1;

Сродство с первостихией Тьма (Пассивный) Ур. 1;

Сродство с первостихией Огонь (Пассивный) Ур. 1;

Сродство с первостихией Вода (Пассивный) Ур. 1;

Сродство с первостихией Воздух (Пассивный) Ур. 1;

Сродство с первостихией Земля (Пассивный) Ур. 1;

Сродство с стихией Хаос (Пассивный) Ур. 5;

Сродство с стихией Порядок (Пассивный) Ур. 5;

Сродство с стихией Свет (Пассивный) Ур. 5;

Сродство с стихией Тьма (Пассивный) Ур. 5;

Сродство с стихией Огонь (Пассивный) Ур. 5;

Сродство с стихией Вода (Пассивный) Ур. 5;

Сродство с стихией Воздух (Пассивный) Ур. 5;

Сродство с стихией Земля (Пассивный) Ур. 5;

ВП открыть - ВП закрыть - ВП побег (Активный) Ур. 100;

Сверхчеловеческие возможности (пассивный) Ур. Внеуровневый;

Обращение (Активный) Ур. Внеуровневый;

Потенциал малефикарии (Активный) Ур. Внеуровневый;

Устойчивость к энергиям (пассивный) Ур. Внеуровневый;

Абсолютная регенерация (пассивный) Ур. Внеуровневый;

Абсолютное бессмертие (пассивный) Ур. Внеуровневый;

Облик ночи (Активный) Ур. Внеуровневый;

Особая способность Истинная смерть (Активный) Ур. Внеуровневый;

Видение ауры (Активный/Пассивный) Ур. Внеуровневый;

Невидимость (Активный) Ур. Внеуровневый;

Хождение по поверхностям (пассивный) Ур. Внеуровневый;

Эмпатия (Активный\пассивный) Ур. Внеуровневый;

Доминирование (Активный) Ур. Внеуровневый;

Книга познания души (Активный\пассивный) Ур. Внеуровневый;

Распознавание сути (Активный) Ур. Макс;

Медитация (Активный) Ур. Макс;

Боевая Медитация (Активный) Ур. Макс;

Пространственный скачок (Активный) Ур. Внеуровневый

Телепортация (Активный) Ур. Внеуровневый

Совершенная неизвестность (Активный) Ур. Внеуровневый

Врата (Активный) Ур. Внеуровневый:

Великое подавление (Активный) Ур. Внеуровневый:

Двуликий Энергетический Барьер (Активный) Ур. Внеуровневый:

Полет (Активный) Ур. Внеуровневый:

Имплозия (Активный) Ур. Внеуровневый:

Фатальный край (Активный) Ур. Внеуровневый:

Абсолютное мастерство убийства и защиты (Пассивный) Ур. Внеуровневый

Как-то так, возможно у меня появилось не слишком много новых навыков, это потому что я почти все навыки не записывал в систему, а учился самостоятельно плести заклинания, а теперь эти заклинания полностью бесполезны потому что длани заменяют почти любую атакующую и защищающую магию и навыки, каждая из этих дланей давалась мне за каждый новый порядок души, так что сильнее этой магии я для себя не найду, вы спросите откуда вообще берутся эти навыки? Ну тут все просто, когда Истинный Вампир Основатель становится сильнее его родословная пробуждается в души, вместе с этим становится выше сродство с стихиями и первостихиями жизни и смерти, я также изучал навыки от других стихий и первостихий даже заработал по 1% и 5% сродства для всех, я лучше бы потратил своё время на свои основные первостихии и стихии, потому что чтобы получить 1% для первостихии хаоса у меня ушло 120 лет почти непрерывного развития, учитывая что я еще для остальных набил по 1 проценту, это ужасает даже меня, повышать сродство с первостихиями ужасно сложно, если они не заложены в твою душу изначально, и еще одно очень сложно управлять даже малым количеством первостихии хаоса и я чуть несколько раз себя не убил, зато после этого первостихии и стихии жизни и смерти начали расти как безумные и начали появляться длани, я решил пока идти по основному пути стихий и первостихий, а потому уже займусь остальными.

Если бы я изначально получил лучшую эссенцию для пробуждения Истинного Вампира Основателя, у меня были бы некоторые длани сразу, но я пробудился с помощью слабой праны и поэтому все так получилось, навыки которые получает душа зависит не от меня, а от родословной которую я получил еще когда покупал её у системы за ОХ, как я понял у меня очень мощная родословная которая принадлежит одному из патриархов клана Истинных Вампиров, да именно у Истинных Вампиров есть свои кланы, туда принимают всех с чистой родословной и минимум с 51 порядка души, в мироздании существуют сотни и тысячи божественных кланов, в которых состоят разные боги с разными сильными родословными, все эти боги сражаются за ресурсы для развития, когда я это узнал у одного из Истинных низших богов, у того у которого я покупал систему-крафта, пришлось хорошо заплатить за эту информацию но это того стоило, а какие именно ресурсы для развития!? Все просто, это камни первостихий, в каждой вселенной с магическим фоном есть эти камни, многие боги выращивают такие камни в своих доменах по миллиону лет, а в таких кланах эти камни сродни мусору, ими торгуют и обменивают почти на все, в этих кланах самое главное это умения алхимия, артефакторика, если ты будешь хоть в одном из этого будешь хорошо понимать и уметь делать вещи, у тебя будет светлое будущее, также еще нужно уметь хорошо плести

заклинания и тому подобные вещи, и я вот подумываю после достижения 51 порядка души пойти в тот клан, это очень интересно и если я смогу поднять свои первостихии, это будет того стоить...

На что похоже плетение заклинаний:

<https://drive.google.com/file/d/1mtWRGznq0ujPIH2nqiaQLlHn9B79x8Gf/view?usp=sharing>

Всем привет, а вот и новая глава, все 8 прошлых глав были переписаны в некоторых моментах так что если пробежитесь увидите, а также была полностью переписан пролог, эта глава вышла 13 страниц, сорре что так долго не было глав были дела, да и времени почти нету. Но теперь буду стараться хотя бы раз в 2 дня, по 1 главе выкладывать и минимум по 12-13 страниц.

<http://tl.rulate.ru/book/17750/442707>