

«Я не являюсь частью золотого трио или квартета. Самое большее, я был бы почетным членом, так что это было бы трио с половинкой. Да, это все», - заключил Мэтью, наблюдая, как Гарри, Гермиона и Рон уходят с Хагридом в его хижину, чтобы выпить чашечку чая после этого захватывающего и опасного матча по квиддичу, поскольку они не пригласили его присоединиться к ним.

Скорее всего, они будут говорить о Снейпе как о своем главном подозреваемом и о том, что защищала трехголовая собака. Хагрид, скорее всего, рассказал бы о Пушистике и "случайно" упомянул бы имя Николаса Фламея. Мэтью не был уверен, случайно ли это, скорее всего, это было спланировано старым интриганом Дамблдором, независимо от того, знает об этом Хагрид или нет. В конце концов, это привело бы троицу к дальнейшим исследованиям и в какой-то момент они узнали бы о камне. Таким образом, временная шкала сохранялась. Вопрос только в том, придут ли они к нему за помощью, должен ли он рассказать о Николасе Фламеи? На самом деле не имеет значения, узнают ли они раньше времени о том, что защищают, поскольку главное событие происходит только после того, как Квиррелл переходит к краже камня. Когда он нашел способ обойти Пушистика, Стража ада или, скорее, люка.

Была суббота, и у Мэтью оставалось еще несколько часов рабочего дня, он решил посетить Выручай-комнату, чтобы еще немного потренироваться. Или, скорее, ему пришло время сделать следующий шаг!

~ Перерыв в сцене ~

Расставшись со своими друзьями, он вошел в комнату и попросил комнату для практики заклинаний. Оказавшись внутри, он начал анализировать то, что знал о магии.

Существовало множество различных систем магии, которые использовали разные виды. Как у волшебников была своя собственная магическая система, так и у домашних эльфов или других существ. Каждая система представляла собой метод, который позволял пользователю магии использовать силу, называемую магией. Системы должны быть просто способом позволить людям использовать магию, конечная форма магии, которую можно было бы назвать истинной магией, является свободным манипулированием реальностью с помощью магической энергии мира. Это то, чего Мэтью хотел достичь, он никогда не слышал ни о ком подобном в Волшебном мире, но это должно быть возможно, основываясь на его анализе различных систем.

Волшебную систему Магии можно разделить на два вида магических практик, есть пассивная магия и активная магия. Хотя некоторые школы или практики магии связаны и смешаны, пассивная магия содержит Зелья, Ритуалы, Чары, Алхимию и в основном все, где волшебник использует реагенты или нуждается в подготовке. Активными видами магии можно назвать Чары или Заклинания. Они содержат широкий спектр различных магических "школ", таких как трансфигурация, заклинания, защита, Темные искусства и все, что волшебник использует с помощью своей палочки или без нее.

Не имеет значения школа магии, все они следовали одним и тем же принципам. Студент выучил заклинание, основанное на модели заклинания, заклинании и движении палочки, ранее созданных на основе нумерологии, рун, магической энергии и законов мира. Это Заклинание могло, основываясь на школе, к которой оно принадлежало, манипулировать реальностью заранее определенным образом. Да, применение заклинания могло основываться на различиях в мастерстве, но, в конце концов, заклинание всегда было одним и тем же. Люмос всегда создавал свет, он мог быть ярким или темным, белым или любого другого цвета, в конце концов, он всегда был светлым. Мастерство самого Заклинания может быть разделено на

разные уровни. Первый уровень накладывается с помощью движения палочки и заклинания, следующий уровень достигается путем удаления движения палочки. Это то, чему все ученики Хогвартса научились раньше своих СОВ с помощью широкой коллекции различных Заклинаний.

После своих СОВ они начали практиковать третий уровень Владения Заклинаниями или Магией - безмолвное заклинание. Приемлемый уровень достигается, как только ученик может произнести заклинание, просто представив себе заклинание и эффект. Но этот уровень достигается только после того, как Волшебник может произвести Заклинание мысленно. Мастерства такого уровня большинство волшебников никогда бы не достигли, самое большее, с их любимыми заклинаниями.

Это уровень, которого Мэтью в настоящее время пытался достичь с помощью знакомых ему заклинаний. Он уже освоил второй уровень с большей частью Учебной программы Хогвартса, только несколько заклинаний шестых и седьмых курсов он еще не мог практиковать. Некоторые заклинания было здорово знать, но они мало что добавляло в боевой ситуации. Но с тем уровнем опыта, который есть у Мэтью, у него не должно было возникнуть никаких проблем. Как только осваиваешь уровень с определенным количеством заклинаний, то нетрудно достичь этого уровня с другими, это только вопрос времени. Внимание в обучении магии у Мэтью сейчас было сосредоточено скорее на достижении мастерства над третьим уровнем с помощью своей магии. Со многими из любимых заклинаний он уже достиг мастерства, он мог использовать их только благодаря своему намерению. Это было еще проще с заклинаниями, которые ты создашь сам. Например, его темное пронизывающее очарование или его личное ошеломление были более сложными, чем обычное ошеломляющее или обезоруживающее очарование, но он сначала освоил третий уровень с ними.

Но теперь Мэтью подошел к сути своего анализа: для определенных аспектов магии должен быть четвертый уровень. Основываясь на его знании канона, это было в основном показано во время дуэли Дамблдора и Волан-де-Морта в Министерстве. Он нашел только некоторые подсказки и теоретические знания, но никаких реальных заклинаний об этом в своей базе данных, которая содержала всю библиотеку Хогвартса. Согласно его текущим знаниям, существовали две особые ветви магии, в которых можно достичь четвертого уровня. Четвертый уровень - это использование магии без определенного заклинания, но только для того, чтобы вызвать эффект. Как только волшебник овладевал третьим уровнем школы или отрасли магии, он мог достичь уровня понимания, на котором он постигал все, это была теория Мэтью, что-то похожее на закон магии. Человек мог манипулировать этой конкретной ветвью, ограниченной только его пониманием э "закона", или как вы хотите это назвать, и его запасом магической энергии.

Первой ветвью, где этот уровень определенно мог быть достигнут, была трансфигурация, и как Дамблдор, так и Волан-де-Морт достигли этого уровня, который оба показали во время своей дуэли в оригинальной работе, особенно Дамблдор.

Другой ветвью магии с четвертым уровнем была магия стихий. Владение стихиями – это очень могущественная ветвь магии. Это яркий пример магии в каждом вымышленном произведении, будь то книги, комиксы или видеоигры. И Дамблдор, и Волан-де-Морт также использовали эту ветвь магии во время своей дуэли. Волан-де-Морт создал и выпустил огненную змею в Дамблдора и манипулировал ею, чтобы напасть на него. В то время как Дамблдор поймал Волан-де-Морта в ловушку в шар с водой во время Дуэли.

Магия стихий была той ветвью магии, которую Мэтью решил изучать в этом году. Его цель – достичь четвертого уровня в этой области магии к концу года. Ему нужно больше доводить

себя до предела. Хотя он намного сильнее своих однокурсников и может даже победить свежее обученных мракоборцев, ему все еще оставались десятилетия до достижения уровня Дамблдора и Волан-де-Морта. Даже большинство Пожирателей Смерти все еще представляли серьезную угрозу в данный момент. А до воскрешения Волан-де-Морта оставалось чуть больше трех лет. Хотя все отрасли магии были интересны, его выживание было для него самым важным. И только став сильнее, Мэтью сможет выжить. Ему не нужно было убивать Волан-де-Морта, это была работа Гарри в соответствии с пророчеством, но ему нужна была способность выжить. И он определенно мог сбежать со своими порталами даже через портключ и защиту от привидений, но ему нужна была способность сражаться достаточно долго, чтобы создать портал и сбежать через него.

<http://tl.rulate.ru/book/64084/2292701>