Dit is de Magix handleiding voor beginners.

1. Voorbereiding op jouw Magix
2. Beginners vaardigheden
3. Draken
4. Magische wezens
5. Krachten
6. Delen van Magix
7. Fantasie oog

Beste Lezer ik ben Benjamin Schelstraete. Dit is een geheim in mijn leven dat ik met jullie wil delen. De meeste gaan denken op het einde van dit boek . Wat schrijft die nu allemaal. Maar sommige gaan de dingen die ik schrijf en voor die mensen schrijf ik dit boek. Dit boek is voor mensen die zich soms alleen voelen. En voor mensen die veel fantasie hebben. Het is niet omdat je al 17 ben of ouder dat je geen fantasie meer hebt. En het ook niet kan gebruiken. Dus de boodschap alles wat hier staat is echt alleen kunnen sommige het zien en andere niet.

Begin van jouw Magix

Als je begonnen bent aan dit boek betekent dat je meer wil te weten komen over de Fantasieën wereld Magix. Om te beginnen kunnen sommige mensen Magix Zien en andere niet. Dat komt omdat als je Magix wil zien, je fantasie oog moet ontwikkelen . Dat is het oog waarmee je jouw fantasie in de echte wereld kunt zien maar ook de fantasie van andere mensen die in Magix leven. Je moet er rekening mee houden dat als iemand een nieuw boek heeft gelezen en die wil die fantasie in Magix krijgen kan het zijn dat je plotseling een heel ander wezen zal tegenkomen dan je gewoon bent. Om te beginnen ga je een paar dingen moeten doen maar die krijg je te weten in hoofdstuk vijf Krachten. Je gaat dan kunnen kiezen wat je wil worden. !!LET OP!!: Het is niet dat als je een slechte kracht hebt dat je perse slecht bent. Er zijn genoeg feeën, Magiërs Tovenaars etc. etc. die slechte krachten hebben maar die toch een goede bijdragen hebben gedaan aan de Magische dimensie. Als je een goed iemand wilt zijn zal je eerst je rijk moeten opbouwen. Je krijgt een planeet toegewezen die gekozen is door het hoofd van Magix. En die baseert zich op wat je bent in Magix wat je krachten zijn als je die hebt en op basis van je karakter. Eerst krijg je een sobere planeet met één huis dat jouw huis is met een kleine tuin en je eerst magische dier dat kan van alles zijn. Lees er meer van in hoofdstuk zeven Magische Wezens. Dit speciale wezen heeft een band met jouw dat alleen je tweeling broer of tweeling zus kan hebben het begrijpt ja als je gewoon efkes oogcontact hebt het heeft het zelfde karakter al jouw. Het is eigenlijk een beetje jezelf in een andere vorm. Dit wezen zal je onder andere helpen met je opleiding en met maken van je rijk het moet gebouwd worden er moeten gevaarlijke wezens uit je planeet gedreven worden. Er moeten speciale wezens worden beschermd er moeten obstakels verwijderd worden zodat er gebouwen of woonplaatsen kunnen gebouwd worden voor zowel mens dier of magische wezens en magische mensen(feeën, drakenmensen, Tovenaars , heksen, elfjes).Als je uit Magix gaat kan je je vaardigheden die je heb ontwikkelt bv iets verwijderen ga je kunnen gebruiken in de echte wereld je ontwikkelt je , je gaat meer van ander mensen gaan begrijpen. Je gaat de les beter begrijpen omdat je snapt hoe belangrijk het is om goed na te denken voor je iets doet. In mijn geval(schrijver) was ik heel stom en deed ik dingen die heel dom waren en me later in de problemen hebben gebracht. Ze zijn intussen al opgelost hoor eh ging over dat i meren heb verwijdert en wolken waardoor het op mijn planeet te droog werd. Maar ik heb het intussen opgelost ik ben niet voor niets één van de weinige waterfeeën . ja inderdaad jongens kunnen inderdaad ook feeën zijn. Maar ja waar was ik. Ah ja. Je moet u eigen stad bouwen en dan u eigen land enzovoort naar mate je meer land nodig hebt moet je naar het hoofd van Magix gaan. En een beetje extra land vragen alles is gratis. Als je in bent moet je zowel een beetje stratégisch kunnen denken en een beetje economisch. Als je geluk hebt en je hebt een stad dan kunnen ander Magix mensen een huis kopen om af en toe eens te komen . Want niet op elke planeet leven de zelfde wezens. Bv ik heb een vriendin Dark krachten ze is niet slecht. Maar haar planeer is Dark dus er leven alleen maar Dark wezens( Net zoals bij feeën is het niet omdat het Dark wezens zijn dat ze slecht zijn) terwijl op mijn planeet water soort wezens. Dus zij heeft een huis bij mij gekocht om zo de water wezens te onder zoeken. Ze heet Natacha ze wil van elk wezen van elke soort een poot afdruk in haar dagboek. Zo lok je andere mensen je kan ook eigen wezens maken maar dan moet je met alles rekening houden waar ze leven, waar ze bang voor zijn, wat ze eten, en hoe ze aan zuurstof komen of heeft je creatie geen zuurstof nodig maar bijvoorbeeld gras of wolken. Ik heb een Seahorseki gemaakt het is een soort paard met vinnen in plaats van benen en heeft een hoorn op zijn hoofd en een staart met weerhaken. Het haalt zuurstof uit water net zoals een vis maar hij heeft ook iets speciaals. Het heeft vlak boven de vinnen ook een soort van kieuwen maar die zijn niet om zuurstof uit het water te halen maar het water te reinigen. De Seahorseki is bang van olie en chemische spullen en zuivert het. Er komen chemische spullen door de soort van kieuwen naar binnen en komt door de gaten die open en toe kunnen naar buiten als het zuiverste water. Er zijn er momenteel nog maar vier De paartijd van die Wezens zijn om de vierjaar ze leggen geen eieren maar baren ze gelijk normale mensen. Ze zijn met één Mannetje, één vrouwtje, en twee kleine Seahorseki’s waar we de geslachten niet van kennen. Als ze kinderen hebben zijn ze heel dominant ze beschermen ze met hun leven. Maar ja je weet nu waar het om gaat. Het is belangrijk dat je ook bij ander mensen een huis gaat kopen als je dat doet gaan ze ook eens bij jouw kijken en misschien kopen ze ook een huis . Als je geen mensen krijgt zou je een speciaal wezen moeten maken dan zijn er veel onderzoekers die een huis kopen of een beetje grond om een uitkijk toren te bouwen of een laboratorium . Vergeet niet om bij het hoofd van Magix de naam van je planeet, land, provincie en dorpen te geven. Natuurlijk moet je ook de kwaadaardige wezens uit je land te verwijderen. Maar normaal na dat je het eiland efkes hebt ontdekt ga je naar je school. Als je een Vampier bent ga je naar De Vampierschool. Die ligt vlak naast Wolkentore. De school voor feeën heet Elfea. Als je geen krachten wil kan je ook nog naar Red Fountain. Of de draken mensen school. Een drakenmens is een mens met een drakenstaart en draken vleugels. Red Founrain ligt helemaal aan de top als je met de scholen Elfea , Wolkentore en Red Fountain een driehoek maakt. De drakenmensen school ligt één misschien twee kilometer bon Red Fountain. Oooh ja. Red Fountain is een school voor specialisten ze leren vechten met wapen zwaarden en bijlen en zwepen en nog van dat soort dingen. Maar ze leren ook toveren maar niet met een toverstok maar met hun hart. Ze leren natuurlijk ook spreuken en van dat soort dingen .En Wolkentore is een school heksen. Als je naar Magix wilt moet je je goed concentreren op een portaal en daar moet je doorgaan. Wat er dan eigenlijk gebeurt is dat een deel van je geest gedeporteerd wordt en naar Magix gaat. Dus het is slim dat als je alleen bent je naar Magix gaat als je gaat slapen. Dan heeft je echte lichaam rust. Je ziet er in Magix ook heel anders uit. Want op aarde zie ik er ongeveer het zelfde uit al iedereen. Maar in Magix heb ik heel speciale ogen ze veranderen van kleur. Dat is heel handig je gaat het zien in Hoofdstuk Vijf. Maar mijn haar is ook groen gelijk een blaadje van een boom. Terwijl een drakenmens er heel anders uit ziet. Maar je kan ook overdag naar Magix gaan maar dat is niet er handig. Want als je een gevecht aan het doen bent met een monster. Dan lijkt het voor andere mensen dat je aan vechten bent maar tegen een ingebeeld iemand. Terwijl jij aan vechten bent tegen een monster dat u elk moment aan stukken kan scheuren. Dus tip ga allen naar Magix s ’nachts. Maar als je met u vrienden een afgelegen plek vind om naar Magix te gaan dan zou ik het wel doen. Ik deed dat een keer met een vriend en mijn broer . Ze zijn bouwwerken aan het doen bij ons. En er zijn daardoor bergen ontstaan. En daar gaan wij naar Magix. Dus waar om gaat is dat als je in universum van Magix komt zorg dat je niet verdwaald geraakt. Dit was hoofdstuk 1. Hopelijk lees je verder en heb je al iets geleerd.

2. Beginners vaardigheden

In dit hoofdstuk leer ik jullie een paar vaardigheden voor een beginner. Het zeer belangrijk dat je deze vaardigheden onder knie krijgt. Ik zal jullie niet erg veel kunnen leren. Ik ben tenslotte een waterfee ik zal jullie alleen de aanvallen of de verdedigingen kunne leren die iedereen kan.

Schild 1: Als je een bollig schild wil laten verschijnen moet je je concentreren op een bol waar jij inzit . Terwijl je daar in zit moet je met je handen kringetjes maken. Uiteindelijk zal er een schild rond je komen. Eerst zal het heel lichtjes komen maar daarna zal een krachtige kleur hebben . De kleur hangt af van de kracht die je hebt. Het schild blijft wel altijd doorzichtig. Vanaf dat de monsters er tegenkomen krijgen ze eigenlijk een soort van aanval. Bij mij bv veranderen ze in ijs. Bij vuur en lava verbranden de monsters.

Schild 2: Dit schild is ook een soort van aanval. Bij dit schilmoet je eerst je kracht weten. Bij dit schild moet je het teken van je kracht weten. Bij is dat een druppel. Dan denk je daaraan en houd je je hand in de formatie alsof je een schild vasthoudt. Dan zal het verschijnen daar moet je eigenlijk je vijanden mee uit de weg slaan of als je door een zwerm gremlins(zie in hoofdstuk monsters) kan het ook handig zijn. Dit schild is handig omdat je ermee kunt bewegen bij Schild 1 moet je stilstaan.

De Bol: De bol is een eenvoudige aanval. Voor zwakke monsters die dicht bij elkaar zijn. De Bol heeft een ontploffend effect. Je maakt de bol door precies over een bal dat je in je handen hebt te wrijven. Dan zal er een klein bolletje ontstaan hoe meer je er over wrijft hoe groter. Maar Tip maak hem niet te groot want straks ontploft voor dat je kunt richten. Als je de bol dus wil gooien moet je met u handen een plateau maken dan zal hij van zelf wegschieten.

De Straal: De straal is een éénvoudige aanval voor zowel zwakke als sterke monster. Wat het doet hangt af van welke kracht je hebt. Bij mij doet de staal het zelfde al het schild het bevriest ze. Als je een straal wil makken richt je met je wijsvinger op je doel. Er zal een kleine bol ontstaan en daar uit komt je straal. LET OP als je de straal wil stoppen maak je een vuist dan zal de staal verdwijnen. We willen dat je alles verwoest om je heen.

De Tornado : De tornado is een zeer krachtige aanval. Deze aanval kan niet zo maken zoals de bol en straal. Deze aanval komt allen als je woedend bent of als je samenwerkt. Bij deze aanval zal je gaan vliegen. Je maakt je zo klein al een bolletje in de lucht en daarna strek je heel je lichaam uit. Dan zal de tornado uit je lichaam komen. Deze aanval is zeer verwoestend. Deze mag je allen gebruiken in gevallen van nood. Normaal gezien zijn dan alle vijanden uitgeschakeld en heb jij tijd om weer op krachten te komen. De tornado verslaat niet allen je vijanden maar heeft kracht nodig. Zelfs ik als ik kwaad word en gebruik die aanval zit voor een halfuur zonder kracht en. En ik zit al 6 jaar in Magix.

Dit was hoofdstuk 2

Draken

Draken zijn machtige wezens. Je hoort er wel over in fabels en sprookjes. Maar onthoud draken zijn machtige wezens en goeie wezens. Als ze iets slecht worden ze er toe gedwongen of zijn ze betoverd. Wat ook kan is dat ze gemaakt zijn door duistere tovenaars. Draken zijn wezens die familie belangrijk vinden. De draken gaan wel uiteen na een tijd maar ze voelen altijd hun familie. Ze weten altijd waar een andere familielid is. Als je daar iets probeert kapot te maken kan de hele familie boos worden . Dan kan het wel eens slecht aflopen. Nu gaan we een paar van de veel komende draken klasseren. Het belangrijk de soort te weten. Als je jouw soort hebt zal deze zich beter bij je voelen. Bij mij voelt een vuurdraak zich niet echt op zijn gemak. Terwijl een natuur een watersoort draak zich bij mij op hun gemak voelen

De katachtige vuurdraak:

Deze draak heeft het lichaam van een grote kat. Maar het lichaam ziet er uit alsof het gemaakt is van een meteoor. Het ziet eruit zoals brokken met vuur errond. Deze draak kan je met gemak temmen. Maar op de eerste momenten voorzichtig benaderen. Benaderen leven meestal in groepen van 6 of 7. Deze draak kan ongeveer 50 jaar worden. Het is een vuurdraak.

De langnekdraak:

De naam zegt het zelf al. Deze draak heeft een lange nek en ook een lange staart. Hij ziet eruit zoals de langnekdinosoarus maar dan me vleugels. Deze draak leeft een groene kleur. Deze leven in groepen van 4. Vanaf dat de twee kleintje groot genoeg zijn gaan ze weg een maken de draken nieuwe kinderen. Deze draken worden gemiddeld 70 jaar. Het zijn natuursoorten.

De waterdraak:

De waterdraak kun ik niet zo goed beschrijven. Maar ik zal mijn best doen. Het lijkt op monster van Loch Ness. Maar heeft dan niet zo’n lange nek en veel kleiner. En het heeft snorharen. Deze heel grote groepen van 8 tot 14. Het is een watersoort.

De steendraak :

De steendraak ziet eruit zoals een gewone draak die je op het internet vindt. Deze leven ook in groepen van vier. Deze draak heeft een goed inzicht al hij weet dat hij gaat innen dan valt hij aan als je hem bedreigt. Als hij denkt dat hij gaat verliezen gaat in camouflage. Deze draken zij experten met het een worden van de achtergrond. Deze draken kunnen lijken dat ze een gewone rots zijn en ze kunnen 2 uur hun adem in houden. Het is een steensoort.

De ijzerdraak wordt ook wel veranderdraak genoemd:

Ook deze draak lijkt op een gewone draak maar ze is van metaal . Deze draak kan andere vormen aannemen . Maar hij blijft wel grijs. Deze leven in groepen van 2 tot 3. Het metaal soort.

De IJsdraak:

De ijsdraak lijkt op de steendraak. Maar heeft donker rode oogjes. Deze leven ook in groepen van vier. Deze kan zich ook in een berg ijs veranderen.

Dit zijn natuurlijk niet alle draken maar de meet voorkomende. Dit was hoofdstuk 3.

Magische wezens

Magische wezens zijn wezens die je ook op de aarde leven. De meeste zijn bescheiden en zullen je gewoon voor bij lopen als je ze geen aandacht gunt. Maar als je ze wil aanraken dan zullen de meeste wel komen. De meeste vallen niet aan.

De HIPPOGRIEF:

De Hippogrief is een kruising tussen een paard en een reuzeadelaar. Heeft de voorkant van de adelaar maar de achterkant van een paard. Een Hippogrief is en eervol wezen. Als je hem wil bereiden moet je eerst buigen. Als hij dan ook door de knieën gaat dan kan je hem bereiden en gebruiken. Doet hij da niet dan moet je weggaan.

De GRIFFIOEN:

De Griffioen lijkt op de Hippogrief maar de Griffioen heeft niet de voorkant van een adelaar maar van een leeuw. Deze moet je op dezelfde manier behandelen als de hippogrief.

De CENTAURUS

De Centaurus zijn half mens half paard. Ze zijn in 2 groepen verdeelt. De ene helft werkt in het leger als de troep die eerst gaat. Ze zijn met lange lansen zodat ze de eerste linie van de tegenstander uit de weg kunnen ruimen. De andere helft leeft in de bossen en jagen met pijl en bogen deze zijn veel geloviger dan de andere mensen.

EENHOORNS

De Eenhoorns zijn machtige wezens die alleen in de wouden leven . Als er een oorlog komt dan komen de eenhoorns aan de juiste kan strijden. Ze komen wanneer hun hulp nodig is.

De FENIKS

De Feniksen zijn zeer speciale en zeldzame vogels. Ik heb er Twee en vrouw en een man en de vrouw is in verwachting van 3 kleintjes. De kleintjes laat ik dan vrij als ze oud genoeg zijn. Deze hebben een uitzonderlijk karakter vlak voor de oorlog vliegt het mannetje op en zet een lijn in vuur en vlam. De lijn tussen goed en slecht. Als de lijn is weggebrand begint de oorlog. We hebben altijd iemand klaar die de baby feniks ophaalt. Want het is waar wat ze schrijven in boeken. De feniks komt terug in leven uit zijn as.

De DRYADEN

Dryaden zijn bomen die leven. Deze leven liever in stilte en rust. Je kan wel altijd met de kleintjes spelen. Soms vragen oude dryaden om efkes op de kleintjes te passen. Het is heel moeilijk het vertrouwen van een Dryade te winnen maar als het je lukt dan heb een vriend voor het leven. Alleen houden Dryaden net als dieren een winterslaap.

(GROTE) TROLLEN

Trollen zijn lompe stinkende en vieze wezens. Ze moorden voor degene die hen het meest betaald. Ze vechten met een knots.

(BERG) TROLLETJES