

Сеттинг мира и магическая система мира Гарри Поттера вполне понятны, но проблема возникает, когда мы углубляемся в детали.

Например, просто подумайте о самой магической силе. Ни в одном из фильмов или книг нет ни одного упоминания о магическом пределе или магическом истощении.

Создается впечатление, что магическая сила волшебника неисчерпаема.

Поэтому, чтобы решить подобную проблему, я пишу это:

----

1. Я постараюсь сделать мир как можно более реалистичным.
2. В этой истории волшебники имеют жесткий лимит на свою магию.
3. Будет четкое уровневое различие между способностями волшебника.
4. Существует четкое различие между мягкой и жесткой магией. Более подробное объяснение позже.

----

Вот мои самодельные уровни волшебников.

Уровень 1 Новичок (уровень студента)

Уровень 2 Промежуточный (уровень взрослого)

Уровень 3 Продвинутый (уровень профессора/аврора)

Уровень 4 Магистр (уровень сильнейших современных волшебников)

Уровень 5 Великий магистр (Дамблдор или другие темные лорды с Бузинной палочкой)

Уровень 6 Тауматург (уровень Основателей)

Уровень 7 Магус (уровень Мерлина, Морганы или Соломона)

Уровень 8 Лорд (уровень Темной Морганы с силой лей-линий)

Уровень 9 Король-волшебник (уровень Смерти)

Каждый уровень в десять раз сильнее предыдущего.

Помните, что я говорю только о грубой силе, а не о навыках. Даже волшебник 3-го уровня может победить волшебника 5-го уровня, если он опытен, в то время как у другого есть только сила.

Как и навыки, знания также не учитываются в этой шкале. Только грубая сила.

Есть и просто жесткие ограничения на прогресс человека. Например, Гермiona.

Возможно, за всю свою жизнь она так и не сможет стать сильнее 3-го уровня, поскольку ее врожденный магический талант слишком слаб. Но она может стать сильнее благодаря знаниям и навыкам.

----

Мягкая магия — это магия, у которой нет причины или свода правил. Например, древняя магия, которую творила Лили, была создана для того, чтобы спасти Гарри.

Жесткая магия — это то, что имеет систематизированные правила. Например, большинство чар и проклятий.

Существует также прямая магия, которая непосредственно изменяет мир, как, например, чары. К косвенной магии можно отнести зелья или гадания.

Существует также Древняя магия, которая технически является просто способом использования магии. Например, редактирование фотографии на телефоне с помощью бесплатного приложения — это современная магия, а Древняя магия - это полноценный Photoshop.

Другой пример — когда вы играете в игру вроде GTA, в которой управлять машиной или самолетом довольно просто, но вы получаете лучший контроль над машиной, только когда держите руль в руках.

----

В этом мире существует 4 аспекта применения магии. То, что я считаю более реалистичным.

Это заклинания, намерение, магическая сила и закон.

Заклинания — это древние слова/языки, которые волшебники создали после того, как медленно позволили магии запомнить их.

(Да, в этом мире магия разумна, так как иначе 11-летние дети не смогут просто взмахнуть своими палочками, зная несколько слов, и сотворить волшебство, магия разумна и нуждается в каком-то триггере для активации).

Намерение — главная сила, заставляющая любую магию работать. Намерение формирует магию для выполнения различных действий.

Магическую силу в мире ГП сложно понять, так как мы не знаем, откуда она берется. Поэтому пока я буду считать, что земля в этом мире обладает огромной магической силой, которую могут черпать и использовать только волшебники.

Тело волшебника с самого рождения способно черпать эту магию. Маглы могут черпать магию. Есть еще два различия между теми, кто может черпать магию. Те, кто может использовать магию, и те, кто не может.

Чтобы использовать магию, человек должен хранить магию внутри себя, что делается в Магическом ядре, и ему нужны магические цепи в теле, чтобы использовать эту хранящуюся магию.

Сквибы не обладают ни магическим ядром, ни магическими цепями, чтобы использовать магию, но, в отличие от маглов, они могут черпать магию внутри своего тела.

Чем сильнее волшебник, тем больше магической силы он может притянуть, и, в отличие от магов Камар-Таджа, у них нет отдачи.

И, наконец, Закон.

Современные волшебники больше не используют это понятие. Последним применением Закона во вселенной Гарри Поттера можно считать создание Смертных Даров.

Более подробно я расскажу о Законе позже, по мере развития сюжета. И обновлю его здесь.

Последнее — это то, что современная магическая система не использует.

----

Существует две магические системы. Современная и Древняя.

Современные системы слабы, но просты в использовании и лишены гибкости, как если бы вы использовали камеру своего телефона, чтобы сделать быстрый снимок или записать видео — легко, но не очень мощно.

Древняя магия — это как наделение магии нужными командами и возможность тесного взаимодействия с магией, как если бы вы использовали кинокамеру стоимостью 10 000 долларов. Сделать это сложно, но эффект в разы лучше.

Я буду обновлять эту статью, когда почувствую в этом необходимость.

----

Насчет Древней Магии, я затрону эту тему в рассказе.

<http://tl.rulate.ru/book/100954/3622717>