

Возвращение в основной мир

Карта «Время» – одна из самых мощных карт Клоу, хотя она может манипулировать временем только до одного дня, но, по мнению Джерри, это тоже своего рода чит.

После того как Сакура завладела картой, он попросил использовать её. С нынешней магической силой Сакуры она могла удержать его время на секунду, а некоторых обычных людей – и на целый день. Разница между силой Сакуры и его силой была немаленькой, но с картой «Время», созданной Клоу Ридом, она смогла преодолеть такой большой разрыв и угрожать его жизни.

Именно поэтому Джерри придавал такое большое значение этой карте.

На самом деле, Клоу был очень силен, но если сравнивать силу некоторых заклинаний, он и сам был не так уж плох. В конце концов, его заклинания Сектумсептра, Авада Кедавра, Адское Пламя, Огненный дракон и Патронус были совсем не слабыми.

Однако Джерри понимал, что если действительно сразится с Клоу Ридом, то погибнет.

Поскольку великий маг достиг совершенства в магии времени. Это можно увидеть по созданной карте «Время» и той, которую ещё не обнаружили, карта «Возврат». Поэтому Клоу Рид убил бы его без особых усилий, просто остановив его время.

Если Джерри не овладеет магией времени, то не сможет противостоять ему. Однако с магией времени он никогда раньше не сталкивался, у него не было никакой основы, и, держа в руке карту, он также не имел ни малейшего понятия, с чего начать.

Без родословной он не мог использовать Время, и если хотел изучить и использовать мощную магию времени, ему нужно найти соответствующие магические записи.

Сейчас Сакура собрала в общей сложности двадцать одну карту Клоу, и каждая из них, за исключением Времени, принесла ему огромную пользу.

Карта Ветра дала ему огромное усиление Ветряного сглаза (Вентус), прояснив тайны управления четырьмя стихиями.

Благодаря карте Полёта скорость его полёта с помощью заклинания достигла уровня, близкого к скорости звука, и он смог продолжить развивать его в дальнейшем, делая ещё быстрее.

Хотя теперь он мог мгновенно перемещаться с помощью трансгрессии, но только в те места, где уже бывал, и чем дальше, тем больше магии требовалось; в незнакомой обстановке ему по-прежнему приходилось полагаться на полёт.

*Примечание: когда переводил прошлую главу, мне не пришла в голову гениальная идея - пойти на английский вики по аниме и просто вписать иероглиф карты в поисковик, в итоге я выяснил, что и анлейтор и я немного напутали с картами, причем по-разному :D

Карта Тени позволила ему впервые соприкоснуться с теневой магией: тени могли незаметно атаковать противника без единого звука.

Карты «Вода», «Дерево», «Дождь» и «Цветок» дали ему новое понимание магии жизни, манипуляции с водной стихией, что позволило ему быстро выращивать растения с помощью магии в больших количествах.

Карта Прыжка усилила его прыжки, карта Иллюзии повысила уровень магии иллюзий, а карта Тишины позволила изучить дальнобойную магию безмолвия. Маги, не умеющие произносить заклинания невербально, и некоторые враги, атакующие звуком, теперь будут бессильны перед ним.

Магия молнии, полученная из карты «Гром», не только усилила Шаровую молнию, но и позволила ему вызывать молнии, чтобы атаковать сверху, как Тор.

Магия карты «Меч» сделала его мастером меча, а также наделила оружие способностью разрушать магию, а карта «Щит» помогла найти способ улучшить Щитовые чары, придав им особую защиту даже от Убивающего заклятия и Адского пламени.

Карта Силы научила его магии, увеличивающей силу до сравнимой с силой Халка, магия карты Тумана могла разъедать неживые объекты, а карта Шторма способна вызывать бури.

Карта Стирания имела схожий магический принцип с Заклятием исчезновения (Эванеско) из трансфигурации, но если в оригинале заклинание могло действовать в лучшем случае только на отдельные предметы и существ, то теперь, изучив карту, он мог накладывать это заклинание на группы живых и неживых существ.

Карта Парение помогла удерживать более тяжелые предметы Левитационными чарами, карта Сияния - сделать Световые чары (Люмос) ярче, а карта Передвижения - улучшить заклинание Трансгрессии, сделав его стабильней и убрав треск и головокружение.

Хотя прошло всего полгода, его магическая сила и способности значительно возросли благодаря изучению восточных искусств и карт Клоу. Теперь, с его силой, даже столкнувшись с Дамблдором, он был уверен, что сможет сразиться.

— Пожалуй, пора возвращаться! — убрав карту «Время» в шкатулку, Джерри открыл странную панель.

В это время на панели все еще оставалось около ста тридцати тысяч красных звездочек. После

прихода в этот мир, за исключением первых нескольких дней, он почти всегда оставался дома, изучая магию, карты Клоу и даосские книги.

Когда он уставал, то занимался медитацией, а позже перешел на технику «Секрет Вечной Жизни», заменив ею сон, чтобы усилить магическую силу. Поэтому он почти всегда включал Освежение двадцать четыре часа в сутки.

В настоящее время Освежение больше не имело никаких побочных эффектов. Практика Секрета Вечной Жизни могла повысить эффективность тренировок. А в изучении магии и даосизма помощь Освежения была незаменима. Это также основная причина, по которой он добился таких больших успехов за последние полгода.

Если бы не помощь Освежения мозга, не говоря уже о полугоде, даже за десять лет он не смог бы добиться таких результатов.

А одна красная звезда в минуту, двадцать четыре часа в сутки – это тысяча четыреста сорок четыре звезды каждый день. За сто восемьдесят дней он потратил почти двести шестьдесят тысяч, плюс к этому, оставаясь в малом мире, вычиталось по сто красных звезд в день на постоянной основе.

Это также привело к тому, что всего за полгода из четырехсот тысяч красных звёздочек теперь осталось только сто тридцать тысяч. Джерри не продержится на них и нескольких месяцев.

Поэтому он решил вернуться в главный мир, пока у него ещё есть в запасе красные звезды.

С одной стороны, в главном мире он мог заработать красные звезды, а с другой – там будет меньше расход.

Таким образом, он продолжит изучать магию, техники дао, совершенствовать и оптимизировать заклинания, но уже в основном мире. В настоящее время, несмотря на то что благодаря изучению магии карт Клоу, многие его магические способности улучшились, это была лишь предварительная стадия совершенствования. Нужно продолжать тренировки, прежде чем он сможет по-настоящему использовать любую магию по своему желанию.

В противном случае, даже если улучшение пройдет успешно, заклинания будут готовы лишь частично. Без использования в реальном бою они потеряют свою первоначальную значимость.

И все же самой важной причиной было то, что ему нужно совершить путешествие в мир Гарри Поттера.

Ведь что касается магии времени, то только мир Гарри Поттера обладал специфическими магическими знаниями о ней. Лондонский Автобус «Ночной рыцарь» и Маховик Времени работали на некоторых её принципах.

Только вот волшебники в мире Гарри Поттера также не имеют возможности напрямую использовать магию времени, только через алхимию создавая волшебные предметы. Но соответствующие базовые знания о принципах определенно сохранились.

Если он усвоит соответствующие знания, а затем изучит карту «Время», то обязательно что-то приобретет, а овладев магией времени, сможет закрепиться в основном мире.

<http://tl.rulate.ru/book/81156/3441760>