

В ней собрана вся важная информация из первой арки.

Устройство имён:

Первым идёт личное имя человека, данное ему родителями, дальше идёт фамильное имя, которое либо дано человеком статусом выше или берущее своё начало другим путём. Дальше идёт либо имя знати. Приставка фон означает родовое поместье, город или здание, рэ означает некую область, рун что человек является дворянином без земли и получивший свой статус с помощью науки, искусства и так далее. Де присутствует лишь у королей и императоров. Такие полные имена могут носить лишь глава дома и прямой наследник. Дальше идёт церковное имя. Его можно получить либо высшей аристократии, либо священнослужителям, отдавшим себя полностью религии. Есть ещё одно, но это имя даруется зачастую после смерти, лишь самым влиятельным людям или героям.

Артур, первый главный герой произведения.

Вильгельм, второй главный герой произведения.

Терсефаля Лакселя де Валькания Святославого Падующего. Отец Вилы.

Главный дворецкий Лорист Кобри (семья Кобри графство на юго-западе страны является дядей главы) Корби фон Пиренсбург юго-западе королевства

Лод Уолес преподаватель естественных наук

Грей Поттерфэнг преподаватель точных наук

Терман и Марта Вэпрей личные горничные Его Высочества

Нико Альбесс первая личная горничная господина Артура.

Капитан королевской стражи Бреннан Эванпорт рэ Ланес

Гласия Балк личная горничная господина Артура.

Елизавета Форде рэ Эстиз. Первая дочь великого рода Форде.

Екатерина Форде рэ Эстиз. Вторая дочь великого рода Форде. Жена Вильгельма.

Руберт Парадин рун Медикус. Главный дворцовый целитель.

Ральноз, первый встреченный брошенный рыцарь.

Гроссмистер Сид, просто гроссмейстер, просто Сид.

Сказатель, странный библиотекарь.

3 Великих семьи

Цервигнис (огненный олень). Отличительные черты, красные глаза почти все являются мечниками.

Тифегрум (железный мальтийский тигр). Отличительные особенности серебряные волосы большинство является ремесленниками.

Лапирус (лазуритовый медведь). Отличительные особенности синие волосы, большинство маги.

Первым идёт личное имя человека, данное ему родителями, дальше идёт фамильное имя, которое либо дано человеком статусом выше или берущее своё начало другим путём. Дальше идёт либо имя знати. Приставка фон означает родовое поместье, город или здание, рэ означает некую область, рун что человек является дворянином без земли и получивший свой статус с помощью науки, искусства и так далее. Де присутствует лишь у королей и императоров. Такие полные имена могут носить лишь глава дома и прямой наследник. Дальше идёт церковное имя.

Мана. О ней было сказано крайне много и ничего одновременно. Это энергия использование которой возможно с помощью сосуда души. Этот самый сосуд есть у всех живых существ и в нём хранится как мана, так и сама душа. Кстати, у воинов в один переходный момент, совместно маны, хранится внутренняя энергия.

Магия- способ контроля и использования маны. По сути, это способ передачи информации от мозга к сосуду души, каким-либо возможным способом. Есть ааа способов контроля маны. Волшебство, заклинание, истинная магия, контракт с духами, печати и магические предметы. Чем выше родство с элементом или атрибутом, тем более способным его управление. При низком родстве с каким-либо элементом или атрибутом, самый максимум — это волшебство.

Волшебство. Использование слов, с выплёскиванием маны. Для заклинания требуется читать стих или что-то вроде того. Это медленно, не эффективно, но просто. Даже имея сильное родство с другим элементом или атрибутом, есть возможность использовать волшебство с другим элементом. Но не работает с теми, у кого идеальное родство, то есть сосредоточение маны, то есть мы с Вилой.

Заклинание и заклинатели. Те, кто вместо слов используют визуальную передачу информации. В простонародье магические круги. Сами эти круги, не что иное как письменность древней расы, и мёртвый язык. Но крайне удобный и эффективный. То есть, человек должен заранее выучить заклинание, после ему нужно его представить и с помощью маны сделать магический круг, влить в него ману и всё. Быстро, эффективно, сложно.

1. Ученик- имеет запас маны превышающий норму простого человека в пять раз. Если посчитать что норма простого человека 20, с плотностью 0,5, то у подмастерья должно быть от 100 с плотностью 1. Плотность маны- означает её концентрацию на мнимую каплю. Если плотность меньше мнимой единицы, то её нельзя даже минимально контролировать. Если выпить огромное количество особых эликсиров, то конечно можно повысить её плотность/концентрацию, но это всё равно не сильно поможет. Так как нужно ещё ощутить окружающие тебя потоки маны.

2. Подмастерье- если опять же разъясняться мнимыми цифрами, то данный человек обладает уже от 200-250 запасом маны и плотность от 1,5-2,5.

3. Маг первого ранга- запас от 450-550 и плотностью от 3. Для увеличения запаса маны и плотности нужны конечно же реагенты и методы медитации. Для плотности, медитация и либо особое место для медитации либо особые эликсиры. Так же наличие магических инструментов способствует продвижение по этой лестнице. И не маловажным является способность понять окружающую ману.

4. Маг второго ранга- запас от 700-800 и плотность от 3,5.

5. Маг третьего ранга- запас от 1000 и плотностью от 4.

6. Магистр- Помимо требований к 1500 запасам маны и плотности в 5 единиц, нужно ещё, научиться контролировать область маны вокруг.
7. Архимаг- 2500 к запасам и 6 к плотности. Базовая область 8-12 метров.
8. Архимагистр- 4000 к запасам и 6,5-7 к плотности. Базовая область 15-20 метров.
9. Высший маг- По запасам и плотности маны выше предыдущего. Базовая область 25-40 метров.
10. Гранд Мастер- плотность от 10 и по мане неизвестно. Базовая область 50-100 метров.
11. Высший Маг- Само олицетворение силы магов. Данные так и не были рассказаны.

Помощь духом. Это есть контракт с духами, человек даёт ману и дух выполняет свою работу. Тот же принцип с печатями и магическими предметами.

Внутренняя энергия. Человек А в тренировках использует свой меч и оттачивает приём, контролирует каналы маны и через них высвобождает накопленную в теле внутреннюю энергию, например в форме крыла птицы, разрубающей всё на своём пути. Ему приходится изучать какой-либо стиль и уже по нему изучать приёмы. То есть брать какой-либо стиль, подстраивать под него поток энергии в каналах и уже дальше искать разнообразные приёмы. Человек А со стилем утренней молнии не может выучить приём из серии вчерашней лозы. Так же ему приходится искать и принимать различные препараты, чтобы усилить своё тело и каналы, для более высокоуровневых приёмов. Смена стиля на поздних этапах возможна, но несёт на себе некоторые последствия.

1. Начинающий- человек только начавший свой путь.
2. Практикующий- что-то да начал понимать в управлении энергией.
3. Продвинутый- может в бою использовать техники и победить человек десять.
4. Высокий- человек что имеет больше количество энергии и может победить с десятков продвинутых.
- 4,5. Высший- вся разница от предыдущего огромными запасами энергии и усиленными техниками.

Далее идут титулы получение которых возможно только научившись делать область.

Мастер

Король

Император

Святой

Боевой дух. Человек Б тренируется в потоке своей крови, обогащая её маной. Каналы маны участвуют второстепенно. Человек Б не может высвобождать приёмы как человек А, но может так же укрепить меч, хоть и на порядок слабее и придать ему вес. Сделать острее невозможно. Стиль имеет значение только на поздних этапах. Накопленная энергия позволяет ускорить рефлекс, увеличить силу, выносливость и ловкость. Основа лежит в технике. Например,

человеку нужно найти технику, которая будет подходить идеально для себя. Можно использовать любую, но прогресс неудобной будет меньше. На средних стадиях переход на другую технику невозможен. Исключение, общая боевая техника, слабее остальных, всенаправленная, простая и распространённая. Так же требует реагентов похожего или меньшего уровня редкости и с продвижением делает физическое тело сильнее в разы.

1. Начинающий - человек только начавший свой путь.
2. Практикующий - тот кто открыл узлы в теле.
3. Бесцветный - человек научившийся циркулировать энергию внутри тела, для его укрепления и повышения силы.
4. Белый - когда энергия возрастает и способна проходить в меч, заставляя его светиться слабым белым цветом. С этого момента идёт ещё одно разделение на 3 пункта: тусклый/слабый, средний и яркий (как не сложно догадаться этот подуровень сил идёт в зависимости от света исходящей от клинка, который прямо-пропорционально зависит от силы мечника)
5. Синий - тоже самое, но сильнее.
6. Золотой - по сути это уровень мастера внутренней энергии, но от боевого духа. Если во внутренней энергии идёт подчинение внешнего мира, то в боевом духе подчинение внутреннего мира (странное предложение и методы подчинение, но всё так и происходит).
7. Красный - о нём как и о других уровнях пока нет информации.

Истинная магия. Может быть только при крайне высоком родстве с элементом или атрибутом. Силой мысли и воли сделать заклинание или какую-либо вундервафлю. Просто, эффективно, но есть свои подводные камни.

Изученные заклинания из свитков: Стрела тьмы (копья, пуля, лезвие это производные от этого заклинания), создание слабых иллюзий и "Орб маны" (познавательная минутка, орбы — полупрозрачные округлые сферы разных размеров и цветов неясной (предположительно аномальной) природы, появляющиеся на фотографиях) или белее понятное название передатчик маны.

Использованные приёмы тьмы: рука тьмы, покров, усиление, сосредоточение, лезвие, чувство окружающего мира и переход в собственный духовный сосуд.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/83846/3117153>