

Волшебники и магические создания отличаются от обычных существ из-за своей врождённой магической силы.

Существование магической силы позволяет им оказывать антинаучное и антилогичное влияние на материальный мир.

И именно из-за разницы в магии анимаги среди волшебников не могут превращаться в магических существ — суть анимагии заключается в превращении человеческого тела в тело животного с помощью магии трансформации, которая включает в себя создание тела животного посредством магического изменения одного вещества в другое.

Но хотя магия может преобразовывать материю, ей трудно преобразовать саму себя.

Включая волшебников, магические существа обладают разной магической силой, поэтому когда анимаг пытается превратиться в магическое существо, магия трансформации может только превратить тело волшебника в тело магического существа, но магическую силу волшебника нельзя превратить в магическую силу магических существ, поэтому анимаг не сможет завершить превращение из-за несоответствия магической силы и физического тела.

В общем, магическая сила следует определённым и уникальным правилам, влияющим на материальный мир. После того, как это правило воплощается волшебниками, оно становится магическим текстом.

Это похоже на компьютерный язык. Низкоуровневый язык машинных инструкций эквивалентен правилам мира. Хотя на нём можно напрямую писать программы, он слишком сложен для непосредственного использования.

Поэтому некоторые люди — или боги — используют процессор, чтобы объединить машинные инструкции в команды. С помощью этих команд машинный язык упрощается до языка ассемблера, который представляет собой правила магии, которые можно использовать с помощью магии.

Но для магических существ правила магии всё ещё слишком сложны, так что они понимают, что могут использовать магические силы лишь довольно грубо. Поэтому, подобно тому, как язык ассемблера образует язык программирования посредством дальнейших инструкций, эти магические правила были ещё больше упрощены некоторыми мудрецами до древних магических текстов.

Пункт 0040

Как мы все знаем, даже в эпоху, когда каждый может пользоваться компьютерами, только

профессиональные программисты понимают языки программирования.

Древние магические тексты похожи. В мире волшебников только небольшое число магов может понять принципы древних магических текстов. Другие волшебники вообще не могут освоить сложные древние магические тексты, не говоря уже о том, чтобы творить заклинания с их помощью.

Однако даже для гениального волшебника, изучившего древние магические тексты, использование их для сотворения заклинаний — очень трудоёмкая задача. Каким бы сильным ни был программист, он не сможет за короткое время отправлять электронные письма на компьютере, не имеющем прикладных программ, — ему придётся потратить время на написание соответствующих программ.

Поэтому волшебники, знающие древние магические тексты, ещё больше объединяют и упаковывают их, упрощая до заклинаний — это похоже на то, как программист редактирует программу и упаковывает её. Обычные люди могут пользоваться программой, щёлкнув мышью, тогда как обычные волшебники могут использовать магию, только произнося заклинание, как требуется.

Обычные заклинания подобны упакованным программам и не могут быть дополнительно отредактированы и объединены. Однако, если вы сможете хорошо освоить древние магические тексты, вы сможете стать «программистом» среди волшебников, разобраться в принципах заклинаний и создавать магические предметы или новую магию.

Благодаря исследованиям Е Тин в определённой степени обнаружил суть магии.

Предполагая, что исходные физические правила вселенной материалистичны и логичны, правила магии идеалистичны и антилогичны.

Разница между ними в том, что у магии есть «цель», а у физических правил нет «цели».

Наличие или отсутствие «цели» — это разница между «субъективным» и «объективным».

Это похоже на заклинание «фосфорное мерцание». С точки зрения физических правил, это просто сочетание звуковых волн или молекул чернил. Его отличие от «фантомного проявления» и «шэньфэн без тени» заключается в разнице расположения. Однако в предметах, имеющих «цель», таких как литература, разница между этими словами заключается не только в написании, но и в субъективных значениях, которые задаются «людьми».

Такая же ситуация и с магией. Значение этих заклинаний субъективно и задаётся магическими правилами. Тогда, когда сами «правила» субъективны и целенаправленны, можно доказать, что правила «установлены людьми», а не сформировались естественным путём; либо можно доказать, что система, в которой существуют эти правила, — то есть мир — сама по себе не материалистична, а идеалистична.

Контрольные переменные физических правил не работают во всех ситуациях в магии.

Сказав так много, на самом деле это в основном выражало понимание Е Тином магии в «Гарри Поттере», а также раскрывало его планы на будущее.

То есть овладеть принципами магии посредством её изучения, а затем овладеть истинными законами.

Таков план Е Тина по пути к силе.

У него есть бесконечное развитие, бесконечно возрастающий талант, дар времени и пространства, а также сильная способность к обучению.

Изначально он мог бы специализироваться на физических упражнениях.

Поскольку он может прогрессировать бесконечно, если сосредоточится на этом, то сможет стать воином и обрести могучее телосложение, как Сайтама-сэнсэй или протагонисты «Жемчуга дракона».

Он также может постоянно исследовать свои собственные таланты времени и пространства, специализироваться на обоих, следовать по пути сверхъестественных сил и в конце концов стать боссом, способным повелевать законами времени и пространства.

Но из собственного интереса и любопытства Е Тин всё же встал на путь мага — самый трудный путь.

Маг не похож на воина, который может вести битвы, не требующие большого размышления, просто сталкивая кулаки с плотью и получая освежающие ощущения. Битва мага — это сплошные вычисления, и сила мага вся исходит от знаний.

Маг не использует таланты для манипулирования элементами, изменения материи, управления духом и контроля собственных способностей, как сверхъестественный человек. Если сверхъестественный игрок манипулирует реальностью с помощью мыши, джойстика и сенсорного экрана, то волшебник использует код и клавиатуру, чтобы преобразовывать мир самым сложным образом.

Однако маг самый могущественный, потому что он исследователь — только маг может понять истину мира и просматривать текстуру правил.

Волшебник также творец — хотя волшебники могут сеять разрушения, как воины и сверхспособности, только волшебники могут по-настоящему созидать. Они изучают правила и используют их для преобразования мира.

В прошлой жизни, читал ли он романы, комиксы или играл в игры, любимым персонажем Е Тина всегда был маг, а воинов, священников и прочих он отвергал. Первые — это дикари без мозгов, способные только разрушать, но не создавать ценности; последние — собаки, лижущие богов, бездумные фанатики, которые могут дарить благословения, только получив дары от других.

А в этой жизни он наконец-то почти стал настоящим магом и уже обладает талантом, чтобы стать сильнейшим среди магов.

Никогда не магическая сила мешает прогрессу мага, а интеллект.

У человеческого обучения и способности запоминания есть пределы, и этот предел — самое большое препятствие, ограничивающее прогресс мага.

Чем больше знаний у человека, тем больше времени требуется на повторение и тем медленнее прогресс в обучении.

Из-за этого мастеру приходится выбирать специализацию, это как в университете, обычные люди могут выбрать лишь одну специальность — те, кто выбирает несколько направлений и получает двойную степень, все являются академическими мастерами.

Даже в магическом мире D&D, чтобы идти дальше, высшим мастерам приходится либо искать убежища у богов магии и становиться избранными этих богов; либо находить способы зажечь священный огонь и занять трон богов; либо они меняют свою родословную и становятся личами, вампирами и другими существами с более высоким интеллектом.

Разве вы не видите, величайший человеческий чародей Торила и основатель магической империи Нетерил Айолум в конце концов превратил себя в старшего лича-повелителя разума (босс духовных монстров + лич).

Но Е Тин отличался. Его способность к обучению и его бесконечно прогрессирующий талант позволяли ему исследовать всё подряд, независимо от обучения и памяти.

В конце концов он верил, что сможет полностью овладеть правилами мира через изучение различных видов магии.

В то время он сможет превзойти всё одним лишь интеллектом.

Глава 0041 Хэллоуин и бизонье проклятье

Когда Е Тин пытался изучить древнюю магию, чтобы сделать собственную летающую метлу, из Гриффиндора пришла новость: Гарри Поттер получил гладкую метлу «Молния-2000».

Эта летающая метла — новейший продукт знаменитой европейской метловой компании «Лайтвил», производящей гоночные метлы, что в целом представляет собой высший уровень летающих метел.

В настоящее время основная метла, используемая командами по квиддичу четырёх колледжей Хогвартса, — это старомодный «Чистомёт-5». Только некоторые могут использовать «Чистомёт-6», но даже он по характеристикам не сравнится с «Молнией-2000».

Услышав новость, Роджер пришёл к Е Тину. Он предложил подать заявку на краудфандинг в академии и купить «Молнию-2000» для Е Тина, но тот отказался.

— Квиддич — это не просто движение, полагающееся на характеристики летающей метлы, — презрительно сказал Е Тин. — Даже если вы дадите мне пучок «Комет-260», я смогу победить любого соперника.

Он так сказал, но на самом деле просто считал, что покупать «Молнию-2000» будет слишком расточительно. В течение этого семестра он сможет сделать собственную метлу, и купленная сейчас «Молния-2000» только опозорится потом.

...

Незаметно Е Тин прожил в Хогвартсе два месяца.

Два месяца учёбы и жизни в замке, общения с друзьями — особенно с Гермионой, Чжоу Чанг и Пенелопой — заставили его всё больше относиться к Хогвартсу как к дому.

В первые 10 лет этой жизни его жизнь в приюте Ву была неплохой, но его перерождение, пустота прошлой жизни и одиночество от долгого проживания среди маленьких детей сделали его сердце несовместимым с этим миром.

До того дня, когда он встретил Дамблдора, узнал правду о мире, а затем приехал в Хогвартс. Волшебная магия и существование «знакомых», таких как Гермиона, Гарри и Чжоу Чанг, заставили его почувствовать больше страсти к жизни и какое-то тонкое тепло.

Хотя он всё ещё время от времени свысока смотрел на этих людей с превосходством в сердце и относился к ним как к NPC, но всё же были люди, которые действительно вошли в его сердце и могли заставить его воспринимать всё всерьёз.

Для учителей Хогвартса иметь таких учеников, как Е Тин, — счастье и боль.

Независимо от курса, он мог заранее освоить то, что можно выучить на уроке.

<http://tl.rulate.ru/book/63098/3741724>