

Предисловие.

Это полная история развития шести миров и одной отдельной территории, которые были соединены при помощи магических сил одного магистра. Именно благодаря ему эти шесть миров и отдельная территория стали единой вселенной под названием Миров Сущности. Здесь мы наблюдаем за их историей и развитием, за их известными личностями, за их правителями и за их войнами.

Миров Сущности — это шесть уникальных миров, которые на данный момент сотрудничают друг с другом. Миров различаются по стихиям и способности сущности — уникальная способность, которая связана со стихией.

То есть, например, у обладателя стихии света — способность сущности — лечение, а у обладателя стихии тьмы — способность подстраивать пространство под себя и т. д.

Миров Сущности:

- 1) Мир Души – эта территория находится на северо-востоке. Столица – город Анима. Стихия – свет и способности сущности – лечение.
- 2) Мир Пространства – эта территория находится на северо-западе. Столица – город Спатиум. Стихия – тьма и способность сущности – способность подстраивать пространство под себя.
- 3) Мир Времени – эта территория находится на юго-западе. Столица – город Темпус. Стихия – вода и способность сущности – управление временем.
- 4) Мир Силы – территория находится на юго-востоке. Столица – город Ви. Стихия – земля и способность сущности – невероятная сила.
- 5) Мир Реальности – эта территория находится на востоке. Столица – город Реалитас. Стихия – огонь и способность сущности – создание стихийных бедствий.
- 6) Мир Разума – эта территория находится на западе. Столица – город Ратио. Стихия – воздух и способность сущности – невероятный ум.
- 7) Город Средеземья – это центр Миров Сущности. Его территория находится точно посередине всех шести Миров.

Стихии Миров Сущности:

- 1) Стихия света. Одна из стихий Миров Сущности. Примерное описание: эта стихия позволяет создавать различные фигуры из света. Можно создать шар, дракона, цепи, нити. Также можно создать оболочку из света, которая смягчит позволит наносимый урон. Также она позволяет создать оболочку для своего оружия, что позволит увеличить его мощь.
- 2) Стихия тьмы. Одна из стихий Миров Сущности. Примерное описание: эта стихия позволяет создавать различные фигуры из тьмы. Можно создать шар, дракона, цепи, нити. Также можно создать оболочку из тьмы, которая позволит смягчить наносимый урон. Также она позволяет создать оболочку для своего оружия, что позволит увеличить его мощь.
- 3) Стихия воды. Одна из стихий Миров Сущности. Примерное описание: эта стихия позволяет создавать различные формы из воды. Также она позволяет создавать ледяные иглы, ледяные глыбы и стены. Также она позволяет управлять всем, что сделано из воды и различными жидкостями. Также можно создать оболочку из водной магии, которая позволит смягчить наносимый урон.

- 4) Стихия земли. Одна из стихий Миров Сущности. Примерное описание: эта стихия позволяет создавать различные формы из земли. Она позволяет двигать камни и пробивать вход в стене. Также можно создать оболочку из земляной магии, которая позволит смягчить наносимый урон.
- 5) Стихия огня. Одна из стихий Миров Сущности. Примерное описание: эта стихия позволяет создавать различные формы из огня. Также она позволяет извергать пламя изо рта пользователя. Также можно создать оболочку из огненной магии, которая позволит смягчить наносимый урон.
- 6) Стихия воздуха. Одна из стихий Миров Сущности. Примерное описание: эта стихия позволяет создавать различные формы из воздуха. Позволяет управлять потоками воздуха и создавать ветра. Также можно создать оболочку из воздушной магии, которая позволит смягчить наносимый урон.

Способности сущности Миров Сущности:

- 1) Способность сущности – Лечение. Одна из способностей сущности Миров Сущности. Примерное описание: эта способность позволяет залечить различного рода травмы и раны. Она позволяет срастить сломанные кости и залечить даже смертельные раны, но только в течение 10 минут, иначе человек умрет.
- 2) Способность сущности – Способность подстраивать пространство под себя. Одна из способностей сущности Миров Сущности. Примерное описание: эта способность позволяет наложить иллюзию на окружающую среду. Создать пространство вокруг себя, чтобы скрыть свое присутствие. Также она позволяет вытянуть из определенной зоны весь воздух. Также у этой способности есть одна уникальная особенность – у каждого из ее пользователей может быть различное использование этой Способности сущности. То есть кто-то может управлять гравитацией, а кто-то создавать пространство внутри чего-либо.
- 3) Способность сущности - Управление временем. Одна из способностей сущности Миров Сущности. Примерное описание: эта способность позволяет откатить время на несколько минут назад. Также можно заглянуть в будущее на несколько недель вперед. С помощью этой способности нельзя воскресить человека.
- 4) Способность сущности – Невероятная сила. Одна из способностей сущности Миров Сущности. Примерное описание: эта способность позволяет поднимать различного размера и разные по тяжести вещи – от самого маленького камушка до большего валуна. Также она позволяет увеличить мощь удара. Также эта способность позволяет увеличить скорость пользователя в несколько раз.
- 5) Способность сущности – Стихийные бедствия. Одна из способностей сущности Миров Сущности. Примерное описание: эта способность позволяет создавать различные рода стихийные бедствия. Например, она позволяет создавать землетрясения, ураган, снежную лавину или лаву.
- 6) Способность сущности – Невероятный ум. Одна из способностей сущности Миров Сущности. Примерное описание: эта способность позволяет в мельчайших подробностях продумать каждое действие, разработать гениальную стратегию и даже найти выход из любой ситуации.

Единственное, что объединяет эти миры — это Естественная магия, Туннели Тьмы и Сина. Естественная магия – уникальная магия, которая используется для создания вещей при наличии определенных материалов, также она используется при защите и атаке.

Туннели Тьмы – или Рок – особые проходы, соединяющие Миры Сущности. Из-за того, что они были созданы с помощью Способности сущности – подстраивать пространство под себя и стихии тьмы, в них приходилось быть полностью сосредоточенным, чтобы не потерять там сознание. Сина – магическая энергия магистра, используема для стихии, Естественной магии и способности сущности, которая концентрируется в особом органе – Яге. Яг – магическая железа, вырабатывающая Сину, он находится под сердцем, и он желтого цвета.

Глава 1. Эпоха Великого магистра Шо.

Начало.

Сначала не было ничего кроме пустоты, но как это обычно бывает появляются первые люди, первые звери, первые деревья, первые океаны, моря и реки. И был среди людей достаточно сильный маг, он обладал силой шести уникальных стихий: Стихией Света, Стихией Тьмы, Стихией Воды, Стихией Земли, Стихией Огня и Стихией Воздуха. Также он был обладателем Естественной магии, которая дополняла эти стихии. Этого человека звали Шо. А каждый человек мог обладать любой из шести стихий, Естественной магией и способностью сущности: Лечение, Невероятная сила, Стихийные бедствия, Подстраивать пространство под себя, Невероятный ум и Управление временем.

Дети магистра Шо.

Через некоторое время у Шо родилось шестеро детей и у каждого из них была определенная стихия и способность сущности, а также каждый получил Естественную магию: старшая – Кикару, получила Стихию Света и Способность сущности – лечения; вторая – Курай, получила Стихию Тьмы и Способность сущности – подстраивать пространство под себя; третий – Суаймизи, получил Стихию Воды и Способность сущности – управлением временем; четвертый – Дотсучи, получил Стихию Земли и Способность сущности – невероятную силу; пятая – Каху, получила Стихию Огня и Способность сущности – создавать стихийные бедствия и шестая – Кики, получила Стихию Воздуха и Способность сущности – невероятный ум.

Кикару – первый по счету ребенок и первая дочь Магистра Шо. Она обладает стихией света и способностью сущности – лечение. Она умная и всегда собранная. Она любит погружаться в себя на некоторое время.

Курай – второй по счету ребенок и вторая дочь Магистра Шо. Она обладает стихией тьмы и способностью сущности – подстраивать пространство под себя. Она хитрая и умна. Также она хорошо владеет боевыми искусствами.

Суаймизи – третий по счету ребенок и первый сын Магистра Шо. Он обладает стихией воды и способностью сущности – управление временем. Он умен и довольно сообразительный. Он любит составлять рецепты и готовить различные зелья.

Дотсучи – четвертый по счету ребенок и второй сын Магистра Шо. Он обладает стихией земли и способностью сущности – невероятной силой. Он обожает создавать что-то новое. Он хорошо владеет искусством меча и щита.

Каху – пятый по счету ребенок и третья дочь Магистра Шо. Она обладает стихией огня и способностью сущности – стихийные бедствия. Она умна, но в отличие от своих братьев и сестер она не очень сообразительная. Она хорошо владеет боевыми искусствами, как и ее сестра Курай.

Кики – шестой по счету ребенок и четвертая дочь Магистра Шо. Она обладает стихией воздуха и способностью сущности – невероятный ум. Она умна не по годам. Она может придумывать и создавать новые заклинания.

Посохи Стихий.

Перед смертью Шо разделил свои стихии и способности сущности на шесть посохов: в Посохе Света он заключил Стихию Света и Способность лечения; в Посохе Тьмы – Стихию Тьмы и Способность подстраивать пространство под себя; в Посохе Воды – Стихию Воды и Способность управлением временем; в Посохе Земли – Стихию Земли и

Невероятную силу; в Посохе Огня – Стихию Огня и Способность создавать стихийные бедствия и в Посохе Воздуха – Стихию Воздуха и Невероятный ум. Он спрятал их во время своего путешествия в разных местах мира и приставил к ним хранителей. Он наложил на них заклинание, которое гласило: «Эти посохи будут подвластны только тому, кто будет обладать всеми шестью стихиями».

Также во время своего путешествия он соединил земли между собой Туннелями Тьмы, которые из-за страшной их сущности, прозвали Роками. А после его смерти его прозвали Вием¹.

Итоги Эпохи Великого магистра Шо.

Также перед своей смертью магистр Шо разделил земли между своими детьми, оставив центр этих земель нетронутым, построив на нем Город Средеземья. И уже шесть его детей огородили эти земли непреступными невидимыми Стенами Тьмы². И эти территории смогли функционировать как отдельные миры. Первыми их правителями стали дети магистра Шо. Также они им названия дали название: старшая дочь Кикару создала Мир Души; вторая дочь Курай создала Мир Пространства; третий сын Суаймизи создал Мир Времени; четвертый сын Дотсучи создал Мир Силы; пятая дочь Каху создала Мир Реальности, и шестая дочь Кики создала Мир Разума.

¹ Вий – магистр, обладающий двумя и более стихиями.

² Стены Тьмы – особый вид стен, которые невидимы для тех, кто не в состоянии использовать Сину.

Глава 2. Путешествие магистра Шо.

Лабиринт Души.

Краткое описание.

Первое место, которое магистр Шо встретил на своем пути, был лабиринт. На первый взгляд он нечем не был примечателен: обычные тупики и закрученные дороги. Но когда он в него вошел, он почувствовал, что не сможет выйти из него просто так.

Лабиринт то и дело петлял и заводил в тупики. Невозможно было быстро определить направление этих путей. На то, чтобы найти выход из этого лабиринта у магистра ушел целый два года. За то все время, пока он шел по нему, он встретил множество магических существ. Но самыми интересными были двое:

- 1) Сфинкс.
- 2) Лев.

Первый оказался Хранителем лабиринта. Который, как раз и рассказал о тайне этого лабиринта. Тайна заключалась в том, что выход из него мог найти кто угодно, но на его поиск могло уйти различное количество дней. А второй оказался его учеником. У них он научился некоторым особенностям и секретам Стихии света.

Лабиринт Души.

Лабиринт, или как его назвал сам магистр Шо, Лабиринт Души, представлял собой бесконечное сплетение переходов и тупиков. Из него можно было выйти, если ты умеешь слушать голос своей души. То есть ты мог положиться только на удачу и на интуицию, и не на что другое, кроме них. И в зависимости от того, насколько ты хорошо умеешь полагаться на свое чувство интуиции, столько времени и уйдет у тебя на поиск выхода. Например, если ты полностью доверяешь своей интуиции, у тебя может уйти на поиск примерно от года до двух лет. А если ты частично или вообще не доверяешь интуиции, то и времени на поиски, соответственно, уйдет больше.

В последствии, если брать рассказы людей, которые поселились рядом с Лабиринтом, те кто заходил в него могли десятки лет пропадать в нем.

Сфинкс.

Обычно, если брать египетскую мифологию — это существо, которое охраняет вход в пирамиду, и оно обожает загадывать загадки. Здесь же, в Лабиринте Души, Сфинкс является Хранителем этого лабиринта. Он обладает Стихией света и Способностью сущности — лечение. У него довольно вредный характер, из-за того, что он презирает людей. Но при всем при этом Сфинкс отнесся к магистру Шо хорошо. И обучил всему, что сам о Стихии света и Способности сущности — лечение. Именно Сфинкс подробно рассказал магистру, как найти выход из Лабиринта Души.

Лев.

Лев — ученик Сфинкса. Хотя он и является учеником Сфинкса, он пренебрегает Стихией света. В основном он использует Естественную магию. И именно, поэтому он мастер рукопашного боя. Также он хорошо знает все точки блокировки Сины.

Пространственный Лес.

Краткое описание.

Вторым место, которое встретил магистр Шо на своём пути после Лабиринта Души, был лес. На первый взгляд этот лес нечем не был примечателен: обычные деревья и

обычные тропинки. Но когда он вошёл в него, он почувствовал, как на него накатила огромная тоска и грусть.

Лес то и дело менял направление троп. Но, бывало, и такое, что то и дело на пути магистра возникала то пропасть, то озеро, то реки, то вообще он выходил на огромное поле. На то, чтобы найти выход из этого леса у магистра ушёл целых полтора года. За то время пока он шёл по нему, он встретил множество магических существ. Но самыми интересными из этих существ оказались двое:

- 1) Волк.
- 2) Ворон.

Первый являлся Хранителем леса. Который как раз и поведал о тайне этого леса. Тайна заключалась в том, что этот лес был способен бесконечно изменять свое пространство. А второй оказался его учеником. У них он научился некоторым особенностям и секретам Стихии тьмы.

Пространственный Лес.

Лес, или как его назвал сам магистр Шо, Пространственный Лес, представлял собой тропу, бегущую среди деревьев. Из него можно было выйти, если ты умеешь хорошо ориентироваться в пространстве. Этот лес в любой момент мог изменить направление тропы, или на пути могла возникнуть то пропасть, то озеро, то река, то вообще могло появиться огромное поле.

В последствии, по рассказам людей, которые поселились рядом с Лесом, те кто заходил могли на десятки лет пропасть в этом Лесу.

Волк.

Волк является Хранителем Пространственного Леса. Он может легко в нем ориентироваться. Он обладает Стихией тьмы и Способностью сущности – способностью подстраивать пространство под себя. Он очень внимательный к деталям и легко может разозлиться, если что-то идет не по его плану. Он обучил магистра Шо всему, что сам знал о Стихии тьмы и Способности сущности – способности подстраивать пространство под себя. Именно Волк подсказал магистру, как ориентироваться в Пространственном Лесу.

Ворон.

Ворон – ученик Волка. Он хорошо владеет Стихией тьмы и Способностью сущности – способностью подстраивать пространство под себя. Он изобрел способ быстро перемещаться в пространстве. Он назвал его Итер.

Чтобы быстро переместиться в пространстве надо было представить то место, куда хочешь переместиться и сделать шаг с закрытыми глазами.

Водопад Времени.

Краткое описание.

Третье место, которое встретил магистр Шо на своём пути после Пространственного Леса, был водопад. На первый взгляд этот водопад нечем не был примечателен: обычная вода, стекающая с вниз. Горы с которой стекал водопад не было видно. Но самое удивительное было то, что, стекши вниз, водопад начал течь снизу вверх.

Вокруг водопада обитало множество разных магических существ. Но все они чем-то особенным не выделялись. Тогда магистр Шо решил проверить водопад, и обнаружил внутри водопада пещеру. А там уже обнаружил тех, кого пытался найти среди магических существ. Их было двое:

- 1) Черепаха.
- 2) Ящерица.

Первая оказалась Хранителем водопада. Которая как раз и рассказала о тайне этого водопада. Тайна заключалась в том, что этот водопад мог постоянно течь то вниз, то вверх. А чтобы подняться на гору, с которой тек водопад, надо было идти по течению водопада, но только когда он тек снизу вверх. А вторая оказалась ее ученицей. У них он научился некоторым особенностям и секретам Стихии воды.

Водопад Времени.

Водопад, или как его назвал сам магистр Водопад Времени, представлял собой воду, текущую сверху. У него было очень своеобразное течение: вода стекала вниз и тут же начала течь вверх. Чтобы подняться на самый верх водопада, надо было идти по его течению, то есть наверх можно было подняться только когда, когда водопад начинал течь вверх. И всем при этом надо было успеть до начала следующего потока воды сверху вниз.

Черепаха.

Черепаха является Хранителем Водопада Времени. Она способна за несколько минут, пока водопад течет снизу вверх, преодолеть расстояние от подножья водопада до верха. Она обладает Стихией воды и Способностью сущности – управление временем. Хотя она и выглядит старой, характер у нее веселый и бодрый. Она способна предсказать будущее, но ее предсказания не всегда сбываются. Она обучила магистра Шо всему, что сама знала о Стихии воды и Способности сущности – управление временем. Именно Черепаха подсказала магистру, как подняться наверх водопада.

Ящерица.

Ящерица – ученица Черепахи. Она хорошо владеет Стихией воды и Способностью сущности – управление временем. Она разработала систему управления временем. По которой можно было откатить время назад только на несколько минут, а заглянуть в будущее можно было только на неделю или на несколько месяцев вперед.

Пещера Силы.

Краткое описание.

Четвертое место, которое встретил магистр Шо на своём пути после Водопада Времени, была пещера. На первый взгляд эта пещера нечем не была примечательна: обычный вход и темный туннель, уходящий в пустоту.

Но когда магистр вошел в пещеру, на него сверху начал обваливаться потолок. И магистру пришлось очень быстро реагировать на падающие камни и одновременно продвигаться дальше, вглубь пещеры. За все время пути по пещере магистр встретил множество магических существ.

Вскоре после недели ходьбы и бега он вышел на открытую местность. Посередине этой местности горел костер, а вокруг на камнях сидели двое:

- 1) Медведь.
- 2) Летучая мышь.

Первый оказался Хранителем пещеры. Который как раз и рассказал о тайне этой пещеры. Тайна заключалась в том, что эта пещера могла постоянно скидывать с потолка камни. А чтобы пройти до конца пещеры, надо было очень хорошо владеть своим телом и быть очень внимательным. А вторая оказалась его ученицей. У них он научился некоторым особенностям и секретам Стихии земли.

Пещера Силы.

Пещера, или как её назвал сам магистр Шо, Пещера Силы, имеет обычный вход и темный туннель, уходящий в пустоту. Но как только тыходишь в нее, на тебя с потолка начинают сыпаться камни разного размера. И чтобы найти выход из этой Пещеры надо очень хорошо владеть своим телом и быть очень внимательным, чтобы не попасть под камни.

В последствии, если брать рассказы людей, которые поселились рядом с Пещерой, те кто заходил в нее могли десятки лет пропадать в ней.

Медведь.

Медведь является Хранителем Пещеры Силы. Он способен за несколько часов, при том, что с потолка постоянно падают камни, преодолеть путь от одного входа до другого. Он обладает Стихией земли и Способностью сущности – невероятной силой. Он очень мудрый, но иногда он любит поспать. Он способен поднять что угодно, от обычного маленького камушка до огромного валуна. Он обучил магистра Шо всему, что сам знал о Стихии земли и Способности сущности – невероятной силы. Именно Медведь подсказал магистру, как пройти пещеру до конца.

Летучая Мышь.

Летучая мышь – ученица Медведя. Она хорошо владеет Стихией земли, но немного хуже, чем ее учитель, Медведь, владеет Способностью сущности – невероятной силой. Она открыла одну удивительную странность этой Способности сущности. Она заключалась в том, что с помощью этой Способности сущности можно было не только поднимать огромные тяжести, но передвигаться на огромной скорости.

Горы Реальности.

Краткое описание.

Пятым место, которое встретил магистр Шо на своём пути после Пещеры Силы, были горы. На первый взгляд эти горы нечем не были примечательны: обычные горы разной высоты, на вершине которых блестел снег.

Но когда магистр начал подниматься по одной из них, на него сверху потекла лава, хотя гора не была вулканом. Переждав лавину, он продолжил подъем. Но когда казалось, что он почти добрался до вершины, на него сверху поползла снежная лавина. И магистру Шо пришлось использовать стихию земли, чтобы скрыться от этой снежной лавины. Взойдя на вершину горы он заметил вдалеке дым от костра, и направился его сторону. Но его путь опять возникло препятствие: ураган.

Где-то через часов пяти бесконечных подъемов и спусков, уклонений и защиты, он смог, наконец, выйти на вершины одной спокойной горы. Как раз на этой самой вершине и горел костер. Рядом с ним сидели двое:

- 1) Дракон.
- 2) Орел.

Первый оказался Хранителем гор. Который как раз и рассказал о тайне этих самых гор. Тайна заключалась в том, что эти горы могли постоянно нагонять на свою местность различные стихийные бедствия. А чтобы пройти до конца гор, надо было быть очень внимательным и вовремя успевать реагировать на эти самые стихийные бедствия. А второй оказался его учеником. У них он научился некоторым особенностям и секретам Стихии огня.

Помимо этих двух магических существ, магистр Шо встретил множество магических существ на всем пути по территории гор.

Горы Реальности.

Горы, или как их назвал сам магистр Шо, Горы Реальности, на первый взгляд ничем не отличаются от обычных гор. Но как только ты начинаешь поднимать по одной из них на тебя могут посыпаться то камни, то лава потечь, то снежная лавина собьет с ног. И чтобы пройти территорию этих гор до конца, надо быть очень внимательным и быстро реагировать на все стихийные бедствия.

Дракон.

Дракон является Хранителем Гор Реальности. Он способен за несколько часов, не используя свои крылья, при том, что горы постоянно выкидывают разные стихийные бедствия, преодолеть расстояние от подножью самой первой горы до вершины самой последней. Он обладает Стихией огня и Способностью сущности – стихийные бедствия. У него довольно сложный характер. Он не за что на свете не станет обучать того, кто не способен держать свои эмоции под полным контролем. Он обучил магистра Шо всему, что сам знал о Стихии огня и Способности сущности – стихийных бедствиях. Именно Дракон подсказал магистру, как пройти до конца территории гор.

Орел.

Орел – ученик Дракона. Он хорошо владеет Стихией огня и Способностью сущности – стихийные бедствия. Он так же, как и его учитель умеет держать свои эмоции под контролем, но все-таки не так хорошо, как его учитель. Он научился предчувствовать какое стихийное бедствие произойдет в будущее несколько минут.

Пустыня Разума.

Краткое описание.

Шестым местом, которое встретил магистр Шо на своём пути после Гор Реальности, была пустыня. На первый взгляд эта пустыня нечем не была примечательна: просторы, засыпанные песком, и бесконечная жара.

Но когда магистр сделал первый шаг на песок, его начало засасывать внутрь песка. Он попытался вытащить ногу, но у него ничего не вышло. Его ногу только сильнее засосало в песок. Тогда он попробовал применить на песке стихию земли, но ничего не изменилось. Ногу по-прежнему засасывал песок. Тогда он решил быстро выдернуть ногу из песка, и это сработало. Отдышавшись, он двинулся дальше, но его пути то и дело возникали сыпучие пески. Где-то после дня бесконечной ходьбы под палящим солнцем и постоянного реагирования на сыпучие пески, он набрел на оазис. В этом оазисе было множество магических существ. Но самыми уникальными были двое:

- 1) Лось.
- 2) Заяц.

Первый оказался Хранителем пустыни. Который как раз и рассказал о тайне этой пустыни. Тайна заключалась в том, что эта пустыня могла постоянно засасывать кого-угодно в свои сыпучие пески. А чтобы пройти ее до конца, надо было быть очень внимательным и вовремя реагировать на мельчайшее движение в песке. А второй оказался его учеником. У них он научился некоторым особенностям и секретам Стихии воздуха.

Пустыня Разума.

Пустыня, или как ее назвал сам магистр Шо, Пустыня Разума, имеет самую обычную поверхность, засыпанную песком под палящим солнцем. Но как только ты ступаешь на ее территорию тебя начинают засасывать бесконечные сыпучие пески. И чтобы пройти ее до конца, надо быть очень внимательным, чтобы заметить мельчайшее движение на песке.

Лось.

Лось является хранителем Пустыни Разума. Он способен за несколько часов пройти все её территорию. Он обладает Стихией воздуха и Способностью сущности - невероятным умом. Он обожает придумывать загадки. Он обучил магистра Шо всему, что сам знал о Стихии воздуха и Способности сущности – невероятном уме.

Именно Лось подсказал магистру, как пройти до конца этой пустыни.

Заяц.

Заяц – ученик Лося. Он хорошо владеет Стихией воздуха и Способностью сущности – невероятным умом. Он так же, как и его учитель любит придумать загадки, и он единственный кто может без труда разгадать загадки Лося.

Итоги Путешествия магистра Шо.

За все время своего путешествия магистр Шо познакомился со множеством магических существ. Открыл новые и уникальные свойства стихий и способностей сущности. Узнал о новых и необычных местах всех территорий Миров Сущности. Также он составил первую полную карту Миров Сущности, конечно, она была еще без городов, но она была первой, полной и точной картой Миров Сущности.

Глава 3. Город Средеземья.

После своего возвращения Магистр Шо основал город на своей родной земле. Который стал местом собраний будущих правителей. Этот город считался центром всех Туннелей Тьмы. Городом управлял правитель – Доминанс. Первым правителем города стал ученик магистра Шо – Маркус. Он был также Виєм, как и его учитель. Маркус разработал систему деления Города на районы. Следующий за ним Доминанс разработал Кодекс Города, в котором предусматривались нормы и правила различного характера. Также там была прописана структура Города Средеземья. И следующий за этими двумя Доминанс разработал герб Города – это был коричневый круг, а на фоне него белая и волнистая линия.

Город Средеземья был поделен на шесть определенных районов. Первый относился к судебной-уголовной сфере деятельности. На его территории в будущем построят такие здания, как Тюрьма магических преступлений и Зал Вселенного Суда. Второй район по масштабу был самым большим. Его территория относилась к гражданской сфере деятельности. Именно в этом районе проживали жители города. Третий район относился к административной сфере деятельности. На его территории находятся Зал собраний правителей и Зал заключения договоров. Четвертый район относился к охранительной сфере деятельности. По масштабу территории он был самым маленьким по сравнению с другими районами. На его территории в будущем появится такое здание, как Зал заседания Кастодийцев³ высших чинов. Пятый район относился к финансовой сфере деятельности. Именно на его территории в будущем стали проводить Ярмарку Миров каждые три года во время проведения экзамена на ранги магистра. Также на территории пятого района находится Здание монет. А шестой район относился именно к экзаменационной сфере деятельности. Именно на его территории в будущем построят Башню рангов и здания с комнатами для магистров, приехавших для сдачи экзамена.

Остальная территория, которая не входила в состав этих шести районов, была оборудована под посевы. Именно на этой территории росли особые магические деревья. Ее плоды использовались в качестве проверки стихий у молодых магистров. Например, если у молодых магистров была Стихия света, семя этого дерева озарялось желтым сиянием. Из древесины этого дерева делались монеты, которые использовались в качестве валюты. Также из древесины делали особые игральные кости, которые помогали определить количество стихий у магистра.

Также на этой территории находились горы, в этих горах добывался металл и бронза, которые использовались в изготовлении монет. Также этот металл использовался в изготовлении магических посохов и оружия. В будущем он стал использоваться в изготовлении Жетонов Личности⁴.

Итоги образования Города Средеземья.

Благодаря образованию Города Средеземья все правители Миров Сущности смогли обсуждать совместные дела и проводить совместные реформы, которые распространились на все шесть Миров и на Город Средеземья. Также Город стал местом проведения Ярмарки миров каждые три года в честь Экзамена на ранги.

³ Кастодийцы – вид магических армий и охраны Миров Сущности. (Подробнее в Главе пятой).

⁴ Жетоны Личности – удостоверение жителей Миров Сущности. (Подробнее в Глава пятой).

Глава 4. Эпоха шести миров.

Мир Души.

Правление Кикару.

Как уже упоминалась в первой главе, Великий магистр Шо разделил земли между своими детьми. Кикару он доверил территорию, расположенную на северо-востоке от центральной территории.

После переселения на новую территорию началось подготовка земель к посеву и постройка городов и поселений. В основном жители Мира Души сеяли различные хлебные зерновые культуры и фрукты, в основном это были яблоки и груши, из которых в дальнейшем стали производить прекрасный яблочно-грушевый квас.

Когда Кикару переселилась на занятую ею территорию, она сразу же разработала систему деления ее на области:

- 1) Южная область – столица Мира Души – Анима и ее пригороды.
- 2) Северная область – город Люх и его пригороды.
- 3) Западная область – город Вита и его пригороды.
- 4) Восточная область – в этой области находился Лабиринт Души.

Все жители Мира Души могли жить, где хотели.

После разделения территорий на области, Кикару создала Совет Души, который занимался делами правительства. В который могли входить магистры, обладающие Стихией света и Естественной магией. Он состоял из трех губернаторов северной, западной и южной областей и самого правителя Мира Души.

Кикару вместе с остальными правителями и Доминсом миров произвела денежную реформу, которая распространялась на все шесть миров и на Город Средеземья. Двенадцать монет, сделанных из магического дерева, равнялись одной бронзовой монете, а двенадцать бронзовых монет равнялись одной медной монете.

Правление Милы.

Мила вместе с другими правителями и Доминсом миров ввела систему рангов магистров. Данная система состояла из шести рангов. И чтобы получить определенный ранг, надо было сдать на него экзамен, который проводился каждые три года. В связи с этим построили особое место для сдачи этих экзаменов – Башню Рангов. Эту башню построили на территории Экзаменационного района Города Средеземья. В этой башне было 17 этажей. Чтобы получить какой-либо определенный ранг надо за определенное количество времени добраться до определенного этажа.

Итак, чтобы получить первый ранг магистра, надо было пройти этажи с первого по пятый. На этих пяти этажах был особый магический лес, в котором обитали различные звери. Чтобы получить второй ранг, надо было пройти этажи с пятого по десятый. На этих этажах находилась магическая пещера, которая постоянно меняла свои туннели и переходы. Чтобы получить третий ранг, надо было пройти этажи с десятого по пятнадцатый. На этих этажах находилась особая зона, на которой обитали существа света, тьмы, воды, земли, огня и воздуха, которые могли использовать стихии в качестве атаки и обороны. Чтобы получить четвертый ранг, надо было на пятнадцатом этаже выиграть в боях на выбывание. И чтобы получить ранг, надо было выиграть хотя бы один бой. Чтобы получить пятый ранг, надо было также выиграть в боях на выбывание, только на шестнадцатом этаже. Бои шли до победного конца, пока не останется один проигравший.

Чтобы получить шестой ранг, надо было сдать особый экзамен при комиссии, которая состояла из всех шестерых правителей миров. Этот экзамен проходил на семнадцатом этаже.

В связи с введением системы рангов, пришлось изменить критерии принятия на должность губернатора области. Теперь на эту должность мог претендовать только тот магистр, который достиг пятого ранга.

После введения этой системы магистры различных рангов стали получать определенное количество денег от правительства. Первый ранг получал тридцать медных монет в месяц; второй ранг – сорок медных в месяц; третий – пятьдесят медных и так далее.

Мила вместе с Советом Души разработала Кодекс Души, в котором предусматривались нормы и правила различного характера. Также там была прописана структура Мира и состав Совета Души. Например, за убийство с применением магии, назначалось заключение в Тюрьме магических преступлений, которую построили все шесть правителей и миров Доминанс того времени. Ее построили на территории Судебного района Города Средеземья. В этой тюрьме невозможно было применять магию в принципе.

Правление Эмельена.

Эмельен начал вводить отличительные знаки в одежде жителей Мира Души. Теперь житель мира выглядел так: одежда была на манер средневековой Франции и обязательный атрибут жителя Мира Души – плащ-накидка с капюшоном желтого цвета.

Также Эмельен разработал герб Мира Души. Это был круг с точкой внутри. Этот круг по бокам окружали два полукруга, которые продолжались вверх и вниз.

Сын в отличие от матери и бабушки начал проводить политику, связанную с регулярной армией. Он издал приказ о разработке посохов и оружия. Посохи использовались для увеличения количества Сины во время использования того или иного заклинания. Форма, вид и размер посоха зависели только от самого магистра и от его количества Сины. В армию обязаны были входить все магистры-мужчины, начиная вторым рангов и заканчивая четвертым рангом. А что, касается тех, у кого не было стихии, они использовали разные виды оружия, но в основном люди Мира Души использовали луки и стрелы.

Таким образом построение армии выглядело так: впереди стояли магистры, которые обладали стихией света и магистры, обладающие Естественной магией. Естественную магию использовали для создания Естественного щита, который смешиваясь со стихией света представлял собой большой щит, который было очень трудно пробить. А позади этих магистров стояли лучники и стреляли из своих луков. А также был еще и третье подразделение медиков, которое прикрывалось двумя первыми подразделениями и подлечивало их.

Мир Пространства.

Правление Курай.

Курай Шо доверил территорию, которая находилась на северо-западе от центральной территории.

После переселения на новую территорию началось подготовка земель к посеву и постройка городов и поселений. В основном жители Мира Пространства сеяли различные хлебные зерновые культуры и фрукты.

После переселения на эту территорию, Курай разработала систему деления ее на области. Она была схожа с системой ее старшей сестры – Кикары. Пространственный Лес же использовался для практики способности сущности – способности подстраивать пространство под себя. Этот Лес находился в северной области. Остальные области в принципе были похожи на области Мира Души:

- 1) Восточная область – столица Мира Пространства – Спатиум и ее пригороды.
- 2) Западная область – город Тенебрае и его пригороды.
- 3) Южная область – город Транситус и его пригороды.
- 4) Северная область – в этой области находился Пространственный Лес.

После проведения этой системы она также создала Совет Пространства, который также занимался делами правительства, как и Совет Души. В него могли входить магистры, обладающие Стихией тьмы и Естественной магией. Он состоял из двух губернаторов западной и южной областей и самого правителя Мира Пространства.

Как уже говорилось в первой части параграфа первого – при проведении денежной реформы, в ее создании участвовали все правители шести миров и Доминанс того времени. Следовательно, в ее разработке участвовала и Курай.

Правление Тезера.

Тезер наравне с остальными правителями других миров и Доминансом того времени, участвовал в создании системы рангов и постройке Башни Рангов. Эту башню построили на территории Экзаменационного района Города Средеземья. Эта система рангов состояла из шести рангов. Эту систему мы уже подробно успели разобрать в части правления Милы.

В связи с введением системы рангов, понадобилось изменить критерии принятия на должность губернатора области. Теперь на эту должность мог претендовать только тот магистр, который достиг пятого ранга.

После введения этой системы магистры различных рангов стали получать определенное количество денег от правительства. Первый ранг получал тридцать медных монет в месяц; второй ранг – сорок медных в месяц; третий – пятьдесят медных и так далее.

Тезер вместе с Советом Пространства разработала Кодекс Пространства, в котором предусматривались нормы и правила различного характера. Также там была прописана структура Мира и состав Совета Пространства. Например, за убийство с применением магии, назначалось заключение в Тюрьме магических преступлений, которую построили все шесть правителей миров и Доминанс того времени. Ее построили на территории Судебного района Города Средеземья. В этой тюрьме невозможно было применять магию в принципе.

Правление Клода.

Клод начал вводить отличительные знаки в одежде жителей Мира Пространства. Теперь житель мира выглядел так: одежда была также на манер средневековой Франции и обязательный атрибут жителя Мира Пространства – плащ-накидка с капюшоном черного цвета.

Также Клод разработал герб Мира Пространства. Это была точка, от которой в разные стороны расходились полукруги.

Сын в отличие от отца и бабушки начал проводить политику, связанную с регулярной армией. Он издал приказ о разработке посохов и оружия. Эти посохи использовались для увеличения количества Сины во время использования того или иного заклинания. Форма, вид и размер посоха зависели только от самого магистра, от его количества Сины. В армию обязаны были входить все магистры-мужчины, начиная вторым рангом и заканчивая четвертым рангом. А что, касается тех, у кого не было стихии, они использовали разные виды оружия, но в основном люди Мира Пространства использовали копья и щиты.

Таким образом построение армии выглядело так: впереди стояли магистры, которые обладали стихией тьмы и магистры, обладающие Естественной магией. Естественную магию использовали для создания Естественного щита, который смешиваясь со стихией тьмы представлял собой большой щит, который было очень трудно пробить. Позади них и наравне с ними стояли безстихийные магистры с копьями и щитами. И третье подразделение, которое использовало способность сущности – способность подстраивать пространство под себя.

Мир Времени.

Правление Суаймизи.

Суаймизи Шо доверил территорию, которая находилась на юго-западе от центральной территории.

После переселения на новую территорию началось подготовка земель к посеву и постройка городов и поселений. В основном жители Мира Времени сеяли различные хлебные зерновые культуры, фрукты и овощи.

После переселения на эту территорию, Суаймизи разработал систему деления ее на провинции. Количество провинций было двенадцать. Они располагались по кругу от столицы Мира Времени – Темпуса. Также была отделенная территория, которая находилась за пределами стен. Там находился Водопад Времени. Этот водопад использовался для практики стихии воды.

Какого-то определенного деления между жителями на провинции не было, все жили, где им было удобно. От каждой провинции был представитель – губернатор.

После проведения этой системы он создал Канцелярию Времени, которая занималась делами правительства, как и Советы Души и Пространства. В него могли входить магистры, обладающие Стихией воды и Естественной магией. Он состоял из двенадцати губернаторов и самого правителя Мира Времени.

Как уже говорилось в первой части параграфа первого – при проведении денежной реформы, в ее создании участвовали все правители шести миров и Доминанс того времени. Следовательно, в ее разработке участвовал и Суаймизи.

Правление Жерара.

Жерар наравне с другими правителями других миров и Доминансом того времени, участвовал в создании системы рангов и постройке Башни Рангов. Эту башню построили на территории Экзанаационного района Города Средеземья. Эта система рангов состояла из шести рангов. Эту систему мы уже подробно успели разобрать в части правления Милы.

В связи с введением системы рангов, понадобилось изменить критерии принятия на должность губернатора провинции. Теперь на эту должность мог претендовать только тот магистр, который достиг пятого ранга.

После введения этой системы магистры различных рангов стали получать определенное количество денег от правительства. Первый ранг получал тридцать медных монет в месяц; второй ранг – сорок медных в месяц; третий – пятьдесят медных и так далее.

Жерар вместе с Канцелярией Времени разработал Кодекс Времени, в котором предусматривались нормы и правила различного характера. Также там была прописана структура Мира и состав Канцелярии Времени. Например, за убийство с применением магии, назначалось заключение в Тюрьме магических преступлений, которую построили все шесть правителей миров и Доминанс того времени. Ее построили на территории Судебного района Города Средеземья. В этой тюрьме невозможно было применять магию в принципе.

Правление Иветт.

Иветт начала вводить отличительные знаки в одежде жителей Мира Времени. Теперь житель мира выглядел так: одежда была также на манер средневековой Франции и обязательный атрибут жителя Мира Времени – плащ-накидка с капюшоном голубого или синего цвета.

Также Иветт разработала герб Мира Времени. Это был знак бесконечности на черном фоне.

Дочь в отличие от отца и бабушки начала проводить политику, связанную с созданием регулярной армией. Она издала приказ о разработке посохов и оружия. Эти посохи использовались для увеличения количества Сины во время использования того или иного заклинания. Форма, вид и размер посоха зависели только от самого магистра, от его количества Сины. В армию обязаны были входить все магистры-мужчины, начиная вторым рангов и заканчивая четвертым рангом. А что, касается тех, у кого не было стихии, они использовали разные виды оружия, но в основном люди Мира Времени использовали мечи.

Таким образом построение армии выглядело так: впереди стояли магистры, которые обладали стихией воды и магистры, обладающие Естественной магией. Естественную магию использовали для воздания Естественного щита, который представлял собой большой щит, который было трудно пробить. Позади них и наравне с ними стояли безстихийные магистры с мечами. И третье подразделение, которое использовало способность сущности – управление временем.

Мир Силы.

Правление Дотчуси.

Дотчуси Шо доверил территорию, которая находилась на юго-востоке от центральной территории.

После переселения на новую территорию началось подготовка земель к посеву и постройка городов и поселений. В основном жители Мира Силы сеяли различные хлебные зерновые культуры, фрукты и овощи.

После переселения на эту территорию, Дотчуси разработал систему деления ее на три кольца. Система колец:

- 1) Верхнее кольцо – столица Мира Силы – Ви и ее пригороды.

- 2) Среднее кольцо – город Терра и его пригороды.
- 3) Нижнее кольцо – город Инвила и его пригороды.

Также было отделенная территория, которая находилась за пределами Нижнего кольца. На этой территории находилась Пещера Силы. Эта территория использовалась для практики стихии земли.

Какого-то определенного деления между жителями на кольца не было, все жили, где им было удобно. От каждого кольца был представитель – губернатор.

После проведения этой системы он создал Кабинет Силы, который занимался делами правительства, как и Советы Души и Пространства и Канцелярия Времени. В него могли входить магистры, обладающие стихией земли и Естественной магией. Он состоял из трех губернаторов: верхнего, среднего, нижнего кольца и самого правителя Мира Силы.

Как уже говорилось в первой части параграфа первого – при проведении денежной реформы, в ее создании участвовали все правители шести миров и Доминанс того времени. Следовательно, в ее разработке участвовал и Дотчуси.

Правление Одетт.

Одетт наравне с другими правителями других миров и Доминансом того времени, участвовал в создании системы рангов и постройке Башни Рангов. Эту башню построили на территории Экзаменационного района Города Средеземья. Эта система состояла из шести рангов. Эту систему мы уже подробно успели разобрать в части правления Милы.

В связи с введением системы рангов, понадобилось изменить критерии принятия на должность губернатора провинции. Теперь на эту должность мог претендовать только тот магистр, который достиг пятого ранга.

После введения этой системы магистры различных рангов стали получать определенное количество денег от правительства. Первый ранг получал тридцать медных монет в месяц; второй ранг – сорок медных в месяц; третий – пятьдесят медных и так далее.

Одетт вместе с Кабинетом Силы разработала Кодекс Времени, в котором предусматривались нормы и правила различного характера. Также там была прописана структура Мира и состав Кабинета Силы. Например, за убийство с применением магии, назначалось заключение в Тюрьме магических преступлений, которую построили все шесть правителей миров и Доминанс того времени. Ее построили на территории Судебного района Города Средеземья. В этой тюрьме невозможно было применять магию в принципе.

Правление Бернара.

Бернар начал вводить отличительные знаки в одежде жителей Мира Силы. Теперь житель мира выглядел так: одежда была также на манер средневековой Франции и обязательный атрибут жителя Мира Силы – плащ-накидка с капюшоном зеленого цвета.

Также Бернар разработал герб Мира Силы. Это была конструкция, которая состояла из нескольких петель и линий, представляющих собой сплетенный треугольник.

Сын в отличие от матери и бабушки начал проводить политику, связанную с созданием регулярной армией. Он издал приказ о разработке посохов и оружия. Эти посохи использовались для увеличения количества Сины во время использования того или иного заклинания. Форма, вид и размер посоха зависели только от самого магистра, от его

количества Сины. В армию обязаны были входить все магистры-мужчины, начиная вторым рангов и заканчивая четвертым рангом. А что, касается тех, у кого не было стихии, они использовали разные виды оружия, но в основном люди Мира Силы использовали молоты.

Таким образом построение армии выглядело так: впереди стояли магистры, которые обладали стихией земли и магистры, обладающие Естественной магией. Естественную магию использовали для создания Естественного щита, который представлял собой большой щит, который было трудно пробить. Позади них и наравне с ними стояли безстихийные магистры с молотами. И третье подразделение, которое использовало способность сущности – невероятной силой.

Мир Реальности.

Правление Каху.

Каху Шо доверил территорию, которая находилась на востоке от центральной территории.

После переселения на новую территорию началось подготовка земель к посеву и постройка городов и поселений. В основном жители Мира Реальности сеяли различные хлебные зерновые культуры, фрукты и овощи. Также у них хорошо росла корица и табак. Табак отправлялся на продажу в другие миры.

После переселения на эту территорию, Каху разработала систему деления ее на субъекты. Количество субъектов состояло из двух простых и одного центрального.

- 1) Южный субъект – столица Мира Реальности – Реалитас и ее пригороды.
- 2) Восточный субъект – город Игнис и его пригороды.
- 3) Западный субъект – город Каламитас и его пригороды.

Была отдельная территория на севере, там находились Горы Реальности. Эта территория использовалась для практики способности сущности – создание стихийных бедствий.

Какого-то определенного деления между жителями на провинции не было, все жили, где им было удобно. От каждого субъекта был представитель – губернатор.

После проведения этой системы она создала Совет Реальности, который занималась делами правительства, как и Советы Души и Пространства. В него могли входить магистры, обладающие стихией огня и Естественной магией. Он состоял из двух губернаторов и самого правителя Мира Реальности.

Как уже говорилось в первой части параграфа первого – при проведении денежной реформы, в ее создании участвовали все правители шести миров и Доминанс того времени. Следовательно, в ее разработке участвовала и Каху.

Правление Симона.

Симон наравне с другими правителями других миров и Доминансом того времени, участвовал в создании системы рангов и постройке Башни Рангов. Эту башню построили на территории Экзаменационного района Города Средеземья. Эта система состояла из шести рангов. Эту систему мы уже подробно успели разобрать в части правления Милы.

В связи с введением системы рангов, понадобилось изменить критерии принятия на должность губернатора субъекта. Теперь на эту должность мог претендовать только тот магистр, который достиг пятого ранга.

После введения этой системы магистры различных рангов стали получать определенное количество денег от правительства. Первый ранг получал 20 медных монет в месяц; второй ранг – 30 медных в месяц; третий – 40 и так далее.

Симон вместе с Советом Реальности разработал Кодекс Реальности, в котором предусматривались нормы и правила различного характера. Также там была прописана структура Мира и состав Совета Реальности. Например, за убийство с применением магии, назначалось заключение в Тюрьме магических преступлений, которую построили все шесть правителей миров и Доминанс того времени. Ее построили на территории Судебного района Города Средеземья. В этой тюрьме невозможно было применять магию в принципе.

Правление Жака.

Жак начал вводить отличительные знаки в одежде жителей Мира Реальности. Теперь житель мира выглядел так: одежда была также на манер средневековой Франции и обязательный атрибут жителя Мира Реальности – плащ-накидка с капюшоном красного цвета.

Также Жак разработал герб Мира Реальности. Это был куб с шестью полноценными гранями.

Сын в отличие от отца и дедушки начал проводить политику, связанную с созданием регулярной армией. Он издал приказ о разработке посохов и оружия. Эти посохи использовались для увеличения количества Сины во время использования того или иного заклинания. Форма, вид и размер посоха зависели только от самого магистра, от его количества Сины. В армию обязаны были входить все магистры-мужчины, начиная вторым рангов и заканчивая четвертым рангом. А что, касается тех, у кого не было стихии, они использовали разные виды оружия, но в основном люди Мира Реальности использовали мечи.

Таким образом построение армии выглядело так: впереди стояли магистры, которые обладали стихией огня и магистры, обладающие Естественной магией. Естественную магию использовали для Создания Естественного щита, который представлял собой большой щит, который было трудно пробить. Позади них и наравне с ними стояли безстихийные магистры с мечами. И третье подразделение, которое использовало способность сущности – создание стихийных бедствий.

Мир Разума.

Правление Кики.

Кики Шо доверил территорию, которая находилась на западе от центральной территории.

После переселения на новую территорию началось подготовка земель к посеву и постройка городов и поселений. В основном жители Мира Разума сеяли различные хлебные зерновые культуры, фрукты и овощи. Также у них хорошо росло какао и табак. Табак отправлялся на продажу в другие миры.

После переселения на эту территорию, Кики разработала систему деления ее на округа. Количество округов состояло из одного простого округа и одного центрального.

- 1) Центральный округ – столица Мира Разума – Ратио и ее пригороды.
- 2) Второй округ – город Аер и его пригороды.

Была отдельная территория на западе, там находилась Пустыня Разума. Эта территория использовалась для практики стихии воздуха.

Какого-то определенного деления между жителями на провинции не было, все жили, где им было удобно. От каждого округа был представитель – губернатор.

После проведения этой системы она создала Совет Разума, который занималась делами правительства, как и Советы Души, Пространства и Реальности. В него могли входить магистры, обладающие стихией воздуха и Естественной магией. Он состоял из трех губернаторов и самого правителя Мира Реальности.

Как уже говорилось в первой части параграфа первого – при проведении денежной реформы, в ее создании участвовали все правители шести миров и Доминанс того времени. Следовательно, в ее разработке участвовала и Кики.

Правление Леонара.

Леонар наравне с другими правителями других миров и Доминансом того времени, участвовал в создании системы рангов и постройке Башни Рангов. Эту башню построили на территории Экзаменационного района Города Средеземья. Эта система состояла из шести рангов. Эту систему мы уже подробно успели разобрать в части правления Милы.

В связи с введением системы рангов, понадобилось изменить критерии принятия на должность губернатора субъекта. Теперь на эту должность мог претендовать только тот магистр, который достиг пятого ранга.

После введения этой системы магистры различных рангов стали получать определенное количество денег от правительства. Первый ранг получал тридцать медных монет в месяц; второй ранг – сорок медных в месяц; третий – пятьдесят медных и так далее.

Леонар вместе с Советом Разума разработал Кодекс Реальности, в котором предусматривались нормы и правила различного характера. Также там была прописана структура Мира и состав Совета Разума. Например, за убийство с применением магии, назначалось заключение в Тюрьме магических преступлений, которую построили все шесть правителей миров и Доминанс того времени. Ее построили на той же территории, что и Башню Рангов. В этой тюрьме невозможно было применять магию в принципе.

Правление Артюра.

Артюр начал вводить отличительные знаки в одежде жителей Мира Реальности. Теперь житель мира выглядел так: одежда была также на манер средневековой Франции и обязательный атрибут жителя Мира Разума – плащ-накидка с капюшоном серого цвета.

Также Артюр разработал герб Мира Разума. Это была спираль, закрученная в круг.

Сын в отличие от отца и бабушки начал проводить политику, связанную с созданием регулярной армией. Он издал приказ о разработке посохов и оружия. Эти посохи использовались для увеличения количества Сины во время использования того или иного заклинания. Форма, вид и размер посоха зависели только от самого магистра, от его количества Сины. В армию обязаны были входить все магистры-мужчины, начиная вторым рангом и заканчивая четвертым рангом. А что, касается тех, у кого не было стихии, они использовали разные виды оружия, но в основном люди Мира Разума использовали боевые посохи.

Таким образом построение армии выглядело так: впереди стояли магистры, которые обладали стихией воздуха и магистры, обладающие Естественной магией.

Естественную магию использовали для воздания Естественного щита, который представлял собой большой щит, который было трудно пробить. Позади них и наравне с ними стояли безстихийные магистры с боевыми посохами. И третье подразделение, которое использовало способность сущности – невероятным умом.

Именно Артур предложил сотрудничество другим мирам. Это сотрудничество ознаменовало конец Эпохи шести миров и ознаменовало начало Эпохи двух союзов. Состав: 1) Мир Души, Мир Времени, Мир Разума; 2) Мир Пространства, Мир Силы, Мир Реальности и отдельно от всех был Город Средеземья.

Город Средеземья.

Правление Маркуса.

Как уже говорилось в Главе третьей именно Маркус провел реформу деления Города Средеземья на районы. Всего районов было шесть и каждый из них относился к отдельному виду деятельности.

Маркус вместе с остальными правителями миров произвел денежную реформу, которая распространялась на все шесть миров и на Город Средеземья. Двенадцать монет, сделанных из магического дерева, равнялись одной бронзовой монете, а двенадцать бронзовых монет равнялись одной медной монете.

Правление Вильяма.

Вильям наравне с остальными правителями других миров того времени, участвовал в создании системы рангов и постройке Башни Рангов. Эту башню построили на территории Экзаменационного района Города Средеземья. Эта система рангов состояла из шести рангов. Эту систему мы уже подробно успели разобрать в части правления Милы.

Вильям разработал Кодекс Города, в котором предусматривались нормы и правила различного характера. Также там была прописана структура Города Средеземья. Например, за убийство с применением магии, назначалось заключение в Тюрьме магических преступлений, которую построили все шесть правителей миров того времени вместе с Вильямом. Ее построили на территории Судебного района Города Средеземья. В этой тюрьме невозможно было применять магию в принципе.

Правление Германа.

Германа разработал герб Города Средеземья. Это был коричневый круг на бежевом фоне, а на фоне него белая и волнистая линия.

Герман начал проводить политику, связанную с созданием регулярной армией. Он издал приказ о разработке посохов и оружия. Эти посохи использовались для увеличения количества Сины во время использования того или иного заклинания. Форма, вид и размер посоха завесили только от самого магистра, от его количества Сины. В армию обязаны были входить все магистры-мужчины, начиная вторым рангов и заканчивая четвертым рангом. А что, касается тех, у кого не было стихии, они использовали разные виды оружия, но в основном люди Мира Разума использовали боевые посохи.

Таким образом состав армии Города выглядел так: впереди были магистры, которые хорошо использовали различные стихии и Естественную магию, чтобы была возможность использования Естественного щита. Далее были магистры, которые специализировались именно на различных способностях сущности. Эти магистры использовались как

поддержка первого строя. Также было особое подразделение, в которое состояло только из тех, кто не мог использовать Сину. Они использовали различные виды оружия.

Итоги Эпохи шести миров.

За все время Эпохи шести миров было проведено несколько масштабных реформ, которые глобально повлияли на развитие Миров Сущности. Среди этих реформ были такие как Реформа деления территорий Миров на различные административно-территориальные единицы: области, провинции, кольца, субъекты и округа. Также была проведена Денежная реформа. Ко всему прочему был введен Экзамен на ранги. Также была проведена реформа введения различных Кодексов Миров Сущности и Города Средеземья. Также были введены отличительные знаки в одеждах жителей Миров Сущности. Еще были созданы различные гербы Миров Сущности. Также была проведена полная и масштабная Реформа армий Миров Сущности. Также было построено несколько новых зданий на территории Города Средеземья.

Глава 5. Эпоха двух союзов.

Закон о Жетонах личности.

На тот момент жители всех миров просто проходили через Туннели Тьмы в другие миры. А с введения этого закона предполагалось, что с помощью особого жетона, а именно Жетона Личности, можно было узнать кто перед тобой стоит, какой стихией и способностью сущности обладает владелец жетона и какой у него ранг магистра.

Жетон создавался с помощью Естественной магии, из магического металла. Чтобы жетон приобрел информацию о личности своего владельца, надо было положить его на ладонь, и жетон меняет свой обычный цвет – темно-серый на цвет стихии магистра (желтый, фиолетовый, голубой, зеленый, красный и серый), или если у его владельца нет стихии он останется темно-серым. Также на нем показывалось обладает ли его владелец Естественной магией, в этом случае на жетоне мог появиться крест с точками по краям.

Закон о Кастодийцах.

Также явилась проблема охраны Туннелей Тьмы. С введением Жетона личности понадобились люди, которые бы проверяли их подлинность на выходе любого из миров. На эту должность мог претендовать только тот магистр, у которого ранг был не ниже третьего. И он должен обладать любой стихией и обязательно Естественной магией.

Чаще всего Кастодийцами ставились мужчины. Но не все так было просто, чтобы претендовать на должность Кастодийца, надо было сдать особый экзамен. Также был вариант стать Кастодийцем и без Естественной магии. В этом случае они поддерживали порядок в городах и пригородах.

Вселенный суд.

Раз встала возможность свободно путешествовать по мирам, встала проблема международных преступлений. Раньше судили преступника в том мире, в котором было совершено преступление, а уже потом после объявления приговора его отправляли в Тюрьму магических преступлений либо не отправляли.

А теперь нужно было ввести международный суд или Вселенный суд. Он судил преступников за преступления, которые они совершали на территории чужого им мира. Либо когда совершалось убийство лица, занимающего высокую должность.

В состав суда могли входить магистры, которые имели ранг не ниже пятого. Количество судей было равно двенадцати: от каждого мира по два представителя. Но если этот магистр был уже губернатором, он не мог претендовать на должность судьи, так должность губернатора уже по определению была высокой, а должность судьи была ниже.

Первая магическая мировая война.

Причины и участники войны.

Первой и, наверное, самой главной причиной стало то, что по мере развития городов, люди заселяли все больше территорий. И, соответственно, они селились рядом с магическими местами обитания магических зверей, тем самым ограничивая их естественную среду обитания.

Второй причиной стало то, люди довольно часто охотились на магических зверей больше ради забавы, чем ради пропитания. И соответственно это повлекло за собой исчезновение некоторых видов животных.

Третье причиной стало, что люди перестали обращаться с советами к Хранителям магических мест и перестали почитать их, как советником и наставников

Четвертой причиной стало то, что люди стали уничтожать магические места ради новых территорий и ресурсов, а именно: Лабиринт Души, Пространственный Лес, Водопад Времени, Пещеру Силы, Горы Реальности и Пустыню Разума.

Но прежде, чем говорить о том, как эта война началась и как она происходила, следует представить конкретных участников войны:

- 1) Одна сторона: Хранитель Лабиринта Души – Сфинкс, его ученик – Лев и магические существа Лабиринта Души; Хранитель Пространственного Леса – Волк, его ученик – Ворон и магические существа Пространственного Леса; Хранитель Водопада Времени – Черепаха, ее ученица – Ящерица и магические существа Водопада Времени; Хранитель Пещеры Силы – Медведь, его ученица – Летучая мышь и магические существа Пещеры Силы; Хранитель Гор Реальности – Дракон, его ученик – Орел и магические существа Гор Реальности; Хранитель Пустыни Разума – Олень, его ученик – Заяц и магические существа Пустыни Разума; Магические существа территорий Города Средеземья.
- 2) Вторая сторона: магистры Миров Сущности и их правители:
 - 1) Мир Души: Мартен;
 - 2) Мир Пространства: Доменник;
 - 3) Мир Времени: Луи;
 - 4) Мир Силы: Эдит;
 - 5) Мир Реальности: Норбер;
 - 6) Мир Разума: Эжени;
 - 7) Город Средеземья: Доминанс Огюст.

Ход событий в войне.

Война началась неожиданно. Армия магических существ напала на Город Средеземья. А этот Город считался нейтральной территорией, и напасть на этой территории на кого-то из другого мира, считалось преступлением.

Следовательно, никто не ожидал нападения, и Город понес огромные потери. Единственные кто в силах мог защищаться, были магистры выше третьего ранга и Кастодийцы, да и то их было не много, а магических существ было огромное множество. И по силе каждый из них был как два-пять шести-ранговых магистров.

Примерно через несколько месяцев город был почти разрушен, уцелели только некоторые здания: Тюрьма магических преступлений, Зал Вселенного Суда, Зал собраний правителей, Зал заключения договоров, Зал заседания Кастодийцев высших чинов, Здание монет и Башня рангов. А жителям Города пришлось бежать в другие миры. Но и в других мирах также не все было так спокойно.

В это время в Мире Души с востока на север из Лабиринта Души потянулась армия магических существ во главе с Сфинксом и Львом. Первым городом, на который напала армия магических существ, стал город Люх. Город считался торговым, и из-за этого в нем жили в основном купцы, которые были не выше четвертого ранга. Что касается Кастодийцев, их было немного и ранг у них был такой же, как и у купцов. Где-то через год осады город сдался. Затем магические существа двинулись на запад, на город Вита. Этот город был военным и именно в нем происходили все события, связанные с армией Мира Души и Кастодийцами. Благодаря тому что, город Вита был военным, ему удалось

выдержать натиск армии магических существ. Но силы оказалась не равны, и через двух лет осады, город сдался. Далее армия магических существ двинулась на юг, на столицу Мира Души – город Анима. Охрана города уже прослышала про положение других городов, и армию магических существ встретил охранный полк Кастодийцев столицы Мира Души – Анима во главе с правителем Мира Души – Мартеном. Целых три года город стойко выдерживал осаду и набеги армии магических существ, но в конечном итоге им пришлось сдаться и подписать Договор о полной капитуляции.

В тоже самое время в Мире Пространства с севера на запад из Пространственного Леса потянулась армия магических существ во главе с Волком и Вороном. Первым городом, на который напала армия, стал город Теренае. Город считался торговым, и из-за этого в нем жили в основном купцы, которые были не выше четвертого ранга. Что касается Кастодийцев, их было немного и ранг у них был такой же, как и у купцов. Где-то через год осады, город сдался. Затем магические существа двинулись на юг, на город Транситус. Этот город был военным и именно в нем происходили все события, связанные с армией Мира Пространства и Кастодийцами. Благодаря тому что, город Транситус был военным, ему удалось выдержать натиск армии магических существ. Но силы оказалась не равны, и через двух лет осады, город сдался. Далее армия магических существ двинулась на восток, на столицу Мира Пространства – город Спатиум. Охрана города уже прослышала про положение других городов, и армию магических существ встретил охранный полк Кастодийцев столицы Мира Пространства – Спатиум во главе с правительницей Мира Пространства – Доменником. Целых три года город стойко выдерживал осаду и набеги армии магических существ, но в конечном итоге им пришлось сдаться и подписать Договор о полной капитуляции.

В это же самое время в Мире Времени с территорий Водопада Времени потянулась армия магических существ во главе с Черепахой и Ящерицей. Первой провинцией, на которую напала армия, стала одна из северно-восточных провинций. Где-то через год осады, провинция сдался. Затем магические существа двинулись на север, прорываясь через стены и уничтожая провинции. Далее армия магических существ двинулась в цент, на столицу Мира Времени – город Темпеус. Охрана города уже прослышала про положение других провинций, и армию магических существ встретил охранный полк Кастодийцев столицы Мира Времени – Темпеуса во главе с правителем Мира Времени – Луи. Целых два года город стойко выдерживал осаду и набеги армии магических существ, но в конечном итоге им пришлось сдаться и подписать Договор о полной капитуляции.

В это самое время в Мире Силы с территорий Пещеры Силы потянулась армия магических существ во главе с Медведем и Летучей мышью. Первым кольцом, на которое напала армия, стало Нижнее кольцо – город Инвала. Город считался торговым, и из-за этого в нем жили в основном купцы, которые были не выше четвертого ранга. Что касается Кастодийцев, их было немного и ранг у них был такой же, как и у купцов. Где-то через год осады, город сдался. Затем магические существа двинулись дальше в центр, на среднее кольцо – город Терра. Этот город был военным и именно в нем происходили все события, связанные с армией Мира Силы и Кастодийцами. Благодаря тому что, город Терра был военным, ему удалось выдержать натиск армии магических существ. Но силы оказалась не равны, и через двух лет осады, город сдался. Далее армия магических существ двинулась в центр, на столицу Мира Времени – город Ви. Охрана города уже прослышала про положение других двух колец, и армию магических существ встретил

охранный полк Кастодийцев столицы Мира Времени – Ви во главе с правительницей Мира Времени – Эдитой. Целых три года город стойко выдерживал осаду и набеги армии магических существ, но в конечном итоге им пришлось сдаться и подписать Договор о полной капитуляции.

В это же самое время в Мире Реальности с севера на запад с Гор Реальности потянулась армия магических существ во главе с Драконом и Орлом. Первым городом, на который напала армия, стал город Каламитас. Город считался торговым, и из-за этого в нем жили в основном купцы, которые были не выше четвертого ранга. Что касается Кастодийцев, их было немного и ранг у них был такой же, как и у купцов. Где-то через год, осады город сдался. Затем магические существа двинулись на восток, на город Игнис. Этот город был военным и именно в нем происходили все события, связанные с армией Мира Реальности и Кастодийцами. Благодаря тому что, город Игнис был военным, ему удалось выдержать натиск армии магических существ. Но силы оказались не равны, и через двух лет, осады город сдался. Далее армия магических существ двинулась на юг, на столицу Мира Реальности – город Реалитас. Охрана города уже прослышала про положение других городов, и армию магических существ встретил охранный полк Кастодийцев столицы Мира Реальности – Реалитас во главе с правителем Мира Реальности – Норбером. Целых три года город стойко выдерживал осаду и набеги армии магических существ, но в конечном итоге им пришлось сдаться и подписать Договор о полной капитуляции.

В это время в Мире Разума с юго-востока на юго-запад из Пустыни Разума потянулась армия магических существ во главе с Оленем и Зайцем. Первым городом, на который напала армия, стал город Аер. Где-то через год осады, город сдался. Далее армия магических существ двинулась на север, на столицу Мира Разума – город Ратио. Охрана города уже прослышала про положение города, и армию магических существ встретил охранный полк Кастодийцев столицы Мира Разума – Ратио во главе с правительницей Мира Разума – Эженой. Целых два года город стойко выдерживал осаду и набеги армии магических существ, но в конечном итоге им пришлось сдаться и подписать Договор о полной капитуляции.

Договор о полной капитуляции.

Договор о полной капитуляции был подписан в Городе Средеземья в Зале заключения договоров в присутствии основных участников Первой магической войны: со стороны магистров присутствовали все правители шести Миров Сущности и Доминанс Города Средеземья и со стороны магических существ – Хранители магических мест и их ученики.

Договор о полной капитуляции полностью узаконил присутствие магических существ на территориях Миров Сущности и Города Средеземья. Он полностью запретил убивать и охотиться на магических существ. С этого момента они смогли спокойно пользоваться всеми правами, что были у магистров. Они получили право жить в городах и получили право на свои собственные Жетоны личности, а также право сдавать экзамен на ранги. Они могли участвовать в государственном управлении: теперь в каждом из шести миров был отделенный губернатор от магических существ, а в Городе Сердеземья был советник у Доминанса.

Договор уставлял, что раз в месяц со стороны магических существ должна была поставляться в каждый из шести миров, а также в Город Средеземья партия особых зелий.

Эти зелья могли готовить только магические существа. Таких зелий было шесть: Зелье-противоядие от яда Естественной магии, Зелье-противоядие от яда магических существ, Зелье Воскрешения, Зелье Правды, Зелье-противоядие от яда стихии Тьмы и Зелье для увеличения Сины.

Зелье-противоядие от яда Естественной магии используется для выведения яда Естественной магии. Этот яд представляет собой смесь черной жидкости, которая вводится в кровь с помощью Заклинания яда. Заклинание яда: «Пусть того, на кого я накладываю это заклинание, пронзит тысяча прозрачных игл, и боль от их прикосновения будет невыносимой до такой степени, что будет в состоянии убить или нанести тяжкие повреждения тому, на кого я накладываю это заклинание.»

Зелье-противоядие от яда магических существ используется для выведения яда, который производит слюна магических существ. Магические существа обмакивали в нее свои стрелы, копья и мечи.

Зелье Воскрешения может быть использовано только один раз на одном человеке или магическом существе. Но вскоре выяснился один его побочный эффект⁵. Из-за чего пришлось полностью прекратить ее использование и производство.

Зелье правды может быть использовано только на тех, кто был не в состоянии использовать Сину. Если же он может использовать Сину, используется Заклинание Правды. Заклинание правды: «Пусть тот, на кого я накладываю это заклинание, будет говорить только правду и ничего кроме правды. А если он решит под действием этого заклинания сказать неправду, то пусть тогда его грудь пронзит ужасная боль, которую он не в силах будет превозмочь, и из его уст вырвется ужасный крик».

Зелье-противоядие от яда стихии Тьмы используется для выведения яда стихии Тьмы. Этот яд представляет собой жидкость фиолетового цвета, которая может попасть в кровь с помощью игл тьмы. Этот яд может появиться в игле, если ее обладатель – Вий.

Зелье для увеличения Сины используется для увеличения количества Сины. Можно использовать только в исключительных случаях, или если у пользователя Сины изначально был маленький объем Сины.

Договор о полной капитуляции ознаменовал конец Эпохи двух союзов и ознаменовал начало новой эпохи – Эпохи семи союзов.

Итоги Эпохи двух миров.

За все время Эпохи двух миров были введены три масштабных закона, которые оказали очень сильное влияние на развитие Миров Сущности. Это такие законы как Закон о Жетонах Личности благодаря которому была проведена полная перепись населения всех Миров Сущности и Города Средеземья. Также был введен Закон о Кастодийцах, благодаря которому была наложена хорошая охрана в городах Миров Сущности и Города Средеземья. Также был введен Вселенный суд, благодаря которому появилась возможность суда над международными преступниками и появилась возможность разбора международных преступлений.

Также именно в Эпоху двух миров произошло такое крупное событие как Первая магическая война. По окончании которой удалось наладить полный контакт с магическими существами.

⁵ Этот эффект Зелья Воскрешения проявился во время Инцидента Зеленой луны. (Глава 7)

Глава 6. Эпоха семи союзов.

Восстановление городов.

Началось масштабное восстановление городов, которые пострадали во время Первой магической войны. Наиболее сильно пострадали те города, на которые в первую очередь напала армия магических существ: город Люх, город Теранае, город Инвала, город Каламитас, город Аер, но особенно сильно пострадал Город Средеземья.

Большая часть Города Средеземья оказалась полностью уничтожена, особенно пострадал Второй район – Гражданский. Почти все дома жителей Города оказались либо разрушенные на половину, либо разрушенные полностью. Частично же разрушенными стали остальные шесть районов. Эти районы остались почти целыми из-за достаточно мощного барьера Естественной магии вокруг них.

Что касается остальных городов, которые довольно сильно пострадали, они оказались полностью разрушены. Но так как это были в основном торговые города, их надо было восстановить в кратчайшие сроки. Также необходимо было восстановить военные города: город Вита, город Транситус, город Терра, город Игнис, также пострадал, но не так сильно, четвертый район Города Средеземья – Охранительный район.

В восстановлении городов и районов также участвовали и магические существа. Они внесли большой вклад в архитектурную составляющую городов и районов. Теперь на улицах городов и районов стали все чаще появляться магические существа, которые строили себе дома на окраине городов. Они могли спокойно устроить на работу к кому-либо. А те магические существа, которые были как бы экзаменаторами в Башне Рангов, сразу же признавались работниками башни, и их нельзя было убивать во время экзамена.

Также в столицах Миров были выращены так называемые Леса Скорби. Их посадили вдоль главных улиц столиц Миров, таким образом, что они полностью пересекали города. Они были посажены в честь скорби за тех магистров и магических существ, которые погибли в Первой магической войне.

Заключение договоров.

Когда завершилось восстановление городов и районов, между магическими существами и магистрами, было заключено семь договоров о сотрудничестве, а именно Договор о сотрудничестве между магическими существами Лабиринта Души и магистрами Мира Души, Договор о сотрудничестве между магическими существами Пространственного Леса и магистрами Мира Пространства, Договор о сотрудничестве между магическими существами Водопада Времени и магистрами Мира Времени, Договор о сотрудничестве между магическими существами Пещеры Силы и магистрами Мира Силы, Договор о сотрудничестве между магическими существами Пустыни Разума и магистрами Мира Разума и Договор о сотрудничестве между магическими существами территорий рядом с Городом Средеземья и магистрами Города Средеземья.

С момента подписания договоров двумя сторонами официально начинается новая эпоха – Эпоха семи союзов. Также с этого момента полностью вступает в силу одно из условий Договора о полной капитуляции, а именно условие, касающееся губернатора магических мест и советника со стороны магических существ. Ими стали в шести мирах Хранители магических мест, а в Городе Средеземья первым советником Доминанса стал тигр по имени Ригим.

Объединение магических систем.

Постепенно происходило смешение двух магических систем: магической системы магистров и магической системы магических существ. Происходил обмен знаниями между ними: обмен заклинаниями, зельями и тайными знаниями. Также происходило создание особых магических артефактов, которые обладали огромной силой.

Было создано шесть артефактов: Кольцо Души, Спираль Пространства, Кости Времени, Треугольник Силы, Куб Реальности и Шар Разума. В каждом из этих предметов заключена огромная сила.

Кольцо Души позволяет подчинить кого-угодно его владельцу. Но подчинение действовало не как Заклинание подчинения. Заклинание подчинения: «Пусть тот, на кого я накладываю это заклинание, будет подчиняться мне беспрекословно и самозабвенно, ни слова возразив в ответ. А если он решит под действием этого заклинания воспротивиться моему приказу, то пусть он освободится от моего подчинения, но он лишится глаза правого своего». В отличие от Заклинания, Кольцо полностью подчиняло кого-угодно его владельцу, без шансов на освобождение.

Спираль Пространства позволяет создать любое пространство с любыми свойствами. В отличие от Способности сущности – способность подстраивать пространство под себя, она не зависит от объема Сины ее владельца.

Кости Времени позволяют предугадать вероятность наступления того или иного события. Треугольник Силы позволяет создать невероятно прочный барьер. Также не зависит от объема Сины его владельца.

Куб Реальности позволяет создавать невероятно мощные стихийные бедствия. Также не зависит от объема Сины его владельца. Шар Разума позволяет разработать любую стратегию, даже когда не осталось вариантов.

Так как у магических существ было больше знаний об зельях и заклинаниях, постепенно магические существа раскрывали тайну их создания и использования. Именно благодаря этому было создано три особых зелье, которые могли хоть как-то замедлить или вывести из организма болезнь.

Существует три болезни Миров Сущности: Недостаток магической энергии (Сины); Потеря магической энергии (Сины); Переизбыток магической энергии (Сины). Недостаток Сины случается после того, как магистр не рассчитал свои силы и использовал за раз весь объем Сины. Она довольно трудно и болезненно, также во время болезни заболевший должен принимать особое зелье – Желтое зелье. Потеря Сины случается, когда магистр уже не в состоянии использовать Сины, и он медленно умирает. Замедлить этот процесс может Зеленое зелье. Переизбыток Сины случается, когда магистр использовал огромное количество Сины за раз. Заболевший также постепенно умирает. Замедлить этот процесс может Синее Зелье.

Также было разработано Четыре зелья успеха. Эти четыре зелья считаются самыми могущественными из всех зелий. Как уже говорилось было разработано четыре зелья: Зелье Мудрости, Зелье Удачи, Зелье Мужества и Зелье Удачи. Зелье Мудрости позволяет запоминать все и быстро находить решения в течение целого дня. Зелье Удачи – целый будет сопутствовать удача. Зелье Мужества позволяет целый день ничего не бояться. Зелье Успеха позволяет во всех начинаниях дня уметь благоприятный результат.

Также были позаимствованы некоторые заклинания у магических существ, например Заклинание тишины: «Пусть тот, на кого я накладываю это заклинание будет

молчать и не сможет выговорить ни слова. А если он решит под действием этого заклинания заговорить, то пусть он лишится дара речи до конца этого дня.» Заклинание снятия тишины: «Пусть тот, на кого я накладываю это заклинание освободится от Заклинания тишины и сможет спокойно говорить в любое время». Заклинание сковывания: «Пусть тот, на кого я накладываю это заклинание, будет обездвижен и не сможет сделать не одного движения. А если он решит под действием этого заклинания, сделать хотя бы одно движение, то пусть у него по всему телу пробежит ужасная боль.» Заклинание снятия сковывания: «Пусть тот, на кого я накладываю это заклинание, освободится от Заклинания сковывания и сможет спокойно руководить своими действиями, не причиняя себе боли». Заклинание лишения Сины: «Пусть тот, на кого я накладываю это заклинание, будет лишен своей силы и не сможет использовать ни свою стихию, ни свою Способность сущности, ни Естественную магию. А если он решит под действием этого заклинания, использовать стихию, Способность сущности или Естественную магию, то пусть он лишится своей силы и не сможет использовать ее в течение месяца.»

Закон об опекунстве.

Специальный закон, который был разработан специально для молодых магистров, которые после Первой магической войны остались без родителей. Или же для тех молодых магистров, кто был Вием. Или из-за того, что в их семьях не хватало знаний для двух и более стихий, они уходили искать себе учителей. Опекунами мог быть любой магистр, у которого был ранг не меньше пятого.

Чтобы заключить опекунство, надо было заключить Договор об опекунстве. В этом договоре указывалось имя опекуна и имя подопечного, их стихии, их ранги и должности. Также для заключения опекунства нужно было наложить на опекуна и подопечного Заклинание соединения. Оно позволяло опекуну знать где находится его подопечный, и каково его состояние. Также на подопечном ставилась Печать опекунства, в ней хранилась вся информация об опекуне подопечного. Заклинание соединения: «Пусть те, на кого я накладываю это заклинание, будут соединены, и каждый из них будет знать где находится другой, а также будет знать о состоянии другого в данный момент».

Магические академии.

Академии не отменяли Закон об Опекунстве, а наоборот, а дополняли его. Эти Академии имели право посещать все, кто хотел и когда хотел, независимо от возраста и внешнего вида. У каждой Академии было определенное количество факультетов.

Магическая академия Мира Души.

В этой Академии было четыре факультета, каждый из которых чем-то отличался от другого факультета. Эта Академия была построена рядом с Лабиринтом Души.

Первый факультет – Факультет Стихии Света. На этом факультете могли учиться только те, кто мог управлять Стихией света и Способностью сущности - лечение.

Второй факультет – Факультет Виев. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать две и более стихии и способности сущности.

Третий факультет – Факультет Естественной магии. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать только Естественную магию.

Четвертый факультет – Факультет Остальных Стихий. На этом факультете могли учиться только те, кто использовал все остальные стихии и способности сущности.

Магическая академия Мира Пространства.

В этой Академии было четыре факультета, каждый из которых чем-то отличался от другого факультета. Эта Академия была построена рядом с Пространственным Лесом.

Первый факультет – Факультет Стихии Тьмы. На этом факультете могли учиться только те, кто мог управлять стихией тьмы и способностью сущности - подстраивать пространство под себя.

Второй факультет – Факультет Виев. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать две и более стихии и способности сущности.

Третий факультет – Факультет Естественной магии. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать только Естественную магию.

Четвертый факультет – Факультет Остальных Стихий. На этом факультете могли учиться только те, кто использовал все остальные стихии и способности сущности.

Магическая академия Мира Времени.

В этой Академии было четыре факультета, каждый из которых чем-то отличался от другого факультета. Эта Академия была построена рядом с Водопадом Времени.

Первый факультет – Факультет Стихии Воды. На этом факультете могли учиться только те, кто мог управлять стихией воды и способностью сущности – управление временем.

Второй факультет – Факультет Виев. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать две и более стихии и способности сущности.

Третий факультет – Факультет Естественной магии. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать только Естественную магию.

Четвертый факультет – Факультет Остальных Стихий. На этом факультете могли учиться только те, кто использовал все остальные стихии и способности сущности.

Магическая академия Мира Силы.

В этой Академии было четыре факультета, каждый из которых чем-то отличался от другого факультета. Эта Академия была построена рядом с Пещерой Силы.

Первый факультет – Факультет Стихии Земли. На этом факультете могли учиться только те, кто мог управлять стихией земли и способностью сущности - невероятная сила.

Второй факультет – Факультет Виев. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать две и более стихии и способности сущности.

Третий факультет – Факультет Естественной магии. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать только Естественную магию.

Четвертый факультет – Факультет Остальных Стихий. На этом факультете могли учиться только те, кто использовал все остальные стихии и способности сущности.

Магическая академия Мира Реальности.

В этой Академии было четыре факультета, каждый из которых чем-то отличался от другого факультета. Эта Академия была построена рядом с Горами Реальности.

Первый факультет – Факультет Стихии Огня. На этом факультете могли учиться только те, кто мог управлять стихией огня и способностью сущности – стихийные бедствия.

Второй факультет – Факультет Виев. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать две и более стихии и способности сущности.

Третий факультет – Факультет Естественной магии. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать только Естественную магию.

Четвертый факультет – Факультет Остальных Стихий. На этом факультете могли учиться только те, кто использовал все остальные стихии и способности сущности.

Магическая академия Мира Разума.

В этой Академии было четыре факультета, каждый из которых чем-то отличался от другого факультета. Эта Академия была построена рядом с Пустыней Разума.

Первый факультет – Факультет Стихии Воздуха. На этом факультете могли учиться только те, кто мог управлять стихией воздуха и способностью сущности - невероятный ум.

Второй факультет – Факультет Виев. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать две и более стихии и способности сущности.

Третий факультет – Факультет Естественной магии. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать только Естественную магию.

Четвертый факультет – Факультет Остальных Стихий. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать остальные стихии и способности сущности.

Магическая академия Города Средемезья.

В этой Академии было восемь факультетов, каждый из которых чем-то отличался от другого факультета. Эта Академия была построена в Экзаменационном районе Города.

Первый факультет – Факультет Стихии Света. На этом факультете могли учиться только те, кто мог управлять стихией света и способностью сущности – лечение.

Второй факультет – Факультет Стихии Тьмы. На этом факультете могли учиться только те, кто мог управлять стихией тьмы и способностью сущности – подстраивать пространство под себя.

Третий факультет – Факультет Стихии Воды. На этом факультете могли учиться только те, кто мог управлять стихией воды и способностью сущности – управление временем.

Четвертый факультет – Факультет Стихии Земли. На этом факультете могли учиться только те, кто мог управлять стихией земли и способностью сущности – невероятная сила.

Пятый факультет – Факультет Стихии Огня. На этом факультете могли учиться только те, кто мог управлять стихией огня и способностью сущности – стихийные бедствия.

Шестой факультет – Факультет Стихии Воздуха. На этом факультете могли учиться только те, кто мог управлять стихией воздуха и способностью сущности – невероятный ум.

Седьмой факультет – Факультет Виев. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать две и более стихии и способности сущности.

Восьмой факультет – Факультет Естественной магии. На этом факультете могли учиться только те, кто мог использовать только Естественную магию.

Итоги Эпохи семи миров.

За все время Эпохи семи миров были проведены масштабные реформы по налаживанию и закреплению контакта с магическими существами. Именно благодаря

этому удалось получить новые знания о стихиях, способностей сущности и особенно Естественной магии.

Также был введен Закон об опекунстве, благодаря которому удалось решить проблему со множеством сирот, которые заполнили улицы городов Мира Сущности и Города Средеземья после Первой магической войны. Также через несколько лет были введены Магические академии, благодаря которым удалось почти полностью решить проблему с сиротами.

Глава 7. Инцидент Зеленой луны.

Зеленая луна проявляет себя раз в 1500 лет. И она находится на небе только над Городом Средеземья в течение целого года. В это время небо Остальных миров остаётся такое же. В это Луна сильно влияет на Виев. Некоторые впадают в ярость и не могут себя контролировать. Другие же начинают обретать новую силу и открывают новые стихии. Например, смешение⁶ Стихий земли и Стихий воды позволяет управлять Стихией растений.

До первого появления Зеленой луны, никто не знал о ней. Конечно, было упоминание о ней в книгах по истории. Первое ее появление произошло во время путешествия Магистра Шо и, тогда она никак не повлияла на Виев или кого-нибудь еще.

Сейчас же было все иначе, те Вии, на которых повлияла Луна, как будто бы знали о ее уникальных качествах. И когда Зеленая луна показалась на горизонте Города Средеземья, эти самые Вии начали нападать на одностихийных магистров и магических существ. Магистром Вием, который начал это воссание под Зеленой луной был Родион. Он считал, что у власти имеют право стоять только Вии, а другие должны им поклоняться. Он призывал тех у кого была одна стихия, магических существ, и особенно сильно тех, у кого была только Естественная магия.

Магистры не ожидали такого и опять как в Первую магическую войну, понесли огромные потери. За одну неделю город превратился в огненное зарево. То тут, там в стычках сталкивались Вии, магические существа, одностихийные магистры, Кастодийцы.

Доминанс Франк и его советник-магическое существо Кирилл спрятались в Зале заключения договоров. Оттуда он послал гонца в Мир Души, за подкреплением. По всему городу горели пожары, особенно пострадал гражданский район. Другие же районы также сильно пострадали. Везде слышались крики, вопли. То тут, то там раздавались взрывы, вздрагивала земля.

В это время в Мире Души было все никак лучше. Происходила коронация нового правителя Мира Души - Фредерика. В честь этого был устроен большой праздник. Все столица была в праздничных огнях и лентах. Гонец примчался в самый разгар праздника, и ворвался в правительственный зал. Фредерик, губернаторы и их гости были в шоке, увидев непрошеного гостя.

Но гонец, не обращая на них внимания, направился прямо к Фредерику и рассказал ему о ситуации в Городе Средеземья и передал сообщение о помощи Доминанса Франка.

Фредерик был в шоке услышав, о том, что происходит в Городе Средеземья. Но он не растерялся и начал решительно действовать. Прежде всего он остановил пиршества в его честь и созвал совет. Также он отправил гонцов в другие миры.

В это время в Городе Средеземья становилось все только хуже. Из Тюрьмы магических преступлений начали сбегать заключенные и присоединялись к противоборствующим сторонам. Но так как большая часть населения Города состояла из

⁶ Смешение Стихий:

Стихия света + Стихия тьмы = Стихия молнии

Стихия тьмы + Стихия воды = Стихия крови

Стихия воды + Стихия земли = Стихия растений

Стихия земли + Стихия огня = Стихия лавы

Стихия огня + Стихия воздуха = Стихия взрывов

Стихия воздуха + Стихия света = Стихия звука

Виев, то они начали потихоньку теснить Кастодийцев и одностихийных магистров, магических существ. Также это происходило из-за того, что у Виев было преимущество. И постепенно Вии продвигались к Залу заключения договоров.

Слухи о ситуации в Городе Средеземья распространялись с огромной скоростью. И вскоре по остальным мирам стали гулять слухи о силе Виев. И из миров в Город Средеземья стали стекаться Вии. И армия Виев постепенно росла. И также она прокладывала себе путь к Залу заключения договоров.

Также слуги распространялись и среди магических существ и некоторые из них стали также стекаться в Город на подмогу к своим братьям. И они пополняли ряды армии, которая защищала Зал заключения договоров, тем самым увеличивая ее.

В это же самое время в Мире Души происходил совет, который созвал Фредерик. На этом совете присутствовали все губернаторы Мира Души и губернатор Лабиринта Души – Сфинкс. На этом совете обсуждалось посылать ли помощь в Город или не посылать. Все губернаторы были за помощь Городу и соответственно сам Фредерик был за помощь.

Что касается других миров, там также были созваны советы и также большинство голосов было отдано за помощь Городу. И потихоньку к границам Города стали стекаться армии шести Миров.

А в Городе было все также было не спокойно. Армия Виев все ближе и ближе продвигалась к Залу заключения договоров. Они сметали все на своём пути, пробивая себе путь.

В свою очередь армия Миров продвигалась на помощь армии Кастодейцев-защитников Зала заключения договоров. Но как бы быстро не продвигалась армия Миров по окраинам Города, ее ряды постепенно редели. Ведь их продвижение не могло пройти незамеченным, и в переулках происходили стычки между небольшими отрядами. Но это не мешало армии Миров потихоньку продвигаться к Залу заключения договоров.

Вскоре все армии приобрели надлежащий состав. Армия Миров соединилась с Кастодийцами-защитниками, а Вии из других миров присоединились к армии Виев.

Руководителем армии Виев выступал Родион (второй после магистра Шо шестистихийный Вий). У него было шесть помощников: Кристиан, Максимилиан, Рикардо, Россул, Ричард, Тристан. Руководителями же армии Миров выступал Франк, Фредерик. А со стороны магических существ были Сфинкс и Кирилл.

И вот столкнулись две армии: армия одностихийных магистров и магических существ и армия Виев. Битва была огромной по масштабу и ужасной по силе разрушений. По всему полю раздавались взрывы и землетрясения. Тут уже ничто не могло защитить главные здания Города Средеземья, уцелела только Башня рангов.

Каждая из двух армий имело свое преимущество, и никто из них не хотел уступать. Армия одностихийных магистров и магических существ выигрывала числом, а армия Виев выиграла по силе.

В армии одностихийных магистров и магических существ особенно хорошо себя проявляли шесть магистров: Брамс – магистр стихии света, Жерар – магистр стихии тьмы, Хагриус – магистр стихии воды, Феликс – магистр стихии силы, Стронг – магистр стихии огня, Кристоф – магистр стихии воздуха. Также со стороны магических существ особенно хорошо проявляли себя Хранители магических мест и их ученики.

Таким образом постепенно противовес был на стороне армии одностихийных магистров и магических существ.

Но не все было так просто, да армия одностихийных магистров и магических существ выигрывала числом и где-то силой. Но у армии Виев было преимущество за счет влияния Зеленой луны.

Но все-таки победа склонялась в сторону армии одностихийных магистров и магических существ.

И потихоньку армия одностихийных магистров и магических существ начала теснить армию Виев. Она отводила их все дальше к границам Города. А там их встречала вторая часть отряда магических существ. Тем самым лишая возможности побега Виев за пределы Города. И в конечном итоге армия одностихийных магистров и магических существ одержала победу.

Но предводители армии не смогли полностью уничтожить предводителей армии Виев, кто-то сумел сбежать, скрыться в толпе, а кого-то все-таки смогли уничтожить. Но главного предводителя Родиона так и не уничтожить и тогда было принято решение разделить его душу на несколько частей и запечатать по отдельности в Шести артефактах: в Кольце Души, в Спирали Пространства, в Костях Времени, в Треугольнике Силы, в Кубе Реальности и в Шаре Разума.

Сама битва длилась где-то десять месяцев. За это время огромная территория Города оказалась в руинах. Гражданский район оказался полностью уничтожен, а некоторые из главных знаний были либо частично разрушены или наполовину.

Обе армии понесли огромные потери, которые невозможно было восполнить. Также самой битвы на некоторых улицах Города продолжались стычки маленьких отрядов двух армий.

По итогам инцидента обе армии заключили Договор об окончании Битвы Зеленой луны. Который ознаменовал начало новой эпохи - Эпохи Виев и ярмарок.

Также началось полное восстановление Города Средезмья и постройка мирных отношений между Виями, одностихийными магистрами и магическими существа.

Глава 8. Основные события Эпохи Виев и Ярмарки миров.

Восстановление Города Средеземья.

После заключения Договора об окончании Битвы Зеленой луны, началось масштабное восстановление Города Средеземья. Как и в Первой магической войне особенно сильно пострадал Гражданский район. И его восстанавливали довольно долгое время. В восстановлении участвовали все: и Вии, и одностихийные магистры, и магические существа. Каждый внес свой вклад в это восстановление. Меньше всего пострадали другие районы. Но единственным районом, который оказался целым, был Экзаменационный район. Башня рангов оказалась полностью не тронута, в отличие от других главных зданий Города.

Город восстанавливался где-то около двух лет. И за это время иногда происходили стычки между Виями и одностихийными магами. Конечно, они не мешали восстановлению Города, но это влияло на качество и на скорость восстановления зданий и домов. Это происходило из-за постоянных землетрясений и взрывов. И постепенно Кастодийцы начали производить рейды на оставшиеся подпольные организации Виев, чтобы навести порядок в Городе. И вскоре количество подпольных организаций сократилось почти до нуля. И Город постепенно начал принимать соответствующий вид.

Постепенно на улицах Города стали появляться его жители, которым пришлось бежать из Города из-за Инцидента Зеленой Луны. И постепенно Город наполнялся песнями и голосами его жителей и гостей Города. На всех улицах Города происходили празднества в честь окончания Инцидента. На улицах устраивались ярмарки и танцы. Все радовались окончанию этого страшного по своему масштабу Инцидента.

Итоги окончания Инцидента Зеленой луны.

Как уже говорилось, Инцидент Зеленой луны прекратился победой армии одностихийных магистров и магических существ над армией Виев. По итогам окончания был заключен Договор об окончании Битвы Зеленой луны, который полностью прекратил этот страшный Инцидент и ознаменовал конец Эпохи семи союзов и начало Эпохи Виев и Ярмарки миров. Также окончание этого Инцидента наступило благодаря частичному уничтожению предводителя армии Виев, то есть благодаря его запечатыванию в Шести артефактах: в Кольце Души, в Спирали Пространства, в Костях Времени, в Треугольнике Силы, в Кубе Реальности и в Шаре Разума.

Именно во время этого Инцидента выяснился страшный побочный эффект воскрешающего зелья. Этот побочный эффект, заключался в том, что, когда его использовали, к жизни возвращалось только само тело без души. То есть человек, который недавно сражался на поле боя превращался полностью в куклу, в куклу без мозгов и души. Когда это выяснилось, было принято решение полностью запретить производство этого зелья и уничтожить все его запасы.

Создание организации «Круг защиты артефактов».

Для охраны Шести артефактов была создана особая организация, которая называлась Круг защиты артефактов. В первый ее состав входили: Брамс, Жерар, Хагриус, Феликс, Стронг, Кристоф. Основная функция Организации заключалась в охране Шести артефактов. Эта охрана осуществлялась для предотвращения воскрешения Родиона и повторения Инцидента Зеленой Луны. Только члены этой Организации знали как его возродить. И все это хранилось в строжайшей тайне.

Также для продолжения существования этой Организации у каждому из шести ее членов разрешалось иметь по ученику. Которые полностью становились полноправными членами Организации после получения ими четвертого ранга магистра. То, что эта Организация состояла из шести магистров из шести миров, предполагало международное сотрудничество всех Миров Сущности.

Новые системы управления Миров Сущности.

Постепенно все возвращалось на круги свои. Кастодийцы и правители миров, после долгого отсутствия возвращались к себе на родину после окончания страшного Инцидента Зеленой луны. Происходило полное восстановление старых систем управления. Но из-за долго отсутствия правителей система управления оказалась полностью подорвана и уже началось полное ее разрушение.

Первое разрушение системы управления произошло в Городе Средеземья. А все из-за того, что авторитет Доминса резко упал вниз из-за Инцидента Зеленой луны. И было принято решение частично изменить систему управления. Доминас все также оставался полноправным правителем Города и у него также оставался советник от магических существ, но теперь у каждого из шести районов был отдельный глава, который полностью отвечал за всю деятельность, которая происходила в подведомственном ему районе. Например, у Экзаменационного района был экзаменационный глава.

Следующее разрушение системы управления произошло в Мире Души. Произошло это из-за того, что во время отсутствия самого правителя, миром управлял Совет Души. А он не смог справиться со этой работой. В то время, как правитель воевал на территории Города Средеземья, на территории его мира было также неспокойно. Это происходило из-за того, что, именно, в отсутствие самого правителя, стали проявлять себя подпольные организации Виев, которые были не довольны правлением одностихийных магистров. На улицах происходили постоянные драки и стычки между Виями и Кастодийцами. А Совет Души не смог полностью усмирить, вследствие чего было принято решение о зачистке городов от подпольных организаций Виев и об изменении системы управления. Правитель все также имел полноправные права управления миром, а Совет Души был полностью расформирован, остался лишь Сфинкс, но только как советник касательно магических существ Лабиринта Души. Что касается управления областями, были созданы специальные губернии. Каждая из этих губерний состояла из пяти человек. Губернии следили за финансами, могли производить суд над преступниками своей области. Также каждый год они должны были представлять полный отчет о своей деятельности в области.

Третье по счету разрушение системы управления произошло в Мире Времени. Причины были такими же, что и в Мире Души. И соответственно были приняты те же решения, что и в Мире Души. Правитель все также имел полноправные права управления миром, а Канцелярия Времени была полностью расформирована, осталась лишь Черепаха, но только как советник касательно магических существ Водопада Времени. Что касается управления провинциями, была создана специальная комиссия, которая состояла из двенадцати подразделений, по количеству провинций. Каждое из этих подразделений состояла из двух человек. Подразделения следили за финансами, могли производить суд над преступниками своей провинции. Также каждый год они должны были представлять полный отчет о своей деятельности в провинции.

Четвертое по счету разрушение системы управления произошло в Мире Реальности. Причины были такими же, что и в Мире Души, и в Мире Времени. И соответственно были

приняты те же решения, что и в Море Души, и в Море Времени. Правитель все также имел полнопровные права управления миром, а Совет Реальности был полностью расформирован, остался лишь Дракон, но только как советник касательно магических существ Гор Реальности. Что касается управления субъектами, были созданы специальные администрации в каждом из них. Каждая из администраций состояла из пяти человек. Администрации следили за финансами, могли производить суд над преступниками своего субъекта. Также каждый год они должны были представлять полный отчет о своей деятельности в субъекте.

Пятое по счету разрушение системы управления произошло в Море Пространства. Причины были такими же, что и в Море Души, и в Море Времени, и в Море Реальности. И соответственно были приняты те же решения, что и в Море Души, и в Море Времени, и в Море Реальности. Правитель все также имел полнопровные права управления миром, а Совет Пространства был полностью расформирован, остался лишь Волк, но только как советник касательно магических существ Пространственного Леса. Что касается управления областями, были созданы специальные губернии. Каждая из этих губерний состояла из пяти человек. Губернии следили за финансами, могли производить суд над преступниками своей области. Также каждый год они должны были представлять полный отчет о своей деятельности в области.

Шестое по счету разрушение системы управления произошло в Море Силы. Причины были такими же, что и в Море Души, и в Море Времени, и в Море Реальности, и в Море Пространства. И соответственно были приняты те же решения, что и в Море Души, и в Море Времени, и в Море Реальности, и в Море Пространства. Правитель все также имел полнопровные права управления миром, а Кабинет Силы был полностью расформирован, остался лишь Медведь, но только как советник касательно магических существ Пещеры Силы. Что касается управления кольцами, были созданы специальные управы. Каждая из этих управ состояла из трех человек. Управы следили за финансами, могли производить суд над преступниками своего кольца. Также каждый год они должны были представлять полный отчет о своей деятельности в кольце.

Последнее по счету разрушение системы управления произошло в Море Разума. Причины были такими же, что и в Море Души, и в Море Времени, и в Море Реальности, и в Море Пространства, и в Море Силы. И соответственно были приняты те же решения, что и в Море Души, и в Море Времени, и в Море Реальности, и в Море Пространства, и в Море Силы. Правитель все также имел полнопровные права управления миром, а Совет Разума был полностью расформирован, остался лишь Лось, но только как советник касательно магических существ Пустыни Разума. Что касается управления округами, были созданы специальные губернии. Каждая из этих губерний состояла из двух человек. Управы следили за финансами, могли производить суд над преступниками своего кольца. Также каждый год они должны были представлять полный отчет о своей деятельности в округе.

В связи с тем, что были полностью изменены системы управления, были внесены изменения во все Кодексы Миров Сущности: в Кодекс Души, в Кодекс Пространства, в Кодекс Времени, в Кодекс Силы, в Кодекс Реальности, в Кодекс Разума и в Кодекс Города Средеземья.

Полное изменение регулярных армий Миров Сущности.

После частичного изменения систем управления Миров Сущности, надо было также частично изменить состав регулярной армии.

Первое такое изменение произошло в Городе Средеземья. Доминанс того времени прекрасно понимал, что у Города были большие проблемы с охраной, раз в Первой магической войне и в Инциденте Зеленой Луны, как раз-таки больше всего пострадал именно Город. Для улучшения армии были приняты определенные решения. Во-первых, было принято решение о призыве в армию. Каждый магистр мужчина или магическое существо мужского рода, начиная первым рангом и заканчивая третьим рангом, должен был прослужить в армии три года. Там их обучали стратегии ведения боя, также их обучали пользоваться магическими посохами и различным видам оружия. Во-вторых, был издан приказ о полном патрулировании Города. По всем улицам Города, во всех его районах должны проходить ежедневные патрули. В-третьих, был принят приказ о сформировании нового подразделения в армии, которое полностью состояла из магических существ территорий, расположенных рядом с Городом.

Таким образом состав армии Города выглядел так: впереди были магистры и магические существа, которые хорошо использовали различные стихии и Естественную магию, чтобы была возможность использования Естественного щита. Далее были магистры и магические существа, которые специализировались именно на различных способностях сущности. Эти магистры и магические существа использовались как поддержка первого строя. Также было особое подразделение, в которое состояло только из тех, кто не мог использовать Сину. Они использовали различные виды оружия.

Второе такое изменение произошло в Мире Пространства. Правитель Мира того времени прекрасно понимал, что у городов Мира были большие проблемы с охраной, раз в Первой магической войне, как раз-таки больше всего пострадали именно торговый и военный. Для улучшения армии были приняты определенные решения. Во-первых, было принято решение о призыве в армию. Каждый магистр мужчина или магическое существо мужского рода, начиная первым рангом и заканчивая третьим рангом, должен был прослужить в армии три года. Там их обучали стратегии ведения боя, также их обучали пользоваться магическими посохами и различным видам оружия. Во-вторых, был издан приказ о полном патрулировании городов, особенно столицы Мира - Спатиума. По всем улицам Мира, во всех его областях и городах должны проходить ежедневные патрули. В-третьих, был принят приказ о сформировании нового подразделения в армии, которое полностью состояла из магических существ Пространственного Леса.

Таким образом состав армии Мира Пространства выглядел так: впереди были магистры и магические существа, которые хорошо использовали в основном стихию тьмы и Естественную магию, чтобы была возможность использования Естественного щита. Далее были магистры и магические существа, которые специализировались именно на способности сущности – подстраивать пространство под себя. Эти магистры и магические существа использовались как поддержка первого строя. Также было особое подразделение, в которое состояло только из тех, кто не мог использовать Сину. Они использовали различные виды оружия.

Следующее такое изменение произошло в Мире Силы. Правитель Мира того времени прекрасно понимал, что у городов Мира были большие проблемы с охраной, раз в Первой магической войне, как раз-таки больше всего пострадал именно торговый и

военный. Для улучшения армии были приняты определенные решения. Во-первых, было принято решение о призыве в армию. Каждый магистр мужчина или магическое существо мужского рода, начиная первым рангом и заканчивая третьим рангом, должен был прослужить в армии три года. Там их обучали стратегии ведения боя, также их обучали пользоваться магическими посохами и различным видам оружия. Во-вторых, был издан приказ о полном патрулировании городов, особенно столицы Мира - Ви. По всем улицам Мира, во всех его кольцах и городах должны проходить ежедневные патрули. В-третьих, был принят приказ о формировании нового подразделения в армии, которое полностью состояла из магических существ Пещеры Силы.

Таким образом состав армии Мира Силы выглядел так: впереди были магистры и магические существа, которые хорошо использовали в основном стихию земли и Естественную магию, чтобы была возможность использования Естественного щита. Наряду с ними были магистры и магические существа, которые специализировались именно на способность сущности – невероятная сила. Эти магистры и магические существа использовались как поддержка первого строя. Также было особое подразделение, в которое состояло только из тех, кто не мог использовать Сину. Они использовали различные виды оружия.

Четвертое такое изменение произошло в Мире Разума. Правитель Мира того времени прекрасно понимал, что у городов Мира были большие проблемы с охраной, раз в Первой магической войне, как раз-таки больше всего пострадал именно город Аир. Для улучшения армии были приняты определенные решения. Во-первых, было принято решение о призыве в армию. Каждый магистр мужчина или магическое существо мужского рода, начиная первым рангом и заканчивая третьим рангом, должен был прослужить в армии три года. Там их обучали стратегии ведения боя, также их обучали пользоваться магическими посохами и различным видам оружия. Во-вторых, был издан приказ о полном патрулировании городов, особенно столицы Мира - Ратио. По всем улицам Мира, во всех его округах и городах должны проходить ежедневные патрули. В-третьих, был принят приказ о формировании нового подразделения в армии, которое полностью состояла из магических существ Пустыни Разума.

Таким образом состав армии Мира Разума выглядел так: впереди были магистры и магические существа, которые хорошо использовали в основном стихию воздуха и Естественную магию, чтобы была возможность использования Естественного щита. Также было особое подразделение, в которое состояло только из тех, кто не мог использовать Сину. Они использовали различные виды оружия. А стратегию ведения боев разрабатывали те магистры и магические существа, которые специализировались на способности сущности – невероятный ум.

Следующее такое изменение произошло в Мире Души. Правитель Мира того времени прекрасно понимал, что у городов Мира были большие проблемы с охраной, раз в Первой магической войне, как раз-таки больше всего пострадали именно торговый и военный. Для улучшения армии были приняты определенные решения. Во-первых, было принято решение о призыве в армию. Каждый магистр мужчина или магическое существо мужского рода, начиная первым рангом и заканчивая третьим рангом, должен был прослужить в армии три года. Там их обучали стратегии ведения боя, также их обучали пользоваться магическими посохами и различным видам оружия. Во-вторых, был издан приказ о полном патрулировании городов, особенно столицы Мира - Анима. По всем

улицам Мира, во всех его областях и городах должны проходить ежедневные патрули. В-третьих, был принят приказ о формировании нового подразделения в армии, которое полностью состояла из магических существ Лабиринта Души.

Таким образом состав армии Мира Души выглядел так: впереди были магистры и магические существа, которые хорошо использовали в основном стихию света и Естественную магию, чтобы была возможность использования Естественного щита. Также было особое подразделение, в которое состояло только из тех, кто не мог использовать Сину. Они использовали различные виды оружия. А в качестве поддержки всей армии были те магистры и магические существа, которые специализировались на способности сущности – лечение.

Шестое такое изменение произошло в Мире Времени. Правитель Мира того времени прекрасно понимал, что у городов Мира были большие проблемы с охраной, раз в Первой магической войне, как раз-таки больше всего пострадали именно провинции. Для улучшения армии были приняты определенные решения. Во-первых, было принято решение о призыве в армию. Каждый магистр мужчина или магическое существо мужского рода, начиная первым рангом и заканчивая третьим рангом, должен был прослужить в армии три года. Там их обучали стратегии ведения боя, также их обучали пользоваться магическими посохами и различным видам оружия. Во-вторых, был издан приказ о полном патрулировании провинций, особенно столицы Мира - Темпуса. По всем улицам Мира, во всех его провинциях и столице должны проходить ежедневные патрули. В-третьих, был принят приказ о формировании нового подразделения в армии, которое полностью состояла из магических существ Водопада Времени.

Таким образом состав армии Мира Времени выглядел так: впереди были магистры и магические существа, которые хорошо использовали в основном стихию воздуха и Естественную магию, чтобы была возможность использования Естественного щита. Далее были магистры и магические существа, которые специализировались именно на способность сущности – управление временем. Эти магистры и магические существа использовались как поддержка первого строя. Также было особое подразделение, в которое состояло только из тех, кто не мог использовать Сину. Они использовали различные виды оружия.

Последнее такое изменение произошло в Мире Реальности. Правитель Мира того времени прекрасно понимал, что у городов Мира были большие проблемы с охраной, раз в Первой магической войне, как раз-таки больше всего пострадали именно торговый и военный. Для улучшения армии были приняты определенные решения. Во-первых, было принято решение о призыве в армию. Каждый магистр мужчина или магическое существо мужского рода, начиная первым рангом и заканчивая третьим рангом, должен был прослужить в армии три года. Там их обучали стратегии ведения боя, также их обучали пользоваться магическими посохами и различным видам оружия. Во-вторых, был издан приказ о полном патрулировании субъектов, особенно столицы Мира - Реалитаса. По всем улицам Мира, во всех его субъектах и городах должны проходить ежедневные патрули. В-третьих, был принят приказ о формировании нового подразделения в армии, которое полностью состояла из магических существ Гор Реальности.

Таким образом состав армии Мира Реальности выглядел так: впереди были магистры и магические существа, которые хорошо использовали в основном стихию огня и Естественную магию, чтобы была возможность использования Естественного щита.

Далее были магистры и магические существа, которые специализировались именно на способность сущности – стихийные бедствия. Эти магистры и магические существа использовались как поддержка первого строя. Также было особое подразделение, в которое состояло только из тех, кто не мог использовать Сину. Они использовали различные виды оружия.

Проблемы с новым законом – Законом об обязательном опекунстве Виев.

Основной причиной проблем стало принятие Закона об обязательном опекунстве Виев. Его приняли после Инцидента Зеленой луны, опасаясь наступления еще больших последствий и осложнений. Именно после Инцидента Зеленой луны появилось такое явление как Ярость Вия. Если кратко описывать это явление, то это звучит так: иногда, когда Вий очень разозлен и находится в гневе, он может полностью потерять над собой контроль.

И именно для этого был издан этот закон. По этому закону Вии должны были находиться под постоянным опекунством, то есть у каждого Вия должен быть опекун. Обязательным условием становления опекуна Вия было: во-первых, магистр или магическое существо должен обладать только одной стихией и, следовательно, одной стихией сущности, также он должен был обладать Естественной магией; и во-вторых, самым главным условием было то, что магистр или магическое существо должно иметь шестой ранг. Ко всему прочему этот закон запрещал допускать Виев в правительствующие органы. Понятное дело опекунством считалась и учеба в Магической Академии. Но все равно после Магической Академии надо было искать опекуна.

Большинство Виев были не довольны этим законом. И на улицах городов постепенно начали происходить вооруженные стычки. Причем их затевали именно те Вии, которые избежали наказания после Инцидента Зеленой Луны. Так что большинство воевод отрядов прекрасно поминали как вести бои. К всему прочему оказалось, что в большинстве своем все эти Вии были нелегалы, так как они умудрялись скрыть истинность своих Жетонов Личности, наложив на них Заклинание обмана.

Так вот несколько таких вспышек произошло в основном на улицах столиц Миров и особенно большое количество произошло на улицах Города Средеземья, хотя на всех улицах этих столиц и Города проводились ежедневные патрули. На дню могло произойти до пяти стычек, причем задержать удавалось всего лишь одного двух за день.

Власти были в панике, они не хотели повтора Инцидента Зеленой луны, но в тоже время они хотели усмирить такое явление как Ярость Вия. И тогда было принято решение смягчить Закон: теперь по этому закону опекунство назначалось только над теми Вия, у кого обнаруживалось это самое явления. То есть если в какой-то определенный момент Вий замечал, что не в состоянии контролировать свой гнев, это означало что ему нужно срочно искать опекуна. Иначе он рискует попасться на носильное опекунство, то есть над этим назначался опекуном кто-то из Кастодийцев, тем самым устанавливая полный контроль над действиями.

Но это нововведение только ухудшило положение. Количество стычек на улицах возросло до дести в день, а количество задержанных так и оставалось один-два Вия в день. Власти не понимали, что происходит, они были в полной панике. Они даже пытались ввести заключение после задержания во время стычки на двадцать суток. Но все было бесполезно: стычки продолжались, количество задержанных оставалось таким же маленьким, а количество опекаемых так и не увеличивалось.

Тогда было принято решение о принятии нового члена – Вия в любую систему управления, независимо от того была ли это губерния или администрация, обязательно один из ее членов должен быть Вием. Таким образом, в губерниях Мира Души, в губерниях Мира Пространства, в комиссиях Мира Времени, в управах Мира Силы, в администрациях Мира Реальности и в губерниях Мира Разума один из ее членов был Вием. Причем это должен быть Вий с заколдованным Жетоном Личности и у него должен быть шестой ранг магистра. У этого Вия обязательно, по Закону об обязательном опекунстве Виев, должен был быть опекун. Но это не обязательно если Вий полностью контролировал свои эмоции и не поддавался Ярости Вия.

Конечно, благодаря этому нововведению количество стычек уменьшилось, но не превратилось в полный ноль. Все также в день удавалось задержать одного-двух Виев с заколдованными Жетонами Личности. Тогда было принято решение о проведении полной зачистки подпольных организаций Виев. В итоге количество задержанных рассчитывалось как двести человек на один город. А в столицах Миров и в Городе Средеземья это количество равнялось пятистам. После этой зачистки было проведена проверка Жетонов Личности у всех жителей Миров и Города Средеземья, в том числе и у магических существ Лабиринта Души, Пространственного Леса, Водопада Времени, Пещеры Силы, Гор Реальности, Пустыни Разума и территорий, расположенных рядом с Городом Средеземья. В ходе этой проверки было обнаружено более тысячи заколдованных Жетонов Личности. Их изымали и полностью заменяли на новые, не заколдованные Жетоны Личности. Таким образом было заменено более двух тысяч Жетонов Личности во всех Мирах Сущности и в Городе Средеземья.

Итоги перовой половины Эпохи Виев и Ярмарки миров.

За всю первую половину Эпохи Виев и Ярмарки миров было проведено несколько масштабных реформ. Это реформа новых систем управления, также это следующая за ней реформа полного изменения армий Миров Сущности и Города Средеземья.

Но именно в эту Эпоху появились конкретные проблемы с введением нового закона – Закона об обязательном опекунстве Виев. Именно он стал причиной стычек во всех городах Миров Сущности и Города Средеземья.