

Альфамер Асакура

12+



Эспер. 1 Уровень

# Альфамер Асакура

## Эспер. 1 Уровень

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=42652367](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=42652367)*

*SelfPub; 2019*

*ISBN 978-5-532-08791-0*

### **Аннотация**

База "Эспер. 1 Уровень" – это базовая кумулятивная информация по магической науке. Автор создаёт совершенно новый магический подход, и в эту базу включены его ключевые положения, которые расширены информацией о реорганизации уже известных читателю подходов. Данная база – это стартовая площадка для изучения магии и её глубокого понимания.

# Содержание

Предисловие.	4
Раздел первый: Теоретические основы выживания.	6
Глава первая. Общее мироустройство в галактическом масштабе.	6
Глава два. О природе магии.	9
Глава третья. О богах.	11
Глава четвёртая. О магах.	13
Глава пятая. Образ мага.	15
Часть вторая: магии. Краткий обзор.	18
Глава шесть. Руническая магия.	18
Глава семь. Магия стихий.	22
Глава восемь. Общение с духами.	24
Конец ознакомительного фрагмента.	26

# Предисловие.

Почему была создана эта книга.

Вообще, уже давно ни для кого не секрет, что магия существует. Даже учёные давно признали, «что что-то такое есть», правда, им невдомёк, что же именно такое эта самая магия и почему все с ней носятся, как с писаной торбой. Ну, я не учёный, так что грустить мне причин нет; как раз напротив – я могу рассказывать обо всём этом самым антинаучным взглядом и нести полную околесицу. Впрочем, не буду.

Я прекрасно понимаю и то, что магия сейчас – не просто что-то далёкое из сказок раннего Средневековья, а самая что ни на есть полезная наука: такая, которая решает многие проблемы и в обычной жизни, и в более профессиональных сферах. Правда, надо уточнить, что магией пользуются нечасто, да и далеко не все: а зря, потому что вещь эта очень крутая и весьма полезная. И, конечно, весёлая: не просто же так девчонки гадают. Вроде и в шутку, а вроде и всерьёз.

Теперь непосредственно к книге. Появилась она в результате моего переосмысления опыта. Да, опыт у меня кой-какой есть, правда, рассказывать его я пока не буду: а то иначе читать будет неинтересно. Вот и оставлю вам на рассуждение, прав я или нет. А то порассуждать у нас любят, так хоть не зазря.

Себя я буду относить к выжлятникам – термин пришёл к

нам из времён, когда была в чести псовая охота – то есть, по меркам людской жизни, из давних времён. Что он означал – предлагаю вам разобраться самостоятельно, а кроме того, я люблю оставлять интригу в терминологических вопросах: мне, как не-учёному, это позволено.

Есть, конечно, и другие вопросы, непременно заслуживающие нашего внимания, к ним мы и приступим.

# Раздел первый: Теоретические основы выживания.

## Глава первая. Общее мироустройство в галактическом масштабе.

Итак, начну с того, как же устроен наш мир. Вообще-то, этому уже посвятили весь двадцатый век горе-учёные, наплодившие больше загадок, чем ответов. Впрочем, кое в чём они оказались правы: например, в законах притяжения, в вопросах гравитации, в эволюционном подходе... Да, хотя эта книга по магии, но я не буду отрицать эволюцию и другие научные фишки. Несolidно это. Люди старались, а выкидывать как-то не хочется.

Начнём с законов гравитации.

Наша Вселенная – я подчёркиваю: *НАША*, – основана на стандартных понятиях физики из учебника за седьмой класс. Было бы глупо полагать, что магия в своей сути отличается от материального мира. На самом деле, они весьма схожи, и важное явление могли бы показать нам как раз магические интерпретации мироздания.

Вселенная – это отпечаток. Вообще, в сути своей, материя есть отпечаток магии. Магия – это основа мира, её же

часто принято называть энергией, манной или ещё как кому заблагорассудится. Мы же будем именовать её магией, потому что «энергия» как термин уже зарезервирована физиками, а устраивать путаницу не в моих правилах.

Итак, магия – это основа мира. По её образу создаётся материя – более удобный для общения слой. Вообще, вся наша материальная часть мира создана лишь для увеличения уровня понимания живыми существами – в меру своих понятий и принципов. Работает это так.

Есть дух – это что-то вроде чистой эмоции, чистой мысли и так далее (термины сами можете подобрать). Духи – очень мощные существа, и в этом своём воплощении стремятся к себе подобным. Вот, кстати, откуда идёт известное правило «подобное притягивает подобное». Просто духи ищут кого-то, кого им было бы проще понять. Если есть Гнев, а рядом есть Радость – возникнут разногласия. Эти духи разные по концепту, и поэтому неспособны напрямую понять друг друга.

Самые могущественные духи – это и есть различные миры. Они по своей сути тоже эмоции-мысли, только куда массивнее и могущественнее.

Наконец, все духи собрались и начали думать, что же делать дальше. Пока что они друг друга всё ещё не понимают: да и как тут поймешь, когда ты в ярости, а твой сосед веселится? Тогда появляется *душа* – менее совершенное тело, но имеющее в себе больше различных эмоций. Так им дого-

вариваться куда проще, и начинается общение. Постепенно оно перерастает в некий единый образ, который создаётся для ещё большего упрощения общения и, конечно же, является продуктом общения душ. Это и есть материальный мир. То есть, по сути, материя – это дважды упрощённая мысль.

Итак, создан целый мир. Но неужели он будет неизменен и будет тем же самым до скончания веков? Думаю, что проницательный читатель уже догадался об отрицательном ответе на этот вопрос, но всё же скажу: мир будет меняться.

Каким образом? В данном случае есть некоторый аспект случайности. Конечно, есть некоторые predetermined моменты (например, мир, в котором много энергии ярости, не будет мирным и безопасным), но тем не менее развитие в целом носит случайный характер. Сложно сказать, почему духи другого плана приходят в миры, отличные от их сущности. Но вероятно, они реализуют главную функцию мысли: любознательность.

## Глава два. О природе магии.

Итак, что такое магия? Магия – это прообраз, энергия мысли. Как мы знаем из первой главы, духи – это первооснова разумности, а мысль – первооснова творчества. Я намеренно использую именно это слово.

Так вот, магия – это нечто среднее между всеми тремя уровнями реализации, и более того – есть и другие уровни, кроме названных, и они тоже наполнены магией. Магия – это универсальная энергия. Она конвертируется между уровнями, и потому является формой связи тела, души и духа. Кстати, именно поэтому можно вернуть душу умершего – потому что магия конвертирует её в материальный формат.

Сама магия по своей природе очень проста: она даже не является энергией, по своей сути. Вот к примеру: лезете вы в Интернет. Загружаете веб-страницу. Не важно, со смартфона вы или с компьютера – страничка конвертируется в читабельный формат. Так вот сама страничка – это есть результат магии в нашем примере, это конкретная информация, перенесённая из уровня кода (душа и дух) в визуальный формат (тело). Но она не просто так оказалась в вашем гаджете: она появилась в результате передачи данных по протоколу HTTP, и вот этот самый протокол и есть магия.

Что же позволяет передать магия? Конечно же информацию! Кстати, именно поэтому телепортироваться в так на-

зываемых «высших мирах» у магов получается, а в «материальном» мире нет: потому что в первом случае они являются чистой информацией, и её можно просто передать в нужное место, а во втором – они уже *вещество*, а оно по протоколу не передаётся. Вы же не можете послать по вайфаю ваш смартфон? Тут без почты не обойтись. И такая почта есть. Для этого используются физические тела. К сожалению, если вы хотите идти быстрее, то вам придётся и шевелиться больше, а телепорты оставим квантовой физике.

Анекдот в тему:

*В пустыне мужчина нашёл лампу с джинном.*

*-Чего желаете?*

*-Я хочу домой!*

*-Ну, пошли, – джинн взял мужчину за руку и повёл по песку.*

*-Нет, ты не понял, я хочу быстро домой!*

*-Ну, тогда побежали.*

Вот так вот, дамы и господа. Не всё так просто в этом мире.

## Глава третья. О богах.

Боги – всем известные существа невероятной силы и прочее, прочее, прочее. Только вот это всё те же самые обыкновенные духи. Вспоминаем модель вселенной.

Дух – это сгусток мысли. Мир – это та же мысль, но в огромном количестве. Очевидно, что гравитация мира больше гравитации духа, и поэтому именно его магнитное поле является доминирующим. Но! Если вдруг у какого-то духа появится много массы, то оно вполне может начать стягивать с мира мысль, наполняя своё поле. При этом могут быть самые разные комбинации, за подробностями к астрофизикам. Самые популярные варианты:

Дух станет невероятно сильным и вообще поглотит весь мир. Неприятная ситуация, особенно для других духов, так как они тоже попадут под раздачу.

Образуется двойная звезда, так скажем, двойной мир с общим центром тяжести. В данном случае появляется неплохой вариант с системой выбора для местного населения: где хочешь жить, там и живи. А ещё – так как центр общий, можно спокойно вращаться вокруг него без особых последствий.

Неприятный исход: нейтронные звёзды. В этом случае дух набирает критическую массу и коллапсирует, становясь невероятно могущественным, и способным поглощать несколько миров одновременно. Кстати, у него ещё и излу-

чение появляется, которое в масштабах межмировых путешествий выражается испугом и чувством невероятной опасности. Держитесь от таких мест подальше.

Так вот, к чему это я. Боги – это просто могущественные духи, и не более того. Как правило, суть в том, что они своей гравитацией способны влиять на мир. Поэтому они и боги.

## Глава четвёртая. О магах.

Вообще, начать надо было с этого, но всё же решил оставить на закуску. Кто такие маги? Возвращаемся к компьютерам.

Маги бывают разные. Так как мы помним, что магия – это у нас HTTP, а все манипуляции мы проводим с информацией, то маг – это программист, который с помощью протокола передаёт информацию с уровня на уровень. Его тип магии – это язык программирования. Конечно, и протоколы могут отличаться. Например, магия огня в классическом понимании бессмысленна против магии смерти или, например, магии призыва: просто протоколы разные, и магические потоки в принципе не сталкиваются.

Но как мы помним, сайты на ладонке открывать пока что никто не научился. Так что второй компонент – это «железо». Железо – это то, на чём маг работает. Каждый маг – это по-своему компьютер, и у него есть свои характеристики. Кто-то может легко изменять реальность – у него крутая видеокарта, кто-то – напротив, может идеально рассчитать воздействия потоков магии – у этого круче процессор. И так далее. Есть свои компоненты, есть своё железо.

Вспомним и о том, что программы пишутся не в блокноте (причём в приложении «Блокнот» от известной операционной системы программы также никто не пишет), а в сре-

де программирования. Эта среда – способности мага. Так же, как и среда разработки на компьютере, среда магической разработки может эволюционировать, получать апдейты и всячески видоизменяться. И она, конечно же, может быть не одна.

Маги – весьма своеобразные создания. Кстати, намекну: именно создания. Они умеют делать то, что большинству неподвластно. Но всё же, давайте будем честны: сайт может написать каждый из нас. Кому-то, конечно, потребуется всё подробно объяснить, кто-то быстрее доберётся сам; кто-то воспользуется готовыми конструкторами сайтов, а кто-то напишет его с нуля. Но так или иначе: это могут все. С магией всё аналогично.

Кстати, предостерегу от использования готовых решений. Так вы не наберёте много опыта, да и на заготовках далеко не уедешь. Первый же хацкер крякнет вашу программу по полной программе! Так что думаем сами, господа. И ещё. В готовом решении неизвестно, что входит в пакет установщика. То есть: вы скачали программу – ну а вдруг там вирус? Так что не запускаем неизвестные программы! Особенно это касается любителей использовать готовые рунические формулы и ещё какую-нибудь белиберду из интернета.

## Глава пятая. Образ мага.

Итак, на этом наше ознакомление с первой частью завершается. Всё-таки мир устроен довольно просто, и незачем его усложнять. Теперь расскажу о том, как же должен маг использовать свои навыки, как их тренировать и всё такое.

Вообще, эта книга – база первого уровня, то есть содержит она в себе самые базовые знания. Здесь довольно много теории, и не так много практики. Поэтому я расскажу о том, куда двигаться дальше.

Начнём с того, что программирование – это практический навык. Вы не научитесь творчеству, если будете просто читать пособия. Нужна практика, при этом, чем больше её будет, тем лучше. Потому что не всякое знание полезно. Полезно то знание, которое вы применили.

Второй завет: не пренебрегай готовым. Если есть готовое решение – не изобретай колесо. Конечно, можно поехать и на квадратном колесе, но это, во-первых, неудобно, а во-вторых, ещё и больно.

Завет третий: не смотри на готовое как на панацею. Если есть готовый рецепт – можно его взять. Но не лучше ли полчаса подумать и создать свой рецепт, куда лучший?

Правило четвёртое: **БУДЬТЕ ВСЕГДА НАЧЕКУ!** Как известно, в интернете полно хакеров и других неблагоприятных детищ прогресса. Так и в магии: всегда найдётся любитель

заслать в свою программу вирус, или же, например, повампирить вас при удобном случае. Осторожность лишней не бывает.

Правило пятое: не путай осторожность с нерешительностью.

Правило шестое: не охотиться на динозавра. Есть любители поохотиться на больших магов, при этом самомнение неизбежно превышает навык. Не стоит забывать, что «динозавр» вас всё равно съест. Не стоит вступать в битвы с кем попало. И ещё: не надо охотиться на духов ради развлечения или удовлетворения своего самолюбия. Как правило, они значительно сильнее вас. Не надо так.

Правило седьмое: помощь духов – по надобности. Не стоит заставлять духов помогать вам при каждом удобном случае. Они-то станут сильнее, а вот вы – нет.

Правило восьмое: изучай. Чем больше ты знаешь, тем лучше.

Теперь о том, как тренироваться.

Любая тренировка состоит в выполнении действий. Нельзя тренироваться, ничего не делая. Если вы хотите научиться чему-то, придётся работать, и очень интенсивно.

Если вы тренируетесь в управлении погодой – флаг вам в руки, только не забывайте, что вызвав двухнедельную засуху посреди лета, вы грозите лишиться урожая. И вообще, проверяйте на разумность каждое ваше действие.

Если магия боевая, отрабатывайте на созданных вами об-

разах врагов. Я НЕ рекомендую использовать для этого камни или деревья: напомню вам, что в них есть душа, а значит, они поддерживаются духом. Вам нужны такие войны?

Ещё важное правило: регулярно практикуйтесь в реальных условиях. Конечно, поиграться с файерболами на искусственном духе – довольно увлекательно, но помните, что это в меру бесполезно: практика должна быть в том числе и реальной.

С чего начать? Тут надо думать самим. Потому что ничего вам не мешает начать с любой магии, какую пожелаете изучить. Дам некоторые направляющие идеи для ваших размышлений, а дальше вам предстоит изучать вопросы самим.

# **Часть вторая: магии. Краткий обзор.**

## **Глава шесть. Руническая магия.**

Руны в целом – это символы, которые позволяют определённым образом передать некоторую информацию по протоколу передачи данных. Куда и что вы передаёте – ваш выбор. Кстати, этим руны очень удобны при совмещении с другими видами магии: они, по сути, видоизменяют протокол передачи данных, и делают управление массивом данных проще.

Руническая магия в целом – одна из самых простых. Здесь все настройки уже готовы на концептуальном уровне, осталось только приготовить нужную комбинацию – или воспользоваться одной-единственной руной, причём зачастую – с не меньшим успехом.

Сами руны – это всего лишь настройщики канала передачи данных. И их можно отличить именно по этому признаку. Также именно такая их функциональность позволяет использовать их как стандартные варианты развития событий, очень удобные для чтения. Например, есть руна Хагалаз. Чем-то напоминает русскую букву «Н». Посмотрим на неё внимательнее:



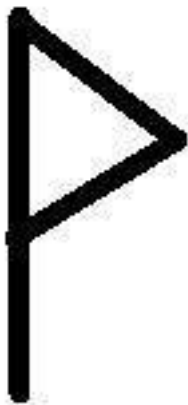
Видно: две палочки вертикально, одна под наклоном. В рунах сначала рисуем всё вертикальное, желательно сверху вниз, а потом всё наклонное, в том же порядке.

Что означают эти палочки? Вертикальные показывают состояние. Некоторый фиксированный конструкт. Наклонная же показывает движение энергии. Так можно разобрать любую руну. Что будут означать эти две палочки – решать вам. Прошлое и будущее, или данные и ситуацию – надо смотреть по каждому случаю отдельно. Так что все мои личные наработки здесь не будут особенно полезны. Именно в силу того, что это не информация как таковая.

Чтобы пользоваться рунами, нужно понимать, как они работают. Без этого маг уподобится обезьяне с бубном: вроде всё как надо, а не магичит, даром что бубен шаманский.

Пример с руной Хагалаз: есть два состояния (допустим, прошлое и будущее: пример банальный, но так понятнее), и передача данных – из прошлого в будущее. По сути, на этом анализ можно и завершить, но я приведу пример:

Допустим, вы в прошлом – успешная и разносторонне развитая личность, а сейчас в вашей жизни происходит какая-то фигня. Что делаем? С помощью этой руны притягиваем успехи прошлого в будущее. Так можно притянуть, например, навыки, которыми вы раньше владели, и так далее.



Теперь посмотрим на руну Вуньо. Та же схема: есть ситуация, и есть направления энергии. В этом случае мы из настоящего (например) отправляем энергию (или запрос) в будущее и возвращаемся с нужной нам энергией (или информацией).

Вообще, руны – одна из самых простых магических традиций, не требующая каких-то сложных заклинаний и тому подобное. Поэтому начать изучение с рун – хорошая идея.

## Глава семь. Магия стихий.

Я не буду в этой книге делать обзор на *все* виды магии, какая только существует. Дело это неблагодарное, а кроме того – бесполезное, потому что таких видов вагон и... нет, не маленькая тележка, а ещё вагон. К тому же, вы всегда можете воспользоваться интернетом и найти необходимую информацию, хотя бы теоретического плана, а потому нет никакого смысла описывать здесь *всё*.

Магия стихий – самая полезная магия. Основная её полезность в том, что она учит работать непосредственно с энергией, а это самый важный навык в использовании магии. Умение управлять энергией – основополагающее, и без него можно просто ничего не делать – всё равно разница будет небольшой. Хочу заметить, что на самом деле *любая* магия – это работа с энергией, и не важно, предсказание ли это по чайным листьям или же сложнейшая боевая магия.

Магия стихий учит использовать навыки непосредственно на энергии, научая ищущего способностью понимать энергию. Если этой способности нет – многие заклинания окажутся слишком сложными. Дело в том, что каждое заклинание – это работа по передачи информации. И если ты не понимаешь, как она работает, и что за информацию ты передаешь, то можно сделать лишь самое простое: открыть сайт, или, например, почитать страничку какой-нибудь электрон-

ной книги. Но от того, что ты открыл сайт, у тебя не появилась возможность его менять. Кстати, это намёк всяческим «прорицателям»: если вы видите будущее, это далеко не значит, что вы способны его изменить.

Работа со стихией направлена на достижение взаимопонимания с этой стихией. Это очень важный момент, и почему-то ему, как правило, уделяется мало внимания. Стихия – это важная часть сущности мира, и для использования высшей магии необходимо доверие между магом и стихией. Может оказаться так, что маг сам по себе силён, но стихия его не понимает: тогда заклинание может и не получиться.

Ещё важный момент: стихия вполне себе живая! Никаких заклинаний на подчинение стихии быть не должно! Кстати, это относится и к духам, и к демонам, и так далее: ничего такого в общении с ними использовать недопустимо!

Магия стихий – основа любой магии. Большинство заклинаний работают с некоторыми стихиями. Поэтому её освоение можно назвать обязательным и критически важным.

## Глава восемь. Общение с духами.

Теперь очень интересная тема: общение с духами.

Кто такие духи, мы уже разбирали. Поэтому сделаю акцент, что чаще всего мы общаемся с *душами*, а не с духами напрямую: это было бы слишком сложно.

Общение с духами – это важный процесс, особенно потому, что они владеют информацией, которой у людей нет. Хотя, допускаю также, что моя книга будет интересна также, например, вампирам, но всё же хочу заметить: у духов можно всегда узнать что-то новое, поэтому не рекомендую пренебрегать этим источником информации.

Ещё один важный момент: дух – это живое существо. Сколько раз уже это говорили в десятках книжек, а «юные маги» всё никак это не поймут. Ну не надо на них нападать, ну не надо их заставлять что-то делать: это, во-первых, не получится, а во-вторых – потенциально опасно. Простой пример: когда родители заставляют детей делать уроки, у них появляется желание заняться этим? Думаю, ответ очевиден. И даже если ученик был, в принципе, настроен поучиться, то подобная «помощь» обычно заканчивается тем, что он ничего не делает. Хотя бы чисто из вредности. А ещё – из-за того, что никто не любит, когда им командуют. Я считаю *любое* командование духами недопустимым. Ни с этической, ни с практической точки зрения.

Ещё кое-что в тему. У нас так принято, что люди проводят гадание/заговор/заклинание, а в итоге ответ не соответствует ожиданиям. И ладно бы это, так ещё и враньё стопроцентное! А как так? А вот как.

Когда вы гадаете, или просто используете заговор, в подавляющем большинстве случаев вы обращаетесь к духам. Надо отучаться, кстати говоря. А в итоге получается следующее: вы просите: «Духи, помогите». А кто конкретно? А кто угодно. Вот вам и отвечает «кто угодно», с соответствующим результатом, потому что духи не всё знают, и спрашивать надо у того, кто знает. А если не знаете, к кому обратиться – вопросы к духу-хранителю, об этом далее.

Ещё, кстати, важное замечание: вы когда чашку моете, из которой чай пили, – вы мужа или жену зовёте? Или соседа из подъезда? Нет? Тогда почему вы считаете правильным по любому поводу обращаться к духам? Они вам тоже не справочная, между прочим. И далеко не всем нравится, когда их дёргают по любому поводу, особенно, если вопрос пустяковый. Так что учитесь использовать свои силы, это важно, потому что в любом случае ваш уровень воздействия на мир зависит от вашей массы как духа, а это и есть личная сила.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.