

"Вообще, твой результат вполне ожидаем. У ящеров в большинстве случаев можно выявить воду, затем - тьму, и еще очень часто встречается магия усиления.

Зная твои предрасположенности, мы также можем выявить и те виды магии, с которыми тебе будет очень тяжело поладить. И речь идет не о слабостях, а о типах магии, которыми ты, скорее всего, никогда не сможешь воспользоваться.

И этими типами магии будут огонь и свет, как противоположности воде и тьме."

"Стоп, чет я не понял. Я могу использовать магию воды и тьмы, но не могу использовать магию огня и света, так?"

"Ты можешь использовать огонь и свет, но их использование будет сильно тебя выматывать, а уровень этих заклинаний должен быть гораздо ниже твоего возможного..."

"Вааа, стоп, хватит. Я уже них\*я не понимаю в твоих словах! Какие-то предрасположенности, уровни заклинаний... Ваааааа, бесишь!", - в очередной раз 'взорвался' Ран-Даш. Ему было сложно принять такой большой объем информации в такие короткие сроки, и поэтому он чувствовал себя паршиво.

И я его прекрасно понимаю, потому что это именно моя вина. Я, задумываясь, часто ухожу в дебри рассуждений, совершенно забывая про уровень и знания моего ученика.

"Ладно, извини, меня вновь унесло. Давай начнем с начала. Итак, скажи мне - что такое предрасположенность? Как понял, так и говори, не пытайся повторить слово в слово то, что я говорил."

"Ну бл\*\*\*....", - закатил он глаза, выразив свое искреннее недовольство. Но что поделать, у него не было особого выбора, он сам на это подписался.

"Короче, предрасположенность - это типа та магия, которую я могу использовать, и при ее использовании у меня не будет никаких трудностей, да?"

"Хм... Разве я так объяснил? Ох, извини, но это немного не так. Сейчас я постараюсь объяснить максимально простым языком всю необходимую информацию, постарайся ее всю услышать и понять. Не надо зубрить, достаточно просто понять смысл слов.

Итак, для начала. Существует невероятно огромное количество типов магии, и чтобы не путаться, была создана их классификация.

На вершине всей пирамиды стоит истинная магия. Она настолько таинственна и загадочна, что ты в жизни не встретишь того, кто бы ее использовал. Даже я затрудняюсь сказать, что именно можно сделать с помощью этой магии.

Уровнем ниже стоят два типа - пространства и времени. Под магией пространства есть две магии - созидания и разрушения, а под временем - реальность и абстракция.... И так далее.

Таким образом, выстраивается очень длинное древо типов магии. Более того, некоторые типы магии появляются из-за смешивания двух других типов. Например, магия льда является комбинацией магии холода и воды, магия растений - смесью магии земли, воды и жизни. На самом деле, понять что является предком, а что - потомком, очень сложно. Однако совершенно точно известно, что базовые элементы являются предками большинства других элементов. Самые общеизвестные базовые элементы, это: огонь, вода, земля, воздух, свет, тьма, жизнь,

смерть. Все более сложные элементы, например лед, магма, и пр. - это их производные.

Вообще, я тебе позже накидаю примерно дерево типов магии, так что ты все поймешь.

Так вот, к чему я это все говорю, про предков и потомков? А дело в том, что все потомки той магии, к которой у тебя есть предрасположенность, тебе также будет проще осваивать...

Ах да, я же не сказал самого главного. Ты можешь использовать абсолютно любой тип магии. Вообще. Главное - найти информацию или учителя, и выучиться этой магии.

Ты даже можешь использовать ту магию, к которой у тебя отторжение, например магию света или огня. Да, это будет проблематично, но тем не менее, факт остается фактом..."

"Тогда на кой х\*й мы узнавали мою предрасположенность, если пох\*ю какую я могу использовать?", - встрял в мои объяснения Ран-Даш со своим вопросом.

"Могло получиться так, что у тебя отторжение к магии иллюзии. Это было бы большой проблемой, сечешь? Мы бы с тобой изучали ее долго и упорно, но так и не добились бы существенных результатов. К слову, тебе повезло с элементами - они являются базовыми, а тьма очень хороша для магии иллюзии."

"О, так магия иллюзии - потомок магии тени, да?", - догадался ящер.

"Ага. Он потомок магии света и тьмы. Так что ты ничего не теряешь, но и ничего не приобретаешь."

"А что вообще можно делать с помощью магии тьмы? Ну свет-то понятно, лечит, изгоняет всякую нежить..."

Но я его резко перебил.

"Это все чушь и выдумки сектантов и фанатиков. Свет никаким боком не относится ни к лечению, ни к изгнанию нежити. Свет - это свет. И его низкоуровневые заклинания, если честно, довольно скучны. Что они могут? Слепить противника, осветить помещение, заставить тебя, или любые вещи светиться в темноте. А, ну и они являются очень хорошими контрмерами против низкоуровневых заклинаний тьмы.

Вся истинная сила света раскрывается позже. Ты сможешь создавать вечный день над городами, двигаться со скоростью света, поглощать свет, чтобы стать сильнее. И это лишь малый перечень возможностей. Так что в целом, магия света интересна, но не на начальных этапах. И уж она никак не относится к лечению или воскрешению. Этим занимается магия жизни.

Что касается нежити... Ну есть некоторые подвиды нежити, которые по своей природе боятся света. Но это нормально, это просто особенность подвида. Точно так же, как и у людей есть слабость к огню.

Теперь вкратце о магии тьмы. По сути, она является полной противоположностью магии света, соответственно заклинания будут обратными. Ты можешь гасить свет, становиться не приметным... Высокоуровневые заклинания и вовсе позволят тебе сливаться с тьмой, позволяя мгновенно перемещаться между любыми местами, где есть тьма или тень.

В целом, тебе может показаться, что магия тьмы приносит очень мало пользы. Так вот, знай -

тот кто изучает магию тьмы, ночью или в темноте практически бессмертен. Это чудовищная выгода. Все лучшие ассасины этого мира, как правило, владеют магией тьмы...

Так, о чем я тебе еще забыл рассказать?... А, да, об уровнях заклинаний.

Уровни заклинаний совпадают с уровнями редкости всего, что нас окружает. Ну, то есть их всего четыре. От самого малого: простой, земной, разрушительный и высший."

"Есть еще и астральный, но с ним сталкиваются только Вэи, так что об этом также умолчим", - вновь отметил я про себя.

"Уфф.... Так вот. Как работает предрасположенность и отторжение?

Знай, что тип отторгаемой магии ровно противоположен типу предрасполагаемой магии. Огонь - вода, лед - магма, земля - ветер... Думаю, понятно?

Представь себе, что у тебя есть заклинание земного уровня. Если это оно будет водяного типа, то ты сможешь им пользоваться хоть сейчас, не имея никаких особых познаний в магии воды. Для тебя, и для тех, кто обладает предрасположенностью к магии воды, ранг заклинания будет не земной, а простой.

Однако, если тебе попадетя земное заклинание огненного типа, тот тут все происходит наоборот. Тебе потребуется понимание магии огня как минимум столь высокое, чтобы ты мог уверенно использовать заклинания разрушительного уровня. Ну то есть, требования к заклинаниям огня и света для тебя будут завышены, воды и тьмы - занижены... Понятно?"

---

<http://tl.rulate.ru/book/2390/49792>