

Вот так я стал участником боя, которого не хотел. Что этот старик хочет от меня? Чтобы я, аки вундеркинд какой-то, за месяц смог победить противника, что занимается магией гораздо больше названного срока? А он не думает, что про саму магию я узнал, буквально, вчера? Но отпираться уже поздно, да и бессмысленно, так как это приказ мастера гильдии. Лучше пойду и наконец спрошу про вход в библиотеку...

Как оказалось, всё было до безумного просто. Обитель знаний гильдии Хвоста феи находилась рядом со входом в подвал, точнее, ход вниз был один, но ответвлений было два. Первый вёл как раз в подвал, который оборудовали под склад для припасов и других вещей, а второй вёл в нужное мне место. Вот там я и решил засесть, пока не изучу хотя бы основы магии.

Набрав небольшой запас еды, большая часть из которой состояла из разных сладостей, так как мне нужна была энергия для мысленной активности, я принялся исполнять свой план, и когда спустился, то обнаружил несколько больших стеллажей с полками и книгами на них. Мда, похоже, я здесь надолго застрял.

Вот только количество макулатуры, которую мне следует прочитать, не остановило меня, а лишь придало сил, ведь это означает, что моё образование будет полным и мне не придётся мотаться по миру в поисках хотя бы крупицы нужной информации, как было в моём прошлом мире. Здесь же я получил всё на блюдечке и не собираюсь упускать такой момент.

Первые минут тридцать я потратил на поиск нужной литературы. Серьёзно, тут точно нужна сортировка, а ещё уборка — пока искал, покрылся кучей пыли. Дальше мне пришлось рыскать в поисках книг по магии огня, так как это вроде была моя основная магия. Кхм, сказать легче, чем сделать. Минус ещё тридцать минут моей новой жизни.

— Так, приступим... — стал погружаться я в увлекательный мир магии и волшебства.

Два часа спустя.

— Это... это... Как они могут ТАК описывать магию? — в моей голове просто не укладывалось то, что пишут другие маги в своих книгах.

Вот, например, описание магической энергии, хотя лучше теперь называть её эфиром. Так вот, эфир — это такая штука, которая присутствует во всём мире и обволакивает каждый объект на планете. Никто не знает, когда началась магия, или как произошёл эфир. И чтобы использовать магию, маг должен... захотеть это сделать. Да-да, никакого тебе «Почувствуй Силу...», тут всё решает воля, ну и источник внутри организма.

Кстати, про сам источник. В нём как раз и хранится эфир, и если, так называемый, «контейнер» опустеет, то эфир сам начнёт впитываться в тело. Хотя тот и так это делает, когда волшебник использует волшебство, тем самым опустошая свой резерв. Нужно будет это проверить. Естественно, не здесь, а на каком-нибудь полигоне.

В принципе, это всё, что следует знать о магии. Есть там, конечно, ещё один момент про то, что она делится на несколько видов, ну или классификаций, кому как удобнее. Магия Заклинателя, Держательная, Древняя и Потерянная. Вот только для меня это кажется как-то нелогично. Смысл добавлять последние две? Ради того, чтобы люди знали, что такая магия раньше существовала? Бред.

Если уж делить её, то я бы оставил только первые два пункта. Первый означает, что магию творит сам маг, а второй — с использование сторонних предметов, например, какой-нибудь

посох с встроенным в него заклинанием и накопителем магии. Древнюю и Потерянную я, скорее всего, отнёс бы к подвиду магии Заклинателя.

Ещё я успел заметить, что про магические каналы ничего не сказано. Нет, было что-то похожее, но Магическая Сила, которую определяют как энергию, что позволяет магу использовать магию, как-то слишком отдалённо к этому относится. Можно же проще сказать — пропускная способность, то бишь сила, которую волшебник может высвободить за раз.

Таким образом, каналы принимают в этом активное участие, позволяя эфиру протекать по телу. Поэтому чем они крепче и плотнее, тем большую силу способен выпустить маг. Надо будет проверить насколько много огня я способен высвободить за раз. Только где-то поближе к воде — не хочу сжечь что-то по неосторожности.

Далее, перейду к типам магии. Скажу, что их дох***а и больше! К магии элементов относиться минимум тридцать, а есть ещё пространственная, изменения тела и несколько других. При чём в каждой есть свои типы! В общем, тема эта сложная и для её понимания требуется углубленное изучение. Но я не зря выделил магию элементов, пространственную и изменение тела.

Начну, пожалуй, с элементарной магии. Мне она интересна тем, что мой основной элемент огонь, и если мне удастся овладеть ещё и ветром, то... моим противникам точно не поздоровится, так как законы физики ещё никто не отменял, а, как известно, огню нужен кислород и чем его больше будет поступать, тем сильнее будет само пламя.

Следующей на очереди идёт пространственная магия. В ней меня интересует такое волшебство, как перевооружение. По краткому описанию оно очень даже полезное в любое время, в любом месте. Эта магия позволяет пользователю хранить предметы в пространственном карманном хранилище, поэтому маг легко может призвать всё, что угодно, в любое время, даже во время битвы.

Благодаря этой способности у меня появится большая манёвренность во время боя. Как представляю себе, что меняю снаряжение прямо во время сражения, так на душе становится хорошо. А что? Любой боец, даже без оружия, будет рад такому навыку, ведь он очень хорошо будет помогать. Правда, там есть небольшие нюансы с количеством предметов, помещающихся в карманное измерение, но это, вроде как, можно натренировать.

А с магией изменения тела всё ещё проще, так как мне станет доступно управление собственным телом, а это добавит такие качества как: гибкость, вёрткость и адаптацию к окружающей среде. Например, в воде я смогу отрастить себе жабры и изменить свои руки и ноги, сделав их похожими на плавники. И это лишь небольшой пример того, что у меня будет в распоряжении.

Вот такие типы магии я решил выбрать для изучения, как основные направления, которые буду активно использовать. Они, естественно, могут измениться со временем, так как я буду узнавать больше по этой теме, да и не всё мне удалось просмотреть, но пока будет так. Надеюсь, этот выбор был правильным.

С рангами магов тоже всё понятно. Всего существует шесть рангов магов: C, B, A, S, SS и SSS. Первые три относятся к обычным магам, которых ещё можно как-то подловить и лишить жизни, хотя с сильным A-рангом это становится немного проблематичным. Но вот начиная с S-ки... Это становится почти невыполнимым, так как самые слабые волшебники такого ранга имеют силу уничтожить целый город.

Мой бусты: <https://boosty.to/killmobskin>

<http://tl.rulate.ru/book/60226/1572434>