

В пространстве душ, в месте где собираются души из портала вышла группа из 15 душ и слилась в одну. В этой группе были души за пятнадцать жизней ремесленника: воин с молотом по прозвищу "крушитель", приручитель с титулом барона и званием "приручитель драконов", лучник "тень", кузнец "легендарного оборудования", скульптор, гончар, кожевик, плотник "стального дерева", механик (инженер), портной, 2 мага, ювелир, вор, программист. В место куда шла единная душа был город. Она идет туда, что бы получить карту с номером интодефикации и местом на перерождение. Когда она взяла карту то увидела надпись:

"Пройти в экспериментальное отделение в мэрии города, кабинет 98"

Душа пошла сразу же в мэрию. В мэрии его проводили в экспериментальный корпус. Она подошла к двери 98 и постучала.

-Войдите

В кабинете было 5 человек 3 мужчины, кстати один был с крыльями, и две девушки.

-Присаживайтесь- сказал человек в центре

-Здравствуйте- поприветствовала душа- вызывали?

-Да, позвольте представиться, я бог развлечений с мира 8 (Мир Земли), справа от меня- указал на человека с крыльями- ангел, и еще правее бог войны и ремесла, слева богиня красоты, дальше мудрости и искусства. Мы позвали тебя сюда, чтобы ты отправился в новый для живых мир, так как теперь у нас перенаселение в пространстве душ. Этот мир в 8 мире, там в 2097-ом создали виртуальную реальность в которую отправиться ты. Мы боги создали идеальную игру на ближайшии 400-500 лет. Ангел будет модератором, бог войны и ремесла создал боевку, ремесло и некоторых существ и племена. Богиня красоты создала города и земли, небо и так же несколько рас, а богиня мудрости и искусства, профессии, разум, искусство, поведение существ и магию. А я создался и доработал все остальное.- сказал бог развлечений и положил журнал на стол- эта книга ознакомит тебя с миром. Прочитай ее и приходи как только дочитаешь.- сказал бог пока душа кивала. Когда она захотела что-то сказать оказалась за дверью.

Душа решила потом расспросить богов, а сейчас начала читать.

Мир называется Аварон и имеет 5 континентов. Это - Центральный самый большой и самый населенный, Северный в основном заснеженный и самый малонаселенный, Южный в основном пустыни, малонаселен, Восточный и Западный одинаковы: хорошая погода почти всегда, везде поля и леса.

На континентах есть империи и королевства. Северный континент занимает одна Снежная Империя. Южный две Змеиная, где правят змеелюди, и Золотая Империи. На восточном три Империи и четыре королевства. Самурайская самая большая, Шелковая, Солнечная. Западный континент это континент кочевников, поэтому там нет стран. Центральный континент имеет 5 империй, множество королевств.

В игре было много рас за которых могла играть душа, а для игроков их было 40: люди, эльфы (темные, светлые, высшие), гномы, дворфы, орки, гоблины, гремлины, элементали (вода, земля, огонь, воздух, молния, лава, металл), ведьми, валькирии, ангелы, демоны, скелеты, зомби, упыри, вампиры, варвары, полулюди (человек-заяц, волк, лиса, кошка, рыбы, птицы, быки, носороги), огры, хоббиты, русалы, русалки, оборотни, личы, дракониты.

Професий было бесконечно много. Но не было системы класов только пути.

Прочитав все это душа пошла в кабинет.

"Тук-тук"

-Войдите- бог развлечений поприветствовал душу - вы закончили читать?

-Да, конечно

- Отлично теперь, что вы скажете. Примите участие? - спросил бог

Душа кивнула.

-Хорошо, так как это эксперимент вы может попросить у меня три вещи. - сказал он и замолчал

Душа думала пять минут и сказала

-Хорошо, мне нужно: все атрибуты магии, плюс к ремеслу не зависемо от расы и родиться у великого ремесленника.

- Я ожидал большего.- разочарованно сказал бог- Но раз это такие маленькие запросы я дам тебе еще одно желание.

-Почему- душа не понимала

-Так будет веселей, я ведь бог развлечений

-Пространство с библиотекой где все книги всех миров и с мастерской с бесконечным количеством материалов.-быстро сказала душа

-Хорошо, мы сами выберем тебе расу. Завтра отправляешься.

-Можно вопрос?

-Да, какой?

-Мне сохраняют память

-Конечно.

-Ну, спасибо, до завтра.

После этих слов душа вышла из кабинета. Она блуждала по городу дожидаясь завтрашнего дня.

На следующий день

Душа прошла в кабинет к богам.

-Ты, готов?

-Да

-Отправляйся

....

.....

.....

После того как бог сказал "отправляйся"

Душа оказалась в редакторе создания персонажа. Посмотрев на персонажа она увидела мальчика 8-ми лет с маленькими рогами и короткими серо-красными волосами. Глаза были большие с голубым и желтым и черными белками. На спине было 2 белых крыла, как у летучих мышей. Рога, белки и крылья были особенностями у демонов. Душа начала распределять характеристики их было 30:

Сила:5

Выносливость:5

Интеллект:4

Ловкость:6

Мудрость:2

Удача:1

Ремесло:9+20

Закончив с характеристиками она посмотрела на атрибуты магии.

Огонь:

Дает манипулировать и создавать огонь. Очень сильный и распространенный вид магии. Так как вы демон этот атрибут врожденный

Вода:

Дает манипулировать и создавать воду. Самая спокойная и легкая в освоение. Так как вы демон этот атрибут будет тяжело освоить

Земля:

Дает манипулировать и создавать землю. Самая тяжелая и плотная магия

Воздух:

Дает манипулировать и создавать воздух или ветер. Спокойный и резкий атрибут. Так как вы демон этот атрибут тяжел в освоение

Металл:

Дает манипулировать и улуцшать металл. Это магия гномов и без них вы не освоите эту магию.

Молния:

Призывает молнию с небес или дает стрелять ею. Улучшенная версия магии огня

Призыв:

Призывает фамильяров. Заключается контракт с существом из других пантеонов.

Приручение (укрощение):

Способность приручать зверей, монстров. Есть три способа как приручить существо.

1. Вырастить

2. Избить и поставить печать раба

3. Спасти и получить доверие

Магия духов (Шаманство):

Вы можете взывать к духам и использовать их силу или попросить совета

Зачарование:

Способность накладывать заклинания на предметы

Хаос:

Магия с различными эффектам

Лед:

Ключенная версия магии воды

Магма:

Объединенная версия магии огня и воды

Звук:

Ответвление магии воздуха. Способность манипклировать звуком

Свет:

Временное улучшение способностей, лечение и благословления

Тьма:

Наложение ненормальных состояний, проклятья, некромантия

Ментальная магия:

Управление разумом, гипноз

Кровь:

Манипуляция кровью

Магия плоти:

???

Магия слов:

Способность вливать магию в слова и создавать свитки

Магия пространства:

Управление пространством. Вы можете создать целый мир когда будет высокий показатель

Магия времени:

Управление временем. Самая затратная и мощная магия.

Природа:

Манипуляция растениями.

Ци:

Энергия похожая на ману, также пронизывает все и вся. Используется бойцами, монахами, мастерами кулачного боя. Не является магией или атрибутом.

Душа уронила челюсть от этого количества атрибутов, их целых 23 и еще ци! После минуты молчания она посмотрела на свое имя.

Имя: Эрих

Фамилия: Гефест

Статус в обществе: Наследник дьявольских кузнецов

Выберите путь.

От выбранного пути вы получите бонусы, навыки и сможете развиваться:

Душа выделила самые подходящие себе пути.

Путь битв- вы не можете жить без битв и всегда находитесь на драку

Путь магии- вы обожаете исследования магии и применять их на практике

Путь ремесла- вы создатель нужных предметов и опасного оружия

Путь охоты- маскировка, стрельба, уязвимые точки, выживание, установка и обезвреживание ловушек эти навыки нужны вам

Свой путь- вы сами прокладываете свой путь и выбираете свою судьбу. (Подарок бога ремесла и войны)

Конечно-же Эрих выбрал свой путь. Пришло время начать.

<http://tl.rulate.ru/book/7711/142605>