

(Картинки я скачал с интернета ! ).

Пролог :

В Одном из галактик бесконечного и безгранично го космоса, а именно в нескольких сотнях Планетах в той Галактики жили существа что похожие внешностью на людей, их Галактика в целом , это мир где существует магия или точнее манна, так называют энергию , разные типы эфирных энергии, стихийных энергии , в этой Галактике жили существа очень похожий на людей существа их отличием был их длинной продолжительность жизни и они делились на касты (например 1:Каста Тернов (с крепким телосложением и в этой касте почти не рождаются Маги, Заклинатели, Колдуны, ведьмы итд ) ,и ещё есть каста под названием Интхов эти существа прирождённые кузнецы и строители, ремесленники итд ), и еще много каст которые специализируются по одному профессию или больше , и среди всех каста есть одна особенная каста а именно Каста Святых Хранителей созданной самим Богом Императором чтобы они привели их народ к величию и процветанию, они с самого рождения обладают магией и крепким телосложением, но самое отличительная черта это их рост,их рост достигает до 2,5 метров в среднем , их обычно ставят на высокие должности в Империи Человечества , они хорошо справляются с поставленными задачами какими сложными они не были , очень редко они не могут выполнить свои обязанности, среди них никогда не было предателей, официальное заявление Инквизиции(фанатики Бога-Императора) , в большинстве случаев они либо комиссары Имперских легионов , либо высокопоставленные офицеры, или вовсе полевые командиры, командиры элитных имперских корпусов или даже Лорды секторов, в секторы входят от несколько до 30 миров(планет) , и эта раса воевала за господство в космосе с другими разумными формами жизни, например огромными насекомыми или с другими монстра подобными существами, против гуманоидных существ ,у этих существ под контролем было более сотни миров пригодны для жизни их рассы , и у них была самая большая и развитая Империя в Галактике, а всеми этими существами правил бессмертный Бог Император,их мир процветал в плане науки и магии, в основном из за того что они перенимали и использовали знания захваченных ими рас для увеличения своих сил и знаний о науке и магии .

В Одном из секретных лаборатории как раз проходило испытание новых пространственных врат, старое не могла перемешать в другие планеты, а новая должна была, и это экономить время, дополнительные расходы, и увеличит оборонительные способности Империи человечества в целом, и она точно пойдёт на пользу инфраструктуры Империи ,в этом испытании участвовали учёные 50 человек так и элитные солдаты их было около 100 человек и специалисты по обслуживанию магических и механических аппаратов, магических артефактов, инструментов, и несколько групп поддержки в общем числе 300 чел ,как раз испытание проходило последний тест, отправить через врата Герии солдат в полной экипировке в другую планету и обратно, сначала все механизмы Врат (Портала) работали стабильно но вдруг из Врат Герии начался выброс огромной манны пустоты в обе стороны врат и все кто были в обеих лабораториях умерли от перенасыщения манны в своих организмах а их души претерпели некоторые дефекты, даже их специальные анти магические нано костюмы не помогли защититься от опасности .

От лица главного героя (Имя: Джейзон, возраст : 175, пол :Мужской ,на вид 20 летний парень с черными волосами с карими глазами ,рост: 187, не женат, в его мире всех в его возрасте можно считать ещё очень молодыми, обычно они женятся после 100 или даже 200 лет жизни ).

Я командир элитного отряда Империи, наша задача состоит в том, чтобы мой отряд испытал так называемый врата Герии , Учёные уже проводили испытание с животными, и после всех процедур они смогли определить координаты телепортации другой лаборатории и соединить

два Врата Герии, и мы уже были готовы и должны были выдвинутая к вратам Герии чтобы перейти на другую планету, точнее в вторую секретную лабораторию, но внезапно из врат что то вышло и потом тьма .

Главный Герой (ГГ), Джейзон :

Я пришел в себя ,в пустом пространстве и быстро осмотрелся под моими ногами тьма над головой всё белое вокруг ровное пространство не видно конца и края ,и я слышу голос что то говорит кому-то, это далеко но одновременно близко, какое странное чувство, я не понимаю их языка, это точно не тот язык которым я разговаривал в Империи, и я быстро мысленно приказываю (ИИ- Искусственный интеллект с способностью развиваться самостоятельно но всегда остаётся вспомогательным чипом , ИИ чип соединён с душой человека(элитного солдата, учёного, важных людей) чтобы другие расы не могли их копировать, ИИ не может постоянно действовать самостоятельно, без приказа носителя ИИ чип может действовать если Носитель не способен отдавать команды или его жизнь в опасности (владельца) ).

Джейзон - ИИ чип Сканировать область, ИИ чип не отвечает, как будто его вообще не было, я проверил другие команды, но результат один, он не отвечает, как будто её отделили от моей души .

Через несколько секунд я услышал новый голос который я понимаю.

Младший Бог -добро пожаловать в мою обитель.

Гг -Где я ? ,кто ты ?,где мой отряд?что произошло ?,что за место ?.(Это существо и есть наш Истинный Бог Император Человечества ?,нет это не он, он не похож на Бога Императора ,боги это просто сильные существа и все ,да здравствует истина и пут истины нескончаем ,боги не более чем букашка в пути истины !, во всяком случае я так считаю, хотя многие, нет почти 99% населения человечества верит в Божественность Императора Человечества, но иногда находятся такие люди как я, я не сторонник фанатизма,религии, я не очень люблю религию, но и у неё есть свои плюсы, мне нравятся Наука,она делает нас сильнее и умнее, она улучшает мою жизнь и одновременно ухудшает её,но она позволяет решать очень многие вопросы, излечить болезни можно только с помощью науки и знаний, мне нравится исследовать, и исследовать, но я не родился в касте Магов или Заклинателей ) .

Младший Бог-ты в моих владениях точнее твоя душа, твоё тело и душа пострадала во время выброса манны пустоты, как и все другие и ты умер во время взрыва который устроил один из Тварей пустоты в попытке проникнут в ваш мир но в момент его перехода в ваш мир через пространственный шел которую вы создали, но ему это не удалось, я его убил одним взмахом меча и случайно и вас всех зацепил взрывной волной манны пустоты, так что я предлагаю тебе два варианта первый переродится в мире без магии второй с магией ,а что насчёт твоих товарищей они у других Младший Богах тоже решают свою судьбу, но большинство из тех ребят а именно их души были слишком сильно повреждены и я их отправил в свой обитель чтобы они смогли остаться у меня, если я их отправлю в другой мир то их души этого не выдержать этого и просто уничтожится .

Гг - могу ли я вернуться в свой мир?(я должен вернуться мне ещё немного осталос и я смогу стать командующим одного из элитных корпусов ).

Младший Бог -нет не можешь и твои товарищи тоже не могут. Ах мне ещё в собрание богов надо идти, быстрее сделай свой выбор смертный,ох не хочется мне опаздывать на собрание Богов .

Гг-хорошо тогда я выбираю мир с магией .(так я могу стать сильнее и смогу стать Повелителем той планеты в котором буду перерождён ,посмотрим что приготовила для меня мир в котором я должен переродится )

Младший Бог:выбери один навык из этого числа, считай это моим подарком :

1:близость с манной- помогает относительно быстро восстанавливать использованную часть манны ,и увеличивает плотность манны в вашем теле, тело обладателя этого навыка получить сопротивление средне сопротивление всем видам магических атак.

2:обжорство -помогает 3~4 раза быстрее накапливать биомассу для эволюции (навык работает только если обладатель этого навыка монстр )

3:параллельное мышление- улучшает мыслительный процесс что даёт мозгу долго работать без остановки даже с повышенной нагрузкой (объем перерабатываемой информации увеличивается и улучшается память обладателя навыка ).

4~ 9И.т.д. (очень редкие навыки для воинов , лучников ,Героев ,Паладинов ).

Джейзон -( Хм Героев?, Это что то вроде Чемпионов Бога Императора?, Чемпионами Бога Императора чаще всего становятся святые хранители, но это уже другая тема , хм, да судя по описанию их навыков это так, хотя в моем мире используется слово навык но это не в буквальном смысле этого слова, навык или мастерство, умение, в моем мире слово навык используется для определения уровня мастерства владения оружием, готовой еды, пилотированием пилотируемых Титанов и многое другое. , а тут мне этот Бог даёт подарок в виде Навыка в прямом смысле навык , может мне стоит выбрать навык Героя?, но у них есть много ограничений и эти навыки Героя очень предсказуемы для мира в котором я должен переродится!?, наверное, но что более важно, я не желаю быть пешкой этого бога или других богов, возможно в будущем буду, эти существа не в моем понимании в понятии силы или могущества, я о нем ничего не знаю, поэтому стоит повременить с окончательным выбором своей позиции по отношению к этому Богу и другим ).

10:копирование ДНК - позволяет копировать гены путем поедание существ (исключение :зомби,скильеты и призванные существа состоящий из манной).

11~20.

Гг \*тут много навыков но десятый самый лучший в дальнейшем росте мне очень пригодится если что нибудь случится \*

Я выбираю копирования ДНК .

Младший Бог- Тогда я отправлю тебя в мир с магией , но не гарантирую что ты там станешь человеком, так как там кроме людей есть и другие разумные жизни например Эльфы,Дварфы,Зверо-люди ,Огры,Орки,Гоблины, Тролли ,и другие существа которые более разумны чем простые монстры и у них есть свои божества ,так что будь осторожней у меня огромные планы на тебя, !.

Гг \*после того как Бог закончил говорит меня сразу окутал ослепительный белый свет и тьма,через минуту я начал чувствовать свое новое тело ,

Я попытался открыть глаза и ели ели открыл глаза и вижу потолок из камня и чувствую сырость, запах мочи и гнилой плоти много чего вонючего, похоже я в пещере и надо осмотреть свое тело кем я родился, моя кожа вся зелёная маленькая и у меня 3 пальца в каждой руке и ноге, и я приказываю мысленно ИИ - \*Статус\*, и в поле моего зрения появилось

Статус

Имя :(нет)

Раса :гоблин детёныш

Пол:мужской

Физическое состояние тело :нормальное

Сила :5

Ловкость :6

Выносливость:6

Хитрость:100

Живучесть :3

Мудрость :1000

Запас манны :0

Навыки:

Копирование ДНК,ночное зрение (рас),всеядный(рас),быстрый рост (рас) .

Титулы : .

И в этот момент один гоблин на грязной и порванной набедренной повязке с палкой похожую на дубинку в правой руке держал и подходит ко мне потом говорит на своём языке, как не странно я его понимаю -идти охота .сказал он и показал нам свои зубы, чтобы напугать нас, я попытался встать на ноги, и у меня получилось и рядом со мной было 5 гоблинов, мне без разницы,они тоже поднялись немного замедлив, тот гоблин палкой показал на выход из пещеры и ещё раз сказал - идти охота, Я направился к выходу из пещеры, на улице было ясная погода, первым я вышел из пещеры на улицу, у меня кроме грязной и вонючей набедренной повязки ничего не было и за мной остальные вышли из пещеры, они такие трусливые, я повернулся и пошел на право, надеюсь я не умру в первый же ден, своей новой жизни, везде где можно было увидеть было лес и наша пещера была у

подножье огромной и длинной горы или горного хребта я пока что мало знаю, вроде утро, солнце ярко светит на небе, надеюсь тут одна луна, а тут сразу две луны или может четыре луны, это будет опасно для ночных вылазок, я сразу приказал ИИ сканировать окружающую пространство (максимальное расстояние точного обнаружение 10 км, но точность ухудшается если сканировать дальше 10 км),и пошёл дальше около пещеры не должно быть сильных врагов так что первое :мне надо стать сильным чтобы найти своих товарищей если они попали в этот мир и посмотрим что потом будем делать, а то в моём мире я последний год только и делал что участвовал в этом эксперименте как раб против своей воли.

Гуля по лесу я услышал шум воды и немного пройдя я увидел маленький водопад высотой примерно 40-45 метр. Подойдя поближе я увидел рыбу около 30-35 сантиметров ,я пошёл обратно в лес и начал искать подходящую ветку для того чтобы сделать из него копьё или палку твердую чтобы после первого удара не сломался и немного усилий я нашел палку для моего роста и пошёл обратно в водопад охотится на рыб , я подошёл по ближе к рыбе осторожно чтобы не испугать и ударил своей палкой прямо в голову рыбе и все рыба готова забрал рыбу и ушёл по дальше и хотел проверить ядовита ли она или нет, так что сразу мысленно приказал ИИ сканировать на яды

ИИ чип сообщает что ядовитых веществ не обнаружено

Так что принимаюсь кушать рыбу,от рыбы даже голову не оставил.

ИИ чип :получено +3 ДНК .

И так я почти до

Обеда на рыбу охотился и иногда прятался потому что ИИ чип сообщил мне что поблизости крупное живое существо и вот я уже хотел половить ещё пару рыб для гоблинов но ИИ чип сообщает что из леса опасность и мне не остаётся иного выбора как плыл по озеру под водопадом где водопад падает там ИИ обнаружил маленькую пещеру я плыву туда ели ели моему новому телу я ещё не совсем привык да похоже это тело не годится для плавания на дальние расстояния после того как доплыл до пещеры я начал хвататься за камень и поднимать себя ,у меня сейчас слабое тело. мысленно ругаясь про себя я осмотрелся и увидел пещеру идущую в глубину и немного вниз так что я тоже и туда направился ,если здесь я останусь то существо может найти меня здесь.

После 40 метров маленькая пещера увеличивается до 6 метров в высоту и 5~6 м в ширину и длину 10~12 м и это конец пещеры и я увидел человека ели живого он слабо дышал ,я осторожно подошёл готовым прыгнуть и отгрузить ему глотку ,к моему счастью он был сильно ранен каким-то зверем у него была большая рана в груди и пол лица было в ужасном состоянии он похоже помазал раны мазью и уснул ,так что я быстро напал на него и впился зубами ему в глотку так что он и вскрикнуть не успел и быстро умер,

Я чувствую себя очень уставшим но мне надо есть его мясо чтобы эволюционировать, я не знаю откуда взялось эти знания , это что то вроде инстинкта , я просто знаю что должен есть мясо сильных существ чтобы самому стал сильнее, и ещё нужно попробовать мой особый навык в действие, так что я силой заставил свое тело двигаться и начинаю есть его почти полностью .

ИИ чип: +20 ДНК .

Я отошёл от останков человека подальше и лег спать в одеяле , я нашёл его нашёл в куче вещей что лежали подальше от остатков ,

проснулся я ближе к вечеру.

ГГ- ИИ чип Сканировать плотность всех видов магических энергии в этой области и покажи выше 0,1 единиц магической энергии в кубометре. Отдал я мысленно команду ИИ чипу и через 3 секунды.

ИИ чип - Плотность магической энергии:

1 - плотность без атрибутивной энергии ~ 0,3 единиц в кубометре.

2 - плотность магической энергии света ~0,2.

3-плотность магической энергии тьмы ~0,7.

4-плотность магической энергии земли 0,7.

5-плотность магической энергии воды 0,2.

6-плотность магической энергии воздуха 0,5.

7-плотность магической энергии огня 0,4.

ГГ - Хм тут немного выше магическая энергия чем в многих мирах известной Империи Человечества, особенно 2 вида энергии.

Поднявшись на ноги я увидел что некоторые вещи этого бедняги были разбросаны по пещере, наверное он искал мазь для ран, он был одет черную мантию ,магический посох низкого качества ранга и уровня ,книги о начальной магии тьмы, некромантии несколько магических свитков с заклинаниями, правда они содержат в себе низко уровневую магию, ну лично для мене они ничтожны, они такие слабые что ели ели смогут убить обычного гражданина Империи ,некое подобие еды ,кухонных нож ? ,две сабли не парные, и они тоже с низким качеством, похоже в этот мир не сильно развиты в области металлургии, но рано делать какие-то выводы но на заметку возьму ,но здесь много всяких драгоценных камней и магических камней, самоцветов ,несколько железных слитков , маленький кусок мифрила ,маленький кусок платина и много пергаментов похоже на рецепты ,зачарованные флакончики и большие зачарованные флаконы в них что то было ,там разные цвета от голубой ,фиолетовый, красный ,какая-то серая жидкость, это ртуть?, и монеты золотой 8,серебро 60 ,медный 200 шт, этот парень хотел здесь открыть свою лабораторию или что-то на подобие?, может логово ?, он ведь не один все эти вещи таскал сюда?, получается что у него были товарищи, но судя по его ране, его товарищи умерли недавно или сбежали, но они могут вернуться или нет?, скорее всего вернуться!, тут так много всего для такого слабого существа ,и ему не повезло наткнуться на меня, нет это я наткнулся на него?, вот блин что то с моей головой не так,

Я мысленно приказал ИИ чипу, ( ГГ) - какие улучшения я получил поглотив его ДНК ?

ИИ чип:1 навык: 5 языков континента Фабил(говорить, писать читать) .

2 :управление манной Ур 2.

3 :чувство манной Ур 1.

4 :аура тьмы Ур 2.

5:магия тьмы Ур 1,

6:стрела тьмы Ур 2 ,

7:снаряд тьмы Ур 1 .

8 :создания нежити Ур 1,

9:призыв нежити Ур 1.

10:создания мазей для лёгких ран Ур 1.

11:создания ядов Ур 1,

Доступно эволюция :

1 гоблин воин взрослый особь.

2 гоблин шаман взрослый особь.

3 гоблин гибрид взрослый особь.

ГГ - хм этого парня обычным не назовёшь, кто же он такой?, может он состоит в какой нибудь местной организации или культе ?.

\*\*\*\*В это время в Особняке Младшего Бога кроме него сидели ещё несколько младших богов и богин \*\*\*\*

Богиня природы - спорим что твоя игрушка слабее моего , кстати какой навык твой выбрал ?.

Младший Бог( безымянный среди богов известен как седьмой ) - мне нравится играть с моими игрушками одному, если тебе скучно то поиграй с богом болезни и гниения (разложения) он с радостью тебе поможет в этом вопросе , так ведь ?.

Бог Болезни и Гниения - я не против , но я хочу спросит тебя кое о чем ,почему ты до сих пор не выбрал себя хотя-бы пантеон Бога Огня? , хотя твои последователи дали тебе имя Бога Света и придумали тебе кучу странных имён , или это потому что твой старший Бог это Бог Огня ? , пойми друг мой, много богов с одинаковыми стихийными принадлежностями существуют, но не одинаковыми именами в мире богов нет и не должно быть, например у старшего Бога Огня имя Арагон а у других богов огня другие имена , у него и другие Святые Духи и подчинённые младшие Боги, но он тебе дал право управлять большинством народов этого мира, а главное он дал право управлять людьми, все мы знаем что у людей сильная вера в богов, у них сильная и довольно чистая энергия веры по сравнению с другими молодыми расами верующих в Свет , и еще люди самая распространённая Раса в этом мире , а оставшиеся расы он поделил и отдал нам, он это сделал наверное лишь из за того что ты был когда-то человеком и всю свою разумную жизнь верно служил Старшему Богу Огня, но ты несколько раз поставил светлых существ на гран исчезновения или вымирания , конечно мы можем их создать и очистит их души, но все таки разрушать мир доверенным тебе самим Богом Огня Арагоном не стоит того чтобы тебя лишили божественной силы, запомни мои слова, не стой!, вед даже старшему Богу Огня Арагону не под силу все это исправить катастрофу устроенный тобой за короткое время. Младший Бог болезни и гниения был зол на Безымянного Младшего Бога, но у этого бога было временное имя, вернее присвоен кодовый номер Седьмой обычно так к нему обращались другие боги, эти боги продолжали говорит о своём ещё неизвестное количество времени.

\*\*\*\*Боги \*\*\*\*

Существует 3 вида богов.

1 - живые существа или нежить (или другая форма жизни) достигшие этой силы сами.

2 - искусственно созданные существа волей самого мира, обычно они служат как стражниками или хранителями мира (планеты) и у каждого мира существует воля, но у какого-то мира она сильная, ее сразу может почувствовать даже довольно слабый маг по меркам(стандартам) того мира а в других мирах её никто или почти не чувствует, это странность связано с тем что в одних мирах магические частицы (манна, магическая энергия) сконцентрирована больше или в других мирах меньше, и еще это зависит от размера мира, наличие живых существ и растительности (флоры и фауны).

Сила искусственных богов зависит от силы самого мира, обычно воля мира находится в полусознательном состоянии и реагирует инстинктивно

3- эти боги тоже искусственные но они были созданы не из за желания воли мира, а из за разумных существ, например :Примерно 100 000 людей искренно верят и молятся выдуманным богам или богу, то есть через какое-то время их молитвы начинают влияет на магических частиц и эти особые магические частицы собираются в одном месте, это место и станет местом рождения нового бога или богини, создания бога проходит таким образом.

1 - Это образ, облик, мышление, его действие, и какой силой он будет обладать?.

2- Правильная молитва, песнопения итд.

3 - Энергия веры его верующих, чем больше верующих тем лучше.

Эмоции любого существа способна повлиять на окружающей его магическую энергию, если человек верить во что то очень сильно то он по своему желанию или нет, окружающая энергия превращается в энергию веры, но это энергия стол мала что её почти не возможно почувствовать обычным магам м воинам, таким образом можно создать союзника или наоборот врага.

\*\*\*Магия в новом мире\*\*\*

Любое разумное существо может изучать любой вид магии или боевые искусства но гораздо медленнее чем ту в котором у него есть предрасположенность.

Например : Человек у которого есть предрасположенность к стихийное энергии огня, ему будет гораздо сложнее изучать и освоить стихийную энергию воды, если он маг с двумя или боле стихийными предрасположенностями то ему легче изучать и освоить те стихийных энергии к котором он предрасположен.

Но являясь магам огня он ни как не может изучить навык мага воды, но магию воды может изучать, но гораздо медленнее чем магию огня.

Магия делится на стихийную магию и

без стихийную(без атрибутивная магия, нейтральная энергия, Энергия пустоты ) и истинную

магию (0 ур - младший ученик Мага, Волшебника, Чародея, итд) , 1ур - медный ранг , 2 ур- железный ранг , 3ур - бронзовый ранг , 4 ур-серебряный ранг ,5ур - золотой ранг , 6ур, 7ур, 8ур, 9ур, 10ур, 11ур.)- с её помощью можно создать или улучшить существующих заклинаний , но это магия была утрачена жителями этого мира из-за разрушительных, бессмысленных и бесконечных войн между расами, многие города были разрушены а знания утрачены, маги сами по себе не любят делиться со своими знаниями и это ещё больше усложняет восстановление былой славы истинной магии, но ещё появились подарок богов то есть Навыки, поэтому истинная магия потеряла свою значимость в глазах жителей этого мира , а напоминания о былой славе и силе древних цивилизациях находят в древних гробницах или руинах замков , руинах древних городов, теперь люди и другие расы используют магические навыки и говорят что это истина магия но на самом деле Боги из Пантеона богов хотели упростит использование магги чтобы жителей этого мира не истребили демоны и не вышли из под контроля знания о магии пространства тоже было потеряно из за своей редкости но в этом мире все ещё существуют древние артефакты в виде пространственных хранилищ-колец, кулонов, сундуков, мешков итд. .

Стихийная магия :

1:Огон.

(Любая стихийная магия создаётся с атрибутом и из манны путем переоборозования структуры манны и начертания магических символов, массивов и саму суть стихии , песнопения, через язык Магии или управлением существующего стихии :например маг огня может создать огонь из костра который горит и тратит меньше манны для изменения форму огня (манны-энергии).

(Драконы - они один из сильнейших и одновременно малочисленных рас этого мира.

Драконы рождаются часто с стихией огня и молнии или обоими стихиями , цвет чешуи у дракона означает к какой стихии он относится, но все равно драконы стараются жить вместе, но есть и некоторые драконы отшельники).

Белый, Серый, лазурный - Воздух.

Темно синий, Голубой , Багровый - вода.

Огон -Красный, Золотой, фиолетовый , Черный , Синий , лазурный .

1:1 Маг огня - (температуру сам маг определяет начало + 500 и +???) ,

1:2 Маг Синего пламени ,

1:3 Маг Фиолетового пламени ,

1:4 Маг Золотого пламени ,Повелитель золотого Пламени (Большое количество манны ,Божественное пламя ? ,священное пламя ? ) .

1:5 Маг чёрного пламени (большое количество манны)(пламя ада ,пламя бездны, тёмное пламя ).

1:6 Маг синой молнии.

1:7 Маг золотой молнии (большое количество манны),(Божественная Кара ) .

1:8 Маг белой молнии.

1:9 Маг фиолетовая молнии(большая количество манны),Молния Хаоса, демоническая. молния ).

1:10 Повелитель огня .(Огромный запас манны который превосходит даже героев ,исключение 11 ранг )

Маг огня может создавать низших стихийных элементарий 10 шт, и больше себе равным рангом ,исключение дальше золотого не может поднимать ранг элементарий ,но количество увеличивается ,

Владеет как минимум 5 стихиями Огня и больше ,не горит в обычном огне ,идеальная память ,видения манны ,управление лавой ,магмой ,может создавать магические артефакты огненного типа без нужных навыков качества артефакта зависит от умения мага ,быстро обучаемость ,игнорирование пределов ,ночное зрение ,тепловое зрение ,чувство тепла ,чувство присутствие живых существ исключение холоднокровные и насекомоподобные и нежит, сжатия стихийную энергию огня в одну точку и при этом создавая огромный огненный шар и высвобождения её против противников и эти огненные шары разделяются на несколько более мелких огненных шаров ,врождённый талант в магии огня и быстрое изучение навыков огня ,сверхсильное физическое тело,близость с стихийной энергией огня ,огон изгоняющий души ,огненное море ,сверхживучость , воля огня ,создание огненных духов из лавы и магмы или расплавленных камней , параллельное мышление ,сверх ускоренное мышление ,призыв Детей Пламени , Призыв Высших Детей Пламени ,Призыв Древних Детей Пламени.

2: Вода .

2:1 Маг Воды (температуру воды сам маг может настроить , воду не стоит пить потому что это просто манна,магическая энергия ) .

2:2 Повелитель льда

(Большая количество манны, начало температура -30 ,может заморозит огромное пространство земли,воды.размеры любой стихийной магии ограничены только его пользователем и количеством манны ) .

2:3 Маг жидкости (любая жидкость в основном состоящая из воды, например жидкие яды, кроме крови).

2:4 Маг крови (запретная магия, магия демонов, Магия вампиров, магия еретиков (отступников). Магию крови используют в кровавых ритуалах для призыва: Отродие, тварей бездны, демоном слуг, младших демонов, старших демонов, высших демонов, демонов Аристократов, демонов Принцев (Принцес), Король Демонов (он один и единственный и у него бессмертная душа в мире смертных), У Вампиров с рождения есть навык: Кровосос-этот навык позволяет высасывать кровь врагов и усиливать свою (1% от силы хозяина крови или для восстановления повреждений, ранний, отравлений в своем теле, для получения временно повышающую силу (повышение силы на 20% от силы жертвы), для обращения в своих слуг (навык не работает на Драконов, Демонов, На расу Насекомоподобных, и на расу Холоднокровных,

Людей-шеров, Змей-люди, Рыболодей и т.д).

Вампиров можно воскресить с помощью священной крови (кров королевы вампиров, она способна воскрешать и мгновенно усиливать и поднимать в ранге но до серебряного ранга не выше, у 13 второе поколение Прародителей Владимиров нет похожих они одни на всем мире смертных (их душа бессмертна в мире смертных).

Используя магию крови можно управлять кровью своих врагов (при использовании чужую кровь ваша мана меньше тратится, для того чтобы использовать кровь которая находится в теле цели, цель должна быть на три ранга ниже или без ранговой, расстояния использования магии (навык) крови зависит от мага, максимальное расстояние 3 км.

Используя Магию крови можно отслеживать свою цель, расстояния зависит от мага, максимальное расстояние 50 км,

2:5 маг кислоты эту магию могут использовать те существа в чьи организмы производят кислоту или те кто имеют достаточный

сопротивление чтобы не сгинуть самому).

3: Магия воздуха

3:1 Маг воздуха (изменение формы любой магии зависит от Мага и его маны).

3: 2 Управление воздуха (созданной из маны).

Управляя воздухом можно создать вакуумное пространство или наоборот с насыщенным воздухом, углекислый газ, кислород или уже существующие газы путем изменения структуры магии можно управлять газами например - ядовитые газы, безвредные газы. Максимальный предел пространства который может использовать маг, зависит только от мага и его маны. Максимальное расстояние 10 км (управление погодой)).

### 3:3 Повелитель Бури (большая количество манны )

(Маг может сжимать и высвобождать воздух в определенном пространстве , маг может создать вакуум в определенном месте ,маг может создать круглый шар воздуха для передвижения ,маг может создавать Смерч,Торнадо,Ураган ,маг может сжимать воздух и бросать их и разгромит армию или потопить флот полностью ,маг может сжимать воздух под ногами и передвигать ее и одновременно создавать вокруг себя кокон из воздуха и облекая себя при этом получая возможность летать со скоростью 300 км в час).

### 4 . Маг земли

4:1маг почвы (позволяет контролировать почву ,например поднимать стены из почвы или мгновенно создавать ямы или окружит себя парящей почвой для самозащиты) .

### 4:2 Повелитель Камней (большая количество манны )

(Маг может создавать из камней големов ростом от 1 м до 50 м и сжимать камни и бросать картечь из камней и со скоростью около 500 км в час ,

Маг камней может чувствовать движение в радиусе 100 м как будто видеть все своими глазами (только тех кто ходит летающих или плывущих не может видеть ).маг может окружит себя камнями и стать передвижной маленькой крепостью на некоторое время .маг земли может кидать огромные камни как обычные камни весом 1 кг .

### 4:3 Повелитель Песка (большая количество манны)

(Маг может окружит себя тонким слоем песка 1см до 5 см ,и будет чувствовать ее как своей второй кожи ,маг песка может двигать ,поднимать,сжимать или придавать ему форму предел мага зависит только его самого и его манны .

4:4 Маг металла может управлять металлом чем прочнее металл тем сложнее ее контролировать и если металл двигается или добавлена анти магическая руда, магу сложно или вообще невозможно ее перехватить или остановить , маг может заранее начертить круг и влить манну на металл внутри круга и получит контроль над металлом ,маг металла может очистить руду от примесей при плавлении руды в слитки .маг металла может контролировать расплавленный металл придавая ему любую возможную форму .предел мага ограничен его манной и его телом .

### 4:5 Маг минералов .

Маг может оценивать все металлы,все минералы,всевозможные руды и видоизменять форму или цвет самой руды и металла и других материалов ,то есть он может и огромного глыбу угля может сделать настоящий Алмаз ,

### 5:Маг света(Святая магия ).(

5:1Целитель :маг света может поддерживать союзников и поднимать свои показатели ,и исцелять

повреждённые части тела организма своего и чужих при достаточно близком расстоянии ,

5:2 Паладин - Маги ближнего боя .(Паладины могут исцелять легко раненых и поднимать свои и чужие показатели ,

5:3 Повелитель света (Святой /Святая )

(Маг ближнего боя с большим запасом манны ),может очищать душу смертных (может уничтожат душу ,исключение Король демонов,13 Прародителей Вапирских Кланов ,Королева Муравев,Королева Пауков ,Король Драконов ,Королева Норнов"насекомоподобных " , Короля Зверей "Магический Зверь с Головой Льва с крыльями и ядовитым жалом " ,ускоренное обучение,близость с манной, идеальная память ,массовые заклинание ,увеличение мощности заклинание ,призыв Воинов Ангелов ,Призыв вышших Ангелов ,Призыв Архангела,призыв Святого меча , игнорирование пределов тела(для использования этой способности нужно сжигать свою жизненную энергию) .

5:4 маг света (маг может создать тепловые волны чтобы видеть через переграды (типа сканер ) ,исцелять лёгкие ранения ,петь песнопения.

5:5 Герой(героиня)(Огромное количество манны, маг ближнего боя).

Маг может ицельят раненных предел расстояния 10 метров , маг может создавать для себя полный комплект брони и оружие из манны ,которая будет сильнее становится при каждом её исполнении.

У героев четыре уникальных навыка .

1: Божественная воля (непостоянный можно отключит навык по желанию Героя ) - Его деяния для людей (без ранговых или ниже его

рангом ) всегда будет смотреться как поступок истинного Героя (хотя он может быт жестоким и убивать невинных и говорит народу это все во имя Бога или богини ,тогда ему поверять и будут следовать за ним .

2 : Игнорирования пределов тела и души - этот навык позволяет временно убирать ограничение собственного тела и души на короткое время путем сжигания свою жизненную энергию и духовных сил , но после сжигания собственной энергии Герой умрёт или останется калекой на всю жизнь, если он не выпьет эликсир востоновление , от 10

-го ранга до Максимальный ранг 11 (11 ранг - Великий Чемпиен Бога Света или другого Бога) .

3:Огромное количество запас манны, примерно два раза превышающий манну повелителей того же ранга что и герой .

А также несколько необычных навыков :

Сверх сила - аномальная сила для своего ранга .

Сверх регенерация - восстанавливает даже потерянные конечности ,

Сверхжывучест - почти не действует яды ,

Святая душа(высокое сопротивление энергии хауса,  
демонической энергии ) ,

Чувство будущего (чувствовать приближение сильного врага или другие важные события которые изменяют ситуацию, иногда видеть возможное будущее которое связан с ним)

Обнаружение слабости врага( цель должен быть ниже рангом для 100% вероятности обнаружения слабых мест цели ).

4:Святая божественное песнопение. (массовый баф на физические и магические показатели последователей и союзников героя , увеличивает их на 5~6 %,лечение от не критических повреждений и ранений ,и отключает инстинкт самосохранения у существ находящихся под воздействием этого навыка,заставляя их пожертвовать всем ради своего Бога .

6:Магия тьмы

Магия тьмы делится на четыре вида энергии :

1: Темная энергия - это энергия самая распространённая энергия среди Некромантом и имеет атрибут тьмы (смерти), имеет слабость против энергии света .

2: Темно-зелёная энергия - это энергия редкая вид энергии, она более удобная для пожирания жизненной энергии других существ и подавление душ, имеет слабость против энергии природы .

3 : Синяя энергия - имеет атрибут холода и смерти, и не имеет слабости против никакой энергии кроме божественной .

4: Тёмно-багровый вид энергии, особенный вид энергии для вампиров некрмантов , имеет некоторую слабость против энергии света.

6:1Маги тьмы .

Маг может забирать чужую жизненную энергию (Цель должен быть на три ранга меньше или без ранговый существо ,расстояние с которого маг может забирать чужую жизненную энергию зависит от силы мага ,может посылать проклятия через ритуал ,болезни ,приводить в бешенство животных ,мутация(отвратительный и страшный вид мутантов, мутация не всегда

может быть полезным ), разложения (разложения кожи ещё живых животных ,звери,люди ,и.т.д. ) ,отравлять манну (вливая свою манну к другому существу и ведя внутреннюю энергию противника в хаус ) ,отравлять почву,растения,воду. Ограничение Мага это его тело и нехватка манны ).

## 6:2 Некромант:

Некроманты могут использовать 4 вида энергии, 1 темная энергия, 2 темно-зелёный, 3 синий, 4 тёмно-багровый.

Маг может создавать или призвать слуг нежити ,воинов нежити , магов нежити ( личей ).

Создавать живых тел без души и населять порочной душой , сам маг может стать Личем ,( Душу Лича можно очистит магией света(уничтожить) , маг рискует стать слугой более сильного некроманта если превратится в Лича ),маги некроманты и маги пожиратели души имеют сильные душу чем другие обычные маги .

6:3 Пожиратель душ (маг может игнорировать разницу в уровнях до выше двух рангов и пожирать их души и жизненную силу (+ - 1% от силы души цели ) и становится сильнее максимум расстояния 1 км ,они могут запечатать душу жертвы в специальные магические книги ,мечи ,брони ,или что нибудь ещё магическое и зачарованные и эти вещи будут издавать звуки и крики страдания ,мучения ,боли ,отчаяния ,страха .

И использовать эти оружия для усиления себя или другого ,Сила магического снаряжения с запечатанной душой может дать владельцу магического снаряжения - 10% магической силы и физической силы владельца души ,1%~99% все зависит от качества души и качества магического снаряжения и от силы пожирателя ).

## 6:4 Черный маг .

Маг может использовать черную стихийную энергию для осквернения (порчу насылат на почву ,еду,воду,,гнилой заразы ),может приручать демонических зверей (ниже себе рангом ).

## 6:5 Повелитель Тьмы .

У мага большой запас манны ,маг может посылать из своего тела радиоактивные лучи и убивая все живое и себя по немного ,маг может сжимать магическую энергию и бросать ее и при этом заражая всех темной энергией ,те кто заразился этой энергией станут за один день отродьями тьмы или тварями бездны, которые станут марионетками тёмного мага . Маг может обратить светлых магов или воинов в тёмных существ с собственным сознанием или поглощать силу тёмных существ .Эффективность поглощения от 1 до 50% магической силы поглощаемого .

6:6 Рыцарь Тьмы (воины ближнего боя с энергией тьмы, эти энергия делается на 4 типа ). Маги ближнего боя или воины они могут создавать особый броню и оружие из манны , оружие из манны может поглощать силу души ,жизненную энергию ,магическую кров ,ядро манны .

## 6:7 Маг бездны,( Пожиратель душ)

Маг может пожирать души, запечатать, отправлять, проклинать, привязывать к определенному магическому предмету и создавать демонических кукол, (может быть призванным за кровь, душу, через кровавый ритуал с настоящим телом или созданным из манны).

#### 6:8. Воин бездны ( маг ближнего боя /неполноценный маг )

Может усиливать свое тело, может усиливать себя поглощая магическую кровь или поедая плоть магов, воинов рангов повышающий его до 3+, может быть призванным за кровь, душу, через кровавый ритуал с настоящим телом или созданным из манны).

#### 6.9 . Маг теней .

Маг может создавать из душ разумных теневых существ, слуг теней, банши, призраков, теней пожирателей разума, тени иллюзии, теней убийц, и наделять навыком который позволяет временно прятаться в тени и перемещаться в нем. ).

#### 7:Магия без атрибута

7:1 Маг без атрибута могут изучать любой навык и создавать все стихийные магии но манна будет расходоваться от 2 до 5 раз больше манны .

И они могут чертить магические символы, руны, и тратить меньше манны, Маги без атрибута могут использовать руны как усилители, дерево, камня, металла, магического снаряжения и для усиления магических массивов, магического круга, круга призыва, защитных магических сооружений и магических щитов в городах и крепостях, переносных защитных щитов, усиление тела через амулеты с рунами .

Зачарованные мантии или посохов и усиления их из письменных рун делает мантию или посох прекрасным проводником манны и усиливает долговечность предмета, создание артефактов .

#### 8:Магия Природы .

##### 8:1 маг природы .(большой запас манны )

Маг может создавать из манны лозы, путы, магические деревья из манны временно, создает из магического дерева Эньта, Дриаду или других магических существ.

##### 8:2 Друид .

Друид может слиться с растительностью и управлять ими временно, Друид может приручать магических зверей, животных +3 рангом выше своего .

##### 8:3 Воины природы.

Воины природы очень живучие и обладают некоторыми особыми способностями, например они устойчивы к ядам и почти все они обладают способностью к быстрому исцелению своих ран.

#### 8:4 Повелитель природы.

Маг с большим или с огромным запасом манны, он может манипулировать растениями во округ себя , магическими животными ниже его рангом или без ранговых магических существ, умеет исцелить от отравление тёмной манной, эти маги чаще всего рождаются феями, они могут выращивать особые магические растения .

Любые боевые навыки или магию или магические массивы(очень слабый и не развиты в этом мире ,но у гг есть знания из его мира и из тех миров где он побывал, про магических массивов и как их использовать ,они не отображаются в его статусе потому что такого навыка нет в этом мире и люди рождённые в этом мире не могут видеть статус других как и наш ГГ, потому то ГГ видит свой статус благодаря ИИ чипу,ИИ чип просто показывать его текущее состояние в статусе в виде цифр, у них нет ИИ чипа который может анализировать существо и переводит её характеристики в цифрах ,но он может видеть всю информацию о своих созданиях, так как они связаны с ним и его ИИ чипом ) ,или улучшить уровень контроля и примирение заклинаний и магических кругов итд ,уровень навыка можно поднять только путем тренировки тело или часто применяя в практике (частое использование даёт дополнительный уровень понимание навыка который вы недавно изучили или уже у вас имеется тот навык довольно давно ) .

#Ранг не поднимает физические показатели ,а физические показатели поднимать ранг мага или воина итд, кроме физических тренировок ещё есть магические тренировки, знания, обучаемость, разные виды особенностей тело и таланта к чему либо #.

Например :У мага железного ранга есть навык 10 го уровня но его потенциал ограничен лишь железным рангом ,если у мага навык будет 50 го уровня он все равно остаётся все еще на железном ранге(если не выпить специальные зелья для поднятия ранга).

Ограничение потенциала можно преодолеть алхимическими зельями которые поднимают цконцентрацию жизненных сил в теле выпившего человека ,такие лекарства с самых низких качеств с гарантией ~5% -500 золотых до~ 60 % -5 000 золотых монет, чем больше ваш навык тем и вероятность что вы можете поднять свой уровень уменьшается, для воина на серебряном ранге придётся выпить около 10 шт зелья за 5 000 золотых чтобы прорваться на золотой, если он был на поздней стадии .

Ограничение потенциала - это нехватка жизненной или стихийное энергии в теле живого существа, часто это ,оба сразу, потому что - многое зависит от питание ,с времени рождения до подросткового возраста 12 лет, надо кормит его полезной едой и напитками насыщенным жизненной энергией ,когда подростку уже 12 лет , можно начинать тренировку с телом и разумом подростка и закалять его тело и разум (а в святой церкви промывать мозги и делать их подростка яростного фанатика ), до достижения медного ранга и далее до десятого ранга , с каждым подъемом в ранге поднимать физические или магические показатели становятся всё труднее, в мире более 100 0000 людей с медным рангом, и так существа с высокими рангами постепенно уменьшается а сила в рангах увеличивается ,но предел для обычных людей часто всего железный ранг или даже медный, но большинство даже на медный ранг не смогут прорваться .

Для изучения самого слабого навыка нужно иметь хотя бы медный ранг, но в каждом ранге ограниченное количество, в золотом ранге максимальная количество увеличивается в разы .

Навыки !!!

(Навыки могут изучать все кто способен читать а выучит единицы, ) .

Навыки имеют более 1000 уровней,

Например навык владение мечем имеет 1000 уровней, но после того как воин достигнет 100 уровня, он должен понять суть меча, после того как он поймёт её, он достигнет 101 уровня, названия навыка не изменится, но воин получит титул ЕДИН С МЕЧЕМ.

(клинк или любой другой тип оружия которую он использует,от вида оружия зависит и названия титула )

(Воин не может изучать навык

мага ,но и маг не может изучать навыки воина ,но они оба могут изучать общие навыки .

Например большинства навыков ,

Связанной с усилением тела ,но не разных стихии, Воин света попытается изучит навык Аура льда Воина льда то у воина света ничего не получится, исключение это воин без атрибутов и Дуелвоини (с двумя магическими стихиями близость )или 3 трио ,4 Фуру ,5 Севн ,6 Сехон , 7. Повелител магии(маг) или Император Воинов (воин) .

(Стихия Света и Тьмы не могут сосуществовать в одном теле долгое время если не изучать специальные техники придуманные людьми или другими существами, придуманные человеком может изучать только человек, то есть одна раса не может изучить боевые и не боевые техники других рас из за особенности их телосложения ,но маг света может ицелить мага тьмы не нанося ему вреда и маг тьмы может ицелить мага света не нанося тому вреда, например : востановление плоти или другого навыка востановление и при этом не отравляя его темной энергией или же используя специальные заклинания

(Исключение ГГ и его Нежит ) .

У всех Магов стихии ест свои стихийные заклинания и навыки : востановление тела или критических ранений часть организмов за короткое время ,но менее эффективны чем магия света ,поэтому маги света стали любимыми простым народом и воинами из-за их паломничество и бесплатного лечения в церквях или паломниками магами света и открывание приютов для бездомных ,помощи при нападении монстров ,и всяких тварей ,и борьба против злых темных магов ,но от Аристократов низкого чина до Правителей знают их истинное гнилое лицо правителей церкви ,каждый так называемый святой Папа убивает своих конкурентов через убийц или подставляет его в богохульничестве или что нибуд ещё какую гадость слелает , у каждого папы был свой отряд убийц которые устраняли правителей и императоров , На публике они уничтожают : тирана , отступника , черного мага ,мага крови

или кого там ещё придумать ,но на самом деле они убирают ненужного им правителя и ставят того кто с ними хотя бы будет сотрудничать ,для глаз народа они делают все ради простых людей, но это все прикрытие чтобы управлять всеми странами и всеми ресурсами чтобы сами эти папы жили роскошных храмах и наслаждаясь с красивыми девушками которые они сами выращивают в приютах ).

Для того чтобы изучить навык тело изучающего должно быть подготовленным, и у навыка должен быть та же стихия как и того кто это хочет изучить ,есть исключение это навыки без атрибутов и магии ,воины без атрибутов .

Навыки делаются на внешний , внутренний ,и отдельные вспомогательные навыки которые помогают лучше владеть оружием,шитою, доспехами ,стрелять из лука ,стрелять из арбалета ,кидать копии ,кидать камни ,рукопашный бой,ездить на ездовом животном ,облегчение веса и.т.д.

Внешний навыки используются Магами и Воинами .

Маги ,например маг земли может создать камень при помощи навыка управление камнем и кинуть камень простой мыслью в цель .

Воин используя внутреннюю энергию стихии (все стихии без ограничения ).может атаковать на короткое расстояние ,

Например Воин без атрибута используя навык Разрез может отправлять от своего оружия энергетическую сжатую острую линию толщиной 1~2 мм длиной от 1 см до 50 метров , которая может с лёгкостью

перережет на пополам обычную железную броню в месте с обычным солдатом (чем выше владелец владеет навыком тем сильнее навык , .

Навыки Внутренние тело - это усиление тела ,очищение тела от ядов ,сопротивляемость к определенной стихии ,ускоренная регистрация,зоркие глаза, ускорение мыслей,ускорение тела ,облегчение тела , ,улучшение нюха ,улучшение слуха ,и.т.д.

\*\*\*Магия поддержки и Бытовая магия\*\*\*

Бытовая магия предназначена для, усиление материала, создание изделий, например: ювелирных украшений или других магических инструментов или артефактов, при использовании особого заклинания(обычно этому навыку обучаются в Академии Магов) :Поля Хиггера (позволяет соединять два разных материала или отделить нужный из многих соединённых материалов или убрать и добавит другой материал , придавать форму изделию(при создании магического посоха, магического меча итд) , встраивать магические печати в магических инструментах, пентаграмма в магических инструментах , магические массивы или встраивать определённый тип заклинания в магических инструментах , чтобы активировать магических инструмент нужно простого вливания манну в магический инструмент или артефакт или магический свиток итд , встраивать навык защиты в кольцах, амулетах, и в любых других магических или артефакт, ювелирных украшений, магических

оружия и брони , магические атаки, магические барьеры итд или вспомогательные навыки, типа усиления тело или душу или защита души, или заклинания поддерживающие или усиливающие эффект заклинания или навыка, заклинания типа для использования усиливать тело или другие вещи или поддерживающие заклинания итд , украшать дополнительными магическими камнями для декорации или для усиления магического инструмента или артефакта итд , изменять цвет материала если это возможно, или придавать определённые магические сопротивление или усиление для владельца изделия итд ).

Бытовое заклинания .

Создания питьевой воды, изменение температуры воды, очищение воды, уничтожение созданной воды, создание огня, уничтожение созданного огня, создание земли или других материалов или минералов и их уничтожение итд, Заклинания реконструкции - это заклинания помогает восстановить сломанные инструменты путем воссоединение материалов из манны, например :если использовать заклинания реконструкции на обычном ржавом мече то она станет слабым но магическим мечем с очень слабым сопротивлением магии , и она станет как новых, магия реконструкции возвращает прежний вид инструмента или любой другой предмет и нежить , но не живого существа.

\*\*\*\*Духи \*\*\*\*

Духи делятся так же на 6 типа :Огон, Вода, Земля Воздух, энергия жизни, энергия смерти (признаки и тому подобные существа) .

Каждый дух(магическое существо имеющиеся душу, они рождаются в избыточном стихийной энергии месте или в великих магических лесах (дух жизненной энергии) у Древнего магического дерево или у Древнего магического Вулкана(дух огня) , В Древнем магическом водяном Гейзере(дух воды) , или они могут появляться из магических смерчей что собрали в одном месте достаточно стихийное энергии воздуха(дух воздуха), на древних магических необитаемый землях что переполнены стихией земли (дух земли), и в тех местах где больше всего собрана темная стихийная энергия или в полях битвы (там больше отрицательной энергии стихии тьмы, чем на воздухе ) , но 100% гарантий нет что дух появится если собрать огромное количество в одном месте энергию стихии одного типа, во всех случаях понадобится от 10 года до 1000 год чтобы собранная стихия превратился в нового духа стихии.

Обычно чтобы заключить контракт с любим духом ваши стихийное принадлежности должны совпадать, например : дух огня может заключать контракт с магом огня, молнии, лавы итд. Но не магом воды, земли, воздуха итд, исключение маги рождённые с двумя стихийной близостью или больше, тогда маг может заключать и с ещё одним духом стихии или больше , но заключать контракт с духом не так просто, все зависит от самого духа, но часто они заключать контракт с Эльфами и Слилфами (Силфов очень часто называют (Длиноухими из за их длинные уши , они очень похожие на эльфов но у них уши длиннее и больше чем у эльфов и они крупнее Эльфов в размере тела, но их культура почти такое же как и у Эльфов, но из за их более крупного тела они соответственно сильнее физически и их срок жизни примерно равны с срок жизнью Эльфов).

Оба народа не признают в друг друга своих родственников по крови , они утверждают что они лишь похожи вот и все, но они поддерживают друг друга в войне или в любом другом вопросе,

эти два народа давным давно заключили вечный союз и теперь в городе эльфов можно встретит Слифов и наоборот. Они всегда живут в мире и гармонии с друг с другом.

Каждая из дух стихии имеют способность мыслить самого момента существования , и имеют чувствовать эмоции как и любые другие живые существа , они питаются чистой манной(нейтральная энергия) или ту стихийную энергию что и они сами , так они становятся сильнее, а контракт они заключать с живыми существами потому то их стихийная энергия куда гуще чем на воздухе и в этой стихийное энергии есть следы эмоции разумных существ что делать эту стихийную энергию вкуснее для духов стихии.

\*\*\*\* Типы разделения существ по использовании магии (энергии) , или классы \*\*\*\*

Маги - они в основном сражаются с помощью навыков, истинную магию редко используют (даже кто об этом знает), в качестве оружия предпочитают магические посохи, магические жезлы, магические палочки, они усиливают их навыки, заклинание, контроль на своей манной , восстановление манны, уменьшает нагрузку на тело и разум при использовании навыков и заклинаний, физически слабы, но они могут усиливать свое тело укрепляя свое тело навыком или заклинанием поддержки, увеличить свою ловкость, физическую силу, зрение итд.

Маги ближнего боя (Не полноценный маг) - в основном сражается с зачарованным оружием,(меч, боевой топор, боевой молот итд, а при использовании атакующий магических навыков используют свободную руку в качестве проводника манны, или магическую перчатку, магическую жезл , обычно носят зачарованные перчатки , их плотность манны в их телах, ниже и меньше или ещё меньше чем у обычных Магов, но в замен у них есть физическая сила, и крепкое тело воинов, но они не могут изучать оба варианта навыков, им доступен некоторые слабые навыки воинов, в основном они Маги которые усиливать свои тела чтобы сражаться на передней части линии, но и они могут использовать обычные магические стрелы (стрела огня, стрела льда, стрела тьмы, земляной кулак) .

Воины - в основном в бою полагаются на свои физические способности а потом уже на боевые и усиливаются с помощью навыков, тело обычного воина серебряного ранга не может выдержать мгновенных использовании больше чем 5 необычных навыков одновременно .

Убийца - в основном

полагается на свою ловкость, на свои скрытные атаки, яды, некоторые умеют стрелять из лука или из магического лука , метать кинжалы итд ,

Лучник - в основном полагается на свои острые глаза или используют навыки способные видеть замаскированных врагов, он способен хорошо видеть до 500 метров с помощью навыков которые усиливают зрение, но их может изучать любое существо которое пользуется внутренней энергией (воин), существо класса вор либо лучник , стрелять из лука, арбалета итд, стрелять магическими стрелами из магического лука, умеют хорошо срываться в любом растительном местности, атакуют скрытно или открыто, чаще всего стреляют из далека, не очень хороши в ближнем бою .

Паладин - (воин и не полноценный маг света, маг ближнего боя - стихия света, \*воин и не полноценный маг тьмы, маг ближнего боя - стихия тьмы\*) , Все Паладины независимо от их стихии (тьма, свет, огонь, вода, земля воздух, итд) основном полагаются на физические способности своего тела, тренируя свое тело они становятся сильнее обычного человека в разы, если они на медном ранге, потом они полагаются на боевые техники усиления тело и укрепления тело , поддержки союзников, исцеление лёгких ран, и лечение (очищение тело) от болезней и ядов (в основном Паладины света) , или усиление боевых способностей тела и физического тела, отравление манны врагов, восстановление плоти, высасывание жизненной энергии из врагов (Паладины тьмы) .

Кузнец Рун (Колдуны Рун более сильная версия Кузнец рун и они являются полноценными магами и в основном они рождаются у Горных народов (Дварфы, Гномы, Ябба) они не полноценные маги но они умело обращаются с металлами, минералами, кристаллами итд, они в основном не сражаются, они работают в кузни кузнецами, изобретателями орудий, крепостей механических машин, инженерами, создают зачарованные ювелирные изделия, украшения, магические снаряжение, артефакты итд, они могут изучать боевые магические навыки, они создали уникальные боевые техники для своих народов , и еще они могут изучать навыки поддержки, но их тела очень сильные с самого рождения, поэтому они сражаются не хуже чистокровный демонов воинов , чаще всего это Гномы, Дварфы, Ябба, эти народы умеют обращаться с магическими рунами, точнее сами магические руны и их всего 172 вида малых рун, средних 72, и больших 50, а старых 30 и древних 12 , но даже одна магическая руна созданной Дварфом может усилить его оружие в несколько раз, каждая руна даёт огромный нагрузку на рунный инструмент, поэтому максимум одна руна в обычном Рунном клинке, но если материал более ценный то и больше рун можно нарисовать в клинке молот, топор итд, Руны это - упрощённый вид запретных символов, второй тип это язык магии точнее магические символы но их количество больше чем 10 000 , они тоже упрощённый вид запретного языка, никто из не богов не знает этот язык, даже большинство богов не знают или не умеют говорить на запретном языке ) .

Магические артефакты, Зачарованные предметы, Рунические предметы.

Созданию артефактов, зачарованных предметов могут научиться любой маг, но создат действительно сильных артефактов и зачарованных предметов могут единицы .

Магические артефакты делятся на несколько видов. (Магические артефакты или зачарованные предметы, Рунические предметы не так легко создать, для этого нужно обладать силой хотя бы медного ранга и выше, чем выше ранг, тем выше вероятность что Мастер Артефактов сможет успешно создать Артефакт, для простых артефактов почти не нужен специальный инструмент, можно просто обойтись с заклинанием " Поля Хиггеса ", но чем сложнее артефакт тем больше инструментов и высоко качественных ингредиентов будет нужно или специальные ингредиенты для катализатора редкие ингредиенты )

1) Атакующие артефакты, они в свою очередь тоже делятся на несколько типов.

1: Оружие ближнего боя (меч, копё, боевой топор, боевой молот итд ) .

Оружие может обладать с специальными способностями которые усиливают любые атаки или навыки владельца, когда владелец оружия вливает внутреннюю энергию или манну в свое оружие, оружие также может обладать с собственными навыками или способностями к контролированию манну или заклинания и т.д., и т.п.

2: Оружия дальнего боя (луки, арбалеты, метательные топоры, ножи или более большие версии вроде магических баллистических оружия итд.)

Оружия дальнего боя более сложна и требовательно к ингредиентам при создании оружия и менее прочнее чем другие типы боевых артефактов, и требует более умелого Мастера Артефактора при создании того же уровня оружия ближнего боя или артефакта защитного типа.

3: Артефакты атакующие душу(чаще всего проклятие артефакты которые создали ещё во времена войны против тёмных Рас (Падших рас, демонов), но есть и Артефакты которые были созданы Мастерами Артефакторами Альянса Рассвета.

2) Артефакты Защитного типа.

Они делятся тоже на несколько типов.

1 : Артефакты соединённые в полный комплект брони, они, такие артефакты самые сильные среди своего ранга и самые дорогие среди защитных артефактах среди своего ранга и при этом шанс успешно создать такой артефакт крайне мал даже у Мастера Артефактора который может создать в два ранга выше атакующий артефакт.

Всё полные комплекты артефакты брони обладают центральной частью и дополнительными частями, количество дополнительных частей зависит от ранга и качества и уровня Мастера Артефактора и много других вещей и в том числе и специальных инструментов и типов используемых магических символов и их количество, качество нанесения итд, итп.

Каждый полный комплект брони имеет как минимум одно ядро в своей центральной части брони и может иметь дополнительные более слабые ядра в которых хранится энергия для примирения специальных навыков и возможностей брони, этот способ даёт ещё больше преимущество для воинов, так как они не будут тратить свою энергию на использования навыков и специальных возможностей Артефакт Брони, Энергия в ядрах постепенно восстановится от 1~3 час до 5~6 дней, все зависит от объёма и количество ядер в артефакт броне, таким образом воин получает не просто артефакт броню, а определённую запасную энергию и больше время для сражении, ядро можно пополнит и собственной энергией но смешивать с другим видом энергий не рекомендуется, возможен взрыв из за конфликта двух и более видов энергии в ядре или в ядрах или другие непредвиденные опасные для жизни результаты.

В Полный комплект артефакт брони можно добавить и артефакты типа щиты и атакующие артефакты, но это ещё больше усложнить работу мастера Артефактора и требования к материалам увеличатся, и мощность тоже увеличится, но не увеличения сам ранг Артефакта брони.

## 2: Отдельные части артефакт брони.

Латные перчатки с специальным сопротивлением против одной или более видов стихийное магии(зависит от материала) , и их создавать намного легче чем полный комплект между собой связанной артефакт брони и наделять их одним и тем же защитным способностями, или больше, все зависит от материалов (Ингредиентов и уровня Мастера Артефактора) или навыками и их соединять в единый рабочий навык или специальных способностей вроде облегчение веса или убирание издаваемых шумов во время движений, и при этом не испортить броню или магические символы нанесённый на неё, количество нанесённый символов зависит от качества материала и мастерства Артефактора, его инструментов и много прочего и немного удачи , но и защитные способности отдельных частей брони тоже малы чем у полных комплексов брони хотя их ранг, уровень и качество могут быть абсолютно равны, таких артефактов для сравнения можно взять два латных рукавиц, первый из комплекта с полным частями соединённых между собой артефактной брони а другой только одна латная рукавице артефактной брони и при создании обоих артефактов использовали одну и те же самые материал (ингредиенты) и их создал один и тот же мастер Артефактор но в рукавице из полного набора брони больше магических символов и он больше энергии впитывает во время его создания, у полной артефактной брони есть центральная часть(например - нагрудник ) и дополнительная(шлем, рукавицы, сапоги, атакующие оружие и шить итд. ) , обычно центральная часть это нагрудник, а ядром артефактной брони является магический камень или магическое ядро монстра не ниже среднего качества, серебряного ранга , в полный комплект брони больше магических символов было нанесено чем отдельной артефактной брони, у полного комплекта больше долговечность, сопротивляемость экстремальным нагрузкам для своего ранга и проводимость энергии выше чем у других артефактов среди своего ранга , если часть брони получает урон и не способен выдержать атаку, то почти вся энергия ядра направляются для укрепления и защиты брони, из за того что броня было связано между собой, этот способ возможен и это один из причин почему полный комплект брони лучше чем полный комплект собранной из не соединённых в один комплект брони.

## 3:Особенные или уникальные Артефакты:

Специальные артефакты создающие иллюзии на надетых людей или действующих по площади , специальные артефакты помогающие создать другие магические артефакты, они уникальны в некотором смысле обычно их называют Горном магической печью но их суть одно, у них есть специальное пространство внутри себя для создания артефактов, с их помощью мастерам Артефакторам гораздо легче создавать большие или слишком маленькие и тонкие артефакты, это ещё не всё они помогают улучшить качество ранг и уровень артефактов но и еще увеличивают шанс успеха, но из могут изготовить мастера Артефактора владеющий пространственной магией высокого уровня и высоким мастерством в изготовлении артефактов, из размер начинается от 5 метров до 15 метров может и больше, хотя мастера Артефакторы для создания такого огромного артефакта работать бригадами количеством мастеров Артефакторов не меньше 10 Существ и не ниже 5-того уровня (Золотого ранга) , хотя главный маг должен быть не ниже 7-го уровня,а таких мастеров Артефакторов нанимать или содержать могут разве что короли или Император и очень богатые Существа, но самая требовательная часть это материалы (ингредиенты) для их создания ,музыкальные артефакты, сапоги позволяющие ходить по воздуху пи помощи специальных магических формации , или накидки, плащи невидимки, или древние артефакты позволяющие летать как будто они использовали магию или навык полёта

левитация, или применили секретную технику типа ходьба по облакам ,один из таких уникальных магических артефактов является летающая лодка созданной на основе магии

левитация, его создал один из призванных Героев, но призванных Герой сбежал из столицы того государства при помощи своего уникального артефакта, его не смогли поймать даже элитные Рыцари "Всадника на Грифонах (Элитные Рыцари специалисты воздушных боев и они являются элитным анти магическим воздушным Орденом Рыцарей которые служат лично Королю или Императору, но большинство то есть более 60% Рыцарей на Грифонах не являются людьми ), и всадника на Гиппогрифах(Они являются элитными наземным анти магическим Орденом Рыцарей, в их ряды берут только Магов ближнего боя или магических Рыцарей, они гордость всего Альянса Рассвета а в особенности человечков, так как 70% всадников на гиппогрифах это люди) ,где и у кого находится этот летающий артефакт не известно до сих пор .

В этом мире более распространенными магическими оружиями считается зачарованные оружия и брони, потому что, воины с рангом не могут полностью показать всю свою силу в бою с обычным оружием, обычное оружие просто сломается или просто разрушится когда воин будет выливать в них свою внутреннюю энергию для использования боевых навыков и боевых приёмов,( боевых техник, боевых умений).

Всадники на грифонах:

Гиппогриф :

<http://tl.rulate.ru/book/32329/697992>