

**Б. М онос о в**

# **Психотроника**

**(часть 2)**

### **6.3.1. Ангелы.**

Каждый из каналов формирует некий закон природы, или Действующую Силу, которая неким образом изменяется во времени, формируя личность Канала. То есть, отслеживая изменение амплитуды сигнала Канала, можно предположить, что имеешь дело с неким разумом или индивидуальностью. Связывая Канал с планетой или Созвездием, указывают временные параметры возрастания или убывания Силы действия Канала. Являясь частью сознания планеты Земля, люди проводят энергию Каналов. В зависимости от касты, сознание человека способно захватывать более или менее высокочастотную Зону Древа Сефирот. В зависимости от Действующих Сил, с которыми взаимодействует человеческое сознание, формируется та или иная картина Мира и система мотивации. Каждый из Каналов является несущей частотой, на базе которой осуществляется модуляция группами человеческих сознаний, то есть формируются Эгрегоры. В этом аспекте Канал можно сравнить с телевизионным каналом, по которому гонят телепрограммы. Сознание обычного человека улавливает сигнал канала в области боковых составляющих. Часто люди ловят одновременно несколько каналов, что соответствует телеприемнику, настроенному на диапазон между телевизионными каналами (прием помехи).

### **6.3.2. Эгрегоры.**

Каждый из Каналов является базой для образования какого-нибудь Эгрегора. Любой человек, так или иначе, взаимодействует с каким-нибудь Эгрегором, подключаясь через него к планетарному сознанию. Эгрегор можно определить именно как коллективный канал связи сознания человека с сознанием планеты. Через канал Эгрегора идет взаимодействие части (сознания человека) с целым (планетарным сознанием). Образование плотного подключения (большой уровень сигнала) дает человеку ощущение цели в жизни и значимости того, что он делает. Потеря связи (с Эгрегором) приводит к потере цели, ощущению ненужности и, в итоге, к сильной депрессии (аналог с клеткой, оторгнутой от организма). Существуют совместимые Эгрегоры, которые могут идти на одной несущей частоте (могут быть образованы на базе одного Канала), и Эгрегоры, несовместимые друг с другом (записанные на разных каналах). Представьте себе детский телевизионный канал, по которому идут программы определенного содержания. Безусловно, фильмы "для взрослых" должны идти по другому каналу. Человек, не включенный в какой-то конкретный Эгрегор обычно "принимает" энергию нескольких Каналов, что приводит к отсутствию четкой цели в жизни (телевизионной картинке), депрессии (нет информации и на пустой экран смотреть скучно) и отсутствию четкого представления о Мире (нет информированности о происходящем, как следствие отсутствия приема новостей).

### **6.3.3. Планы бытия.**

Если рассмотреть схему Древа Сефирот (см. схему), то в ней можно выделить три горизонтальных Канала, делящих всю схему на несколько областей. Это будет разделение Планетарного сознания на уровни восприятия Мира, и оно связано с типом построения моделей пространства внутри нашего сознания (способ организации Телевизионной картинки). Из этих трех горизонтальных Каналов нижний по частотам имеет №17. Каналы обычно обозначаются именно номерами. Итак, все пространство разделено на 4 области. Нижняя называется Мир Физический и пространственно размещается на Сефире Малькут (аналог с винчестером компьютера). В этой области находятся Каналы с 22 по 17. Следующая область, с 17 Канала по 9, называется Астральным планом. Область между 9 и 4 Каналом называется Ментальным планом. Область с 4 по 1 Канал называется «Первичным Светом» или областью «Божественного Сознания». Принято делить все информационное пространство Земли на три Плана, объединяя Ментальный и Божественный план в единую область. Эти три плана связаны не с разделением внешнего мира на какие-то изолированные области, а с особенностью человеческого сознания, включающего несколько областей восприятия. Физический мир в религиях определяется как мир Бога Сына (Вишну), Астральный мир – это область Бога Духа (Шива), Ментальный мир соответствует Богу Отцу (Брахма). Восприятие этих миров связано с работой сознания человека в различных режимах, что и составляет предмет эволюции сознания. Можно сказать, что физический мир является особенностью восприятия, так же, как и Астральный мир, и Ментальный мир. Так эволюция сознания личности является главным аспектом Эволюции человека. Циклически сменяющиеся друг друга цивилизации являются просто ареной для индивидуальной эволюции.

### **6.3.4. Физический План.**

Территориально этот мир размещается в Сефире Малькут (как программа на диске). Люди, воспринимающие мир Физический, имеют сознание, настроенное на восприятие этого мира. Речь идет о работе сознания в низкочастотном режиме, взаимодействующем с Каналами с 22 по 18. На самом деле эта область включает в себя две области: Сефиру Малькут и Сефиру Есод. Это также две области, как и в Ментальном плане. Область Сефиры Есод называется Эфирным планом или Миром призраков. Соединение этих двух Сефир в единую область приводит к восприятию «призраков» или «духов» обычными людьми. Можно рассмотреть эту систему, как существование виртуального диска Есод на «железном» диске Малькут. Явление прохождения одних объектов через другие связано с тем, что эти объекты существуют в разных пространствах с возможностью переключения объектов из одного мира в другой. Так, например, девушка ночью в фазе сна чувствует присутствие в запертой изнутри комнате чужого

человека и кидает в него табуретку. Утром табуретка обнаруживается в коридоре при по-прежнему запертой двери и целых стенках. Речь идет о переключении девушки во сне, при соностройке с существом из мира Есод.

#### **6.3.4.1. Религии Физического Плана. Сефира Малькут.**

Каналы 22, 21 и 19 являются базой для Эгрегоров религий, именуемых Великими. Эти религии являются Великими не из-за особой значимости или величия, содержащегося в их парадигмах, а потому что эти Каналы по своим частотам доступны для всех людей с уровнем сознания 3-4.1. Отличием Религий от других Эгрегоров является наличие конечной парадигмы. В отличие от науки, являющейся развивающейся системой знаний, Религии сразу оперируют конечным знанием, происхождение которого не связано с научным методом исследования. Религиозная парадигма очень похожа на Оккультную систему, также оперирующую готовым знанием, но, в отличие от Оккультной (тайной) системы знаний (полученной целыми цивилизациями, шедшими именно научным путем познания), религии являются версиями откровений неких боговдохновенных личностей – "пророков", интерпретировавших эти знания в меру своих знаний. С каждой религией связана какая-то своя версия (легенда), однако все они сводятся к системе простых объяснений. Существует некий бессмертный Творец Мира, который создал его так (именно в этом варианте реальности). Проводя аналогию, сегодня бы сказали: нет Мира кроме Windows, и Билл Гейтс Творец его. Почему Гейтс сделал Windows именно так? Неизвестно, "ноу-хау" Гейтса. В этой аналогии Магические Эгрегоры похожи на всякие пособия типа "Photoshop для чайников", или "Программирование на языке Java".

В религиях работает принцип Договора. Если что-то записано в Договоре данного Эгрегора и люди, образующие этот Эгрегор, в это верят, то оно реализуется. Такова природа плачущих икон и оживающих статуй богов. Чудо "Чистого Огня" и другие религиозные чудеса происходят потому, что так записано в Договоре. Существуют описания повторяющихся чудес, как, например, Чудо Святого Януария (восстановление из порошка, запаянного в герметичный сосуд, крови давно казненного язычниками древнего Христианского Епископа). Религиозные чудеса сопровождаются нарушением законов природы, но они совершенно нормальны в Эгрегоре.

##### **6.3.4.1.1. Религии 22 Канала.**

Это Канал, отражающий идею Бога-Отца,  $22=2+2=4$  (граница Божественного Мира). В основе всех религий, в разное время существовавших на частоте этого Канала, лежит вера в непознаваемое высшее начало. Это начало не определяется как личность (Аль-Ах, Эль Хай, Айн-Соф и т.д.). Замысел этого существа непонятен и непознаваем на уровне человеческого сознания. В связи с этим следует жить в настоящем времени, не строя планы, так как Бог может истребить человека или человечество в любое время (Стихия Огонь – настоящее время). Для адептов этих религий

имеет значение только происходящее сейчас. В основе Иудаизма (Эгрегора, занимающего в настоящее время частоту этого Канала) лежит Книга Бытия Моисея. Эта книга, в свою очередь, является интерпретацией знаний Атлантов в изложении жрецов Древнего Египта. Создавая новую Религиозную парадигму, Маг Моисей (Мозес), сделал это целенаправленно. Выбрав 22-й Канал (Огонь) и сформулировав «заповеди», как настройку на него, он открыл доступ своим последователям к Сефире Есод, дающей власть над миром. Таким образом, верующих иудеев можно разделить на "народ", привязанный к Сефире Малькут, и на "Князей", образующих Элиту, взаимодействующих с Сефирой Есод. Адепты религии этого Канала во многом определяют реальность (настоящее время, Стихия Огонь). В этой религии нет "домов Бога" – храмов. Синагоги представляют собой просто культурные центры (дома собраний общины, клубы). С другой стороны Раввины не имеют большей святости, чем другие иудеи, а являются просто знатоками традиции – образованными людьми, знающими "Священные книги".

#### **6.3.4.1.2. Религии 21 Канала.**

Этот Канал связан с прошедшим временем (Стихия Вода). Религия, базирующаяся на этом Канале сейчас, заместила собой какие-то другие Водные религии (Митраизм, Религия Дагона, и т.д.). Христианство, существующее сегодня в 21 Канале, построено на вере в Бога Сына,  $21=2+1=3$  (Канал воплощающегося Бога Сына (см. Вишну)). Основой этого Канала является обращение к событиям прошлого. Религия Христиан была сформулирована и оформилась окончательно примерно через 500-800 лет после гибели Иисуса Христа. В основе этой религии лежит идея Бога Сына, воплощающегося среди людей (см. аватары Вишну). Являющийся Мессией (носителем миссии), Бог Сын сообщил людям новые условия (требования) Бога Отца. Поскольку в этой религии есть условия (Новый Завет), поставленные Богом-Отцом, то существует возможность следовать этим условиям (угодить Богу), отсюда "Угодники" (те, кто угождают). Так как те, кто угождает Богу, лучше тех, кто не угождает, они получают награду (получение необходимого). Для адептов этой религии имеют значимость только события прошлого. Продвинутые адепты этой религии воспринимают вибрации Сефиры Ход (дающей возможность создавать астральное тело). Эти Адепты (Святые) обладают возможностью видеть Духов и взаимодействовать с ними (изгнание бесов). Особой Сиддхой (высшей способностью) этих аскетов является способность создавать защитное поле (Силовое поле Стихии Воды). Природа этого защитного поля связана с торможением времени в объеме ментального пространства аскета. Соответственно, в таком пространстве гасится любой импульс энергии (эффект мухи в янтаре). Известна легенда о православном монахе, о руку которого разбился в осколки дамасский клинок.

### **6.3.4.1.3. Религии 19 Канала.**

Этот Канал является несущей частотой для религий Воздуха, связанных с будущим временем. Это религия Воздуха (Хаоса). Основателями этих религий являются пророки, способные предвидеть будущее. Целью такой религии является построение светлого будущего человечества. Для людей, адептов этой религии, важно только то, что будет. Поведение активной части мусульман, связанное с войнами и терроризмом, можно объяснить стремлением к созданию в будущем некоего идеального общества. Ранее Коммунистическая идеология, находящаяся на той же частотной полосе 19 Канала, блокировала агрессивные тенденции Мусульманства. С падением Коммунизма и гибелью идеи Мировой Революции произошла активизация Мусульманского Эгрегора. Продвинутые адепты этой религии (воспринимающие вибрации Сефиры Нецах) обладают Сиддхой (особой способностью) Стихии Воздуха – проницаемостью. Святые способны протыкать свое тело саблями совершенно безвредно для организма. Эта Сиддха дает физическую неуязвимость.

### **6.3.4.2. Мир призраков. Сефира Есод.**

Сефира Есод представляет собой некое "вложенное пространство" Сефиры Малькут. Это похоже на "виртуальный диск". Сефира Есод является базой Эфирного плана. Это промежуточное пространство между Физическим планом и Астральным. Эта Сефира является опорной для эфирных тел людей. Эфирное тело человека является полевой энергетической структурой, являющейся опорной структурой органического тела (аналог с ниткой, на которую нанизаны бусы).

### **6.3.4.3. Тайные Религии.**

Существуют Эгрегоры, связанные с Сефирой Есод, представляющие собой религиозные течения (систему верований), доступные только для определенной части общества (3-4.1). Эти религии имеют элитарный характер из-за своей связи с 3-й кастой (властители). В этих религиях практикуются ритуалы посвящения, наподобие посвящения в рыцари. Делается упор на воинских традициях. Сама структура этих религий жесткая и иерархическая, подобная структуре военизированных формирований. С этими религиями связаны тайны (подобные военным и государственным тайнам).

### **6.3.4.3.1. Религии 20 Канала.**

Этот Канал обладает качествами Стихии Воды, позволяющими человеку входить в контакт с Духами умерших (Сефира Есод).

В основе этой религии лежит тайна крови Иисуса Христа. Кровь лежит в основе ритуалов вызывания умерших (тех, кто жил). Если Христианская церковь (21 Канал) является апостольской церковью (наследники учеников Иисуса Христа), то церковь 20 Канала является церковью Крови Господней, то есть церковью потомков Иисуса Христа (передача качества через Кровь). В

этой религии главной является легенда о Святом Граале (сосуде с кровью Иисуса Христа). В эту легенду входит цикл легенд о рыцарях Короля Артура и их поисках Святого Грааля. Возможно, религия Катаров была разновидностью 20 Канала. Есть информация, что в Катарской крепости Монсегюр нацистский исследователь и мистик Отто Ран нашел Чашу Грааля. Есть легенда о том, что Каролинги (древние короли Франков) являются прямыми потомками (потомками племянников) Иисуса Христа (см. книге и фильм "Код Да Винчи"). Можно предположить, что члены этого рода являлись главами Церкви Крови Господней. На энергиях этого Канала базируется спиритизм, реанимация и воскрешение из мертвых (одно из чудес Иисуса Христа).

#### **6.3.4.3.2. Религии 18 Канала.**

Энергии этого канала связаны с ощущением своей роли в будущем (Стихия Воздух). Этот Канал питает религии, связанные с развитием сознания и эволюцией личности. Сюда входят учения Суфиев и Даосов. Эти энергии связаны с представлением о предназначении в жизни. Каждый человек имеет собственное предназначение (талант), развивая который он максимально продвинется в эволюции своего сознания. Эти религии связаны с изменением системы ценностей. В качестве основной ценности начинает фигурировать личное духовное развитие. Это вторая система жизненной мотивации, открывающая путь к бессмертию. Первая система мотивации, существующая в 3-х первых кастах, связана с рождением детей и продолжением рода. В этой системе мотивации заинтересована не личность, а биологический вид. Жизнь человека с такой системой мотивации длится до тех пор, пока он нужен для воспитания потомства. Далее он умирает. Вторая система мотивации позволяет человеку жить столько времени, сколько он может развивать свое сознание. Эта система мотивации связана с Гением Земли (сознанием планеты) и имеет главный приоритет. Люди, идущие по жизни в рамках Эгрегоров 18 Канала, претендуют на обретение бессмертия.

#### **6.3.4.3.3. Религии 15 Канала. Низ.**

Этот Канал делится на две части, одна из которых по частоте ниже 17А, а другая – выше. Нижняя часть (низкочастотная) 15 Канала является основой религии, а верхняя (высокочастотная) часть связана с Магией. Этот канал связан с религиями Власти и богатства. С помощью ритуалов (клятвы и присяги) создавались жесткие связи. С этим Каналом связаны самые тайные общества, связанные с Мировой Элитой и Мировым правительством. Сюда можно отнести малоизвестные ордена: орден Весты и общество Гномов. Эти религии можно отнести к ордену Золотого (Белого) Быка, учрежденного царем Соломоном, членами которого были Чингис Хан, Атилла, Тамерлан, Александр Македонский, Юлий Цезарь и др. Одним из главных известных Артефактов этого Канала является "Копье Судьбы". Сюда же относится меч Эскалибур и таинственная Менора (семисвечник), находящаяся, по слухам, в

коллекции Ватикана. Эти религии имеют в своей основе идеи Власти денег. В этих религиях существует своя система ценностей.

### **6.3.5. Астральный План.**

Под Астральным планом понимают область Древа Сефирот от 17 до 9 Аркана. Эта область пространства соответствует уровню сознания человека с мерностью от 4-х (17А) до 10-и (9А) воспринимаемых измерений. В Магии принята информационная модель Мира (парадигма Атлантов). В связи с этим, любой объект можно рассмотреть как Имя (обозначение кодом, наподобие описания объектов в компьютерных программах). Тогда под "мерностью пространства" можно понимать считывание какого-то количества знаков Имени (кода объекта). Например, мерность 4 соответствует считыванию 4-х знаков имени, а мерность 7 соответствует 7-ми считываемым знакам. Утверждение Каббалистов (наследников информационной парадигмы Мира) о 22-мерной природе Мира говорит о том, что сам "процессор" "Компьютера" (сознания планеты Земля) имеет 22 разряда. Расширение сознания Мага (увеличение мерности воспринимаемого пространства) происходит при смещении Точки Сборки вверх в область более высокочастотных Каналов.

#### **6.3.5.1. Эгрегоры 17 Канала.**

Эти Эгрегоры связаны с идеей объединения с природой. В данном Канале происходит преобразование Солнечной энергии в биоэнергию растений. Далее энергия растений преобразуется травоядными животными в собственную жизненную энергию. Хищники, поедая травоядных животных, собирают эту энергию в каналы. Эта энергия, циркулируя в Каналах Системы, очищается от индивидуальной информации и становится обезличенной. 17 Канал переносит энергию на частоте Анахата Чакры человека. Эта энергия образует второе энергетическое кольцо. Первое энергетическое кольцо основано на потреблении пищи и преобразовании содержащейся в ней энергии в собственную. По мере подъема Точки Сборки в процессе духовного развития происходит перераспределение энергии между первым и вторым энергетическим кольцом в сторону второго кольца.

##### **6.3.5.1.1. Первое Посвящение Магов. Просветление. Сефира Даат.**

Посвящение представляет собой действие, направленное на ускорение индивидуальной эволюции личности. Это конкретное действие, имеющее под собой теоретическую основу и формальное (физическое) воплощение. Необходимость Посвящения связана с переходом в следующую Касту (уровень) и закрепления на этом новом уровне. Некие варианты Посвящения существуют при переходах 1-2 (переход из Подмастерьев в Мастера) и 2-3 (посвящение в Рыцари). Переход 3-4.1. иногда тоже отмечают в некоторых традициях (см. например, Викка: шабаш). К таким торжественным процедурам, связанным с приемом в социум Магов 4.1, можно отнести выдачу дипломов врачам и инженерам, защиты диссертаций, присвоение научных степеней. Кроме того, существует целый ряд религиозных

посвящений (обрезание, крещение, пострижение в монахи, рукоположение в сан и т.д.). Первым Посвящением в Магии называется действие, связанное с переходом 4.1-4.2. При этом происходит слияние уровня сознания "Я", имеющего базу в левом полушарии мозга и связанного с Вишудха Чакрой, и "не Я", базирующегося в правом полушарии и связанного с Аджна Чакрой. Сама процедура Посвящения формирует новую Сефиру, именуемую Даат (или Дуат), подобно созданию "виртуального диска". Эта Сефира образуется в точке соприкосновения энергии двух Каналов - 17 и 15, используемых в Посвящении. В дереве Сефирот эти два Канала не взаимодействуют, но в ритуале Посвящения обе эти энергии используются вместе, образуя точку пересечения. Матрица посвящаемого записывается в этом новом пространстве, которое хранит далее облик посвящаемого (Астральный Дубль). Этот Астральный Дубль представляет собой искусственную перезапись на виртуальное пространство Сефиры Даат (Пространство Дуат), возникающее при ритуале Посвящения. Далее посвященный имеет возможность смещать свое сознание в Астральный Дубль (Выходить в Астраль). Дело в том, что любой человек имеет Астральное Тело (7 измерений) и способен выходить в Астраль (расширять свое сознание до 7 измерений (например, во сне)), однако это состояние будет неустойчивым, и любое действие в этом состоянии будет сложно контролируемым. Иными словами, обычный человек может входить в это состояние, но будет просто созерцателем неких картин и не сможет вести себя осознанно. Закрепление в пространстве Дуат, полученное в ходе Посвящения, позволяет Магу осознанно действовать на Астральном плане (уровень Сознания 4.2). Механизм Посвящений (создание Сефиры Даат) связан с возникновением группового сознания в ходе ритуала Посвящения. Основным типом Посвящений являются Эвлеззианские Мистерии или Мистерии Исиды. Эти Мистерии представляют собой образование "машины посвящений", состоящей из Магов 4.2., объединяющих свои сознания в единый комплекс. При этом часть Магов проводит энергию 17А, а часть – 15А. Объединяя потенциалы обеих групп, Маги создают область Сефиры Даат (пространство Дуат). Посвящаемый входит в пространство, созданное сознаниями Магов, и фиксируется в нем сознаниями участвующих в ритуале (запомненный образ). Таким образом, создается Астральный Дубль посвящаемого, записанный в Сефире Даат.

#### **6.3.5.1.2. Ложные Посвящения.**

Как было сказано выше, Посвящения существуют и при переходе между человеческими кастами 1-2, 2-3 и 3-4.1. Существует большой интерес в социуме к получению Магических способностей. Обычно спрос рождает предложение. Таким образом, появились различные варианты торговли Посвящениями. Как правило, такие посвящения имеют таинственную форму и загадочные атрибуты. Сами ритуалы могут быть весьма сложны и

сопровождаются долгими путешествиями к загадочному месту окончательного Посвящения. Основным признаком ложных Посвящений является тот же самый уровень сознания посвящаемого, что был и до Посвящения. В некоторых ложных посвящениях, проводимых с использованием особых Мест Силы, посвящаемый даже на какое-то время меняет уровень сознания, что не зависит от самого ритуала, а только от энергий этого места. Однако даже в таких, казалось бы, реальных Посвящениях не происходит закрепления достигнутого уровня. Как только человек покидает Место Силы, его Точка Сборки смещается в обычное положение. Иногда посвящение обставляется как получение какого-то Артефакта. Например, талисмана, что-то вроде "священной реликвии" (освященный предмет). В этом случае также не происходит реального Посвящения, т.к. Точка Сборки возвращается в обычное положение при убиении такого Артефакта.

#### **6.3.5.1.3. Инициации.**

Инициации относятся к категории реальных Посвящений. При инициациях используется механизм стресса. Стресс представляет собой один из двух защитных механизмов организма. При стрессе включается цепочка процессов, приводящая к ускорению всех процессов в организме. Стресс является неспецифической защитной реакцией на известную опасность. Это означает, что при любых определенных угрозах организм включает одну и ту же цепочку защитных реакций. Выживание организма достигается за счет ускорения его реакций и задействования всех резервов. В этом режиме включается принципиально иной тип мышления, чем тот, который работает в режиме обычной жизни. Существует три типа мышления, использующие разные зоны мозга. 1. Обычное логическое мышление "Я", базирующееся на работе левого полушария. Предназначено для управления бытовым поведением. Управляется Вишудха Чакрой. Это мышление построено на использовании накопленного опыта и логики. В картах Таро этот тип мышления обозначен Мужской фигурой.

2. Эвристическое мышление "Не Я". Этот тип мышления базируется на способности сознания человека перемещаться в 4-м измерении (время). В картах Таро этот тип мышления обозначен женской фигурой. Базой этого сознания является правое полушарие. Управляющая чакра Аджна. Это сознание базируется на способности предвидеть события на малых временных дистанциях. При стрессах организм многократно ускоряется, и обычное мышление не успевает обслуживать его действия. Эвристическое мышление позволяет просматривать ситуацию вперед на минуты и секунды (интуиция) и рефлекторно на нее реагировать.

3. Осознавание (осознание). Тип мышления, базирующийся на связи с Эгрегором Земли – "Сверх Я". Этот механизм называется Инсайт. В картах

Таро этот тип сознания обозначается фигурой «Ребенок». Базой этого мышления является Ментальное тело. Управляющая чakra Сахасрара.

В этом режиме происходит взаимодействие "Я", "Не Я" и "Сверх Я" с сознанием планеты Земля.

В процессе ритуалов инициации организм вводится искусственным способом в режим длительного Стресса. Это приводит к включению мышления "Не Я". При длительном стрессе, длящемся в общем случае несколько часов, организм успевает адаптироваться к этому типу мышления. Вариантами инициации являются процедуры обрезания, различных ритуальных пыток, определенных тренировок.

Обычно эти процедуры используются в "диких" (шаманских) культурах и знаменуют переход подростков из категории детей в категорию взрослых (охотников и воинов). После такого Посвящения новообращенный Охотник должен выполнить "зачетную работу" (убить какого-нибудь опасного хищника). При этом дети (категория, к которой он принадлежал прежде) на охоту не ходят и ей не обучаются. То есть весь курс обучения охотничьим навыкам сводится к инициации. Секрет успеха такой "зачетной" охоты состоит в двух вещах: 1. включении эвристического мышления (охотник с упреждением реагирует на действия зверя), 2. активизации прежних воплощений (в которых уже есть навык охоты).

Активно эксплуатируя полученное новое состояние, инициированный закрепляется в нем. Для интенсификации жизни, инициированных юношей, как правило, посылают в дальний многодневный поход, в котором они должны и охотиться, и воевать. Существует также традиция получать после инициации новое имя (знак изменения личности). В культурах "охотников за головами" юноша получает имя убитого врага.

#### **6.3.5.1.3.1. Посвящения Шаманов.**

При посвящениях самих шаманов инициации имели другую форму. Надо отметить, что в этом случае инициация с помощью травмирования (обрезание для 1-3 касты) носит более тяжелый характер. Эти процедуры в варианте шаманов представляют собой, например, ампутацию пальца (на руке или ноге). Вместо обрезания используется полное оскотление или частичное (кастрация). Такое посвящение может проходить в разных вариантах. У мужчин такое (весьма травматичное и редкое в наше время посвящение) может дать только шаманка женщина (Магиня), обладающая уникальными технологиями, уходящими корнями в традиции культа Богини Матери (см. историю расчленения Осириса Сетом и воскресения его Исидой, с потерей половых органов). В настоящее время такие инициации крайне редки (хотя и весьма эффективны в ритуальной форме). Подобная процедура была описана в Книге Сета (Некрономикон). Важной частью такого ритуала (связанного вообще с ампутацией любой части тела) является мумификация отрезанной части. Благодаря этому посвященный получает вход в мир Духов через

мертвую (сохраненную) часть своего тела. Однако реальных мастеров, способных дать такое посвящение (а не просто изуродовать тело), крайне мало. В настоящее время такое посвящение в некоторых случаях дают в рамках традиции Вуду. Наиболее распространенный вид шаманского посвящения выглядит следующим образом: группа шаманов (уже имеющих посвящение (4.2-4.3)) входит в Астральный план (17Канал), образуя Эгрегор (с помощью настройки на один Тотем (формирование Сефиры Даат)). Как правило, используется Тотем Ворона (Стихия Воздух - Двойки Воздуха). Далее, захватив Астральное Тело иницируемого, они фиксируют его (распятие, или пришивание (энергии 15 Канала)) к месту или предмету (например, шаманский бубен). При этом формируется отпечаток (Астральный Двойник), фиксированный к Астральному плану (закрепление к пространству Дуат). Далее, после закрепления в Дуат, Шаману дают закрепление в Нижнем Мире (пространство Сефиры Есод) или Верхнем Мире (пространство Сефиры Тиферет). Для закрепления в Верхнем или Нижнем мире там находят Союзника (не путать с понятием "Союзник" в Сефиротической Магии). Таким Союзником Шамана может быть обитатель пространства Есод или Тиферет. Установив связь с Союзником, обитающим в реальном пространстве (пространство Дуат виртуально), Шаман, таким образом, получает Верхнее или Нижнее Посвящение, являющееся специализацией. Таким образом, возникает два типа Шаманов: Черные Шаманы с зацеплением в пространстве Есод и Белые Шаманы с зацеплением в пространстве Тиферет. Черные Шаманы занимаются целительством и практической Магией. Белые Шаманы занимаются духовным развитием, кармическими проблемами и воспитанием людей. Тип Посвящения зависит от изначального уровня сознания. Для уровня 3-4.1 это Нижнее посвящение, для уровня 4.1-4.2 – Верхнее.

#### **6.3.5.1.4. Посвящения Страхом.**

Другой тип реальных посвящений основан на страхе. Страх является вторым защитным режимом организма (реакция на неизвестную опасность). Эта защитная реакция связана со стремлением организма спрятаться и затаиться от угрозы. В этом режиме организм замирает. Все процессы в нем приостанавливаются. Сознание (уровень "Я") человека замирает. В этот момент "не Я" переходит в режим сканирования внешнего мира. Человек начинает воспринимать мир в частотном диапазоне Анахата Чакры (чувствовать энергию). В этом режиме (восприятия невидимого мира) сознание человека "Я" воспринимает составляющие части "не Я" (прошлые воплощения). Возникает некая система монологов, исходящая от прошлых воплощений (голоса). Обычно человек, выйдя из состояния Страх, стремится забыть эти голоса, как и саму причину страха. В некоторых случаях эти голоса не исчезают, создавая для человека проблемы, которые впоследствии пытаются устранять психиатры. При длительном страхе у

людей 4.1 происходит запуск уровня "не Я" в режиме диалога (Союзник-собеседник). Условия этого типа Посвящений таковы, что посвящаемому приходится использовать этот диалог для получения жизненно важной информации (работа с Союзником). При этом типе ритуалов происходит формирование привязки к пространству Сефиры Даат в виде сильного воспоминания. Примером такого ритуала Посвящения является прохождение Осириона. Осирион является одним из древнейших сооружений Египта. По своей конструкции, это система бассейнов, образующих подводный лабиринт, состоящий из нескольких соединенных между собой камер. В некоторых камерах вода достигала уровня потолка, в некоторых между потолком и водой был воздушный зазор. Проплыть лабиринт насквозь можно было только в том случае, если включится Союзник в режиме подсказки. Только используя такую подсказку, основанную на сканировании мира в многомерном варианте, посвящаемый мог пройти через лабиринт. Использование Союзника в качестве навигационного средства и способа ориентации в пространстве отпечатывается в сознании человека и фиксируется в его двойнике, закрепленном в пространстве Дуат. Толчком к включению механизма страха являлся в данном случае страх смерти от удушья или утопления. Запоминание в Сефире Даат происходит за счет создания коллективного сознания Магами, присутствующими при Посвящении. К этому типу Посвящений относится большинство посвящений Окультных обществ. В том числе в Массонских ложах основной тип посвящений связан со Страхом.

#### **6.3.5.1.5. Посвящения смертью.**

Этот тип Посвящений известен как Эвлезинские Мистерии, или Мистерии Исиды. Само слово «Мистерии» означает некое таинственное действие. Мистерия явилась прародительницей театра. Изначально Мистерия представляла собой целенаправленное групповое действие (создание коллективного сознания). Существовало два типа Мистерий: Большие (или Великие) Мистерии и Малые Мистерии. Большие Мистерии являлись мощным энергетическим действием с участием небольшой группы Магов (4.2- 4.3). Малые Мистерии проходили с участием большого количества народа обычного уровня (1-3). К Малым Мистериям можно отнести разного рода богослужения и крупные религиозные праздники. К Большим Мистериям относятся Посвящения и тайные ритуалы.

##### **6.3.5.1.5.1. Механизм Посвящений Смертью.**

В момент смерти происходит объединение сознания "Я" и "Не Я". Накопленный в течение жизни опыт присоединяется к опыту предыдущих жизней. Эта процедура похожа на перезапись файла с одного диска на другой. В режиме "быстрой прокрутки" человек видит события прожитой жизни. В результате такого объединения возникает некий третий вид сознания "Сверх Я". Если сознание "Я" базируется на работе левого полушария мозга и

управляется Вишудха Чакрой, а сознание "Не Я" базируется на работе правого полушария и управляется Аджна Чакрой, то сознание "Сверх Я" базируется на работе обоих полушарий одновременно. Это сознание "Сверх Я" управляется Сахасрара Чакрой и является сознанием Эгрегора, образованного воплощениями данной личности. В посмертии (после смерти) существует именно "Сверх Я". С этим связано то, что люди не помнят событий посмертия. Даже при реинкарнации вспоминаются воплощения, но не посмертие. При посвящении Смертью запускаются механизмы преобразования сознания из "Я" в "Сверх Я". Иногда такое посвящение происходит спонтанно при клинической смерти, но только при начальном уровне не ниже 4.1. При Посвящениях Смерти (Великих Мистериях) используются эффекты имитации естественной смерти. Эта имитация включает в себя атрибуты Смерти (череп, скелеты, мумии или части мумий), таинственность и изолированность места Посвящения (часто кладбища, склепы, древние подземелья и захоронения).

#### **6.3.5.1.5.2. Большие Мистерии.**

Механизм этого вида Посвящений включает в себя создание Места Силы, связанного с энергиями смерти. Это делается с помощью Артефактов смерти. В качестве таких Артефактов можно использовать трупы и их части (череп, кости, скелеты, мумии), или жертвенники (древние камни, на которых делались человеческие жертвоприношения), или орудия убийства, которыми реально убивали (Мечи, шпаги, кинжалы). Иногда такие Посвящения проводят на кладбищах или местах кровопролитных боев. Группа Магов (4.2.) является частью механизма Посвящений. Обычно используют Малый Круг численностью 21 человек, или Большой (Двойной Круг) – 41 человек. Эти Маги образуют групповое сознание (виртуальное пространство) Сефиры Даат. В Процессе Посвящения сознание проходящего ритуал фиксируется в Дуат, оставляя там отпечаток. Наличие Астрального Двойника в Дуат позволяет посвящаемому все время удерживаться в этом состоянии. При работе Малого Круга Маги входят сначала в состояние настройки на 13 Канал, потом, когда изменение сознания личности с "Я" на "Сверх Я" происходит, Маги перекидывают Круг последовательно в режим 17 Канала и далее – 15 Канала, производя реанимацию посвящаемого. При работе Большого Круга, сначала 21 Маг работает в режиме 13 Канала, потом 21 Маг работает в режиме 17 Канала и 20 Магов работает в режиме 15 Канала. Таким образом, весь ритуал проводит посвящаемого через режим Смерти и режим Реанимации.

#### **6.3.5.1.6. Образование Сефиры Даат.**

При работе Магического круга Посвящений возникает групповое сознание Магов, формирующее пространство виртуальной Сефиры Даат, существующей в момент Посвящения и соответствующей на схеме Дерева Сефирот точке пересечения 17 и 15 Арканов. В этом пространстве

происходит запись итогового состояния посвящаемого. Это состояние фиксируется в виртуальном пространстве Даат, как записанный образ посвящаемого, существующий далее как его Астральный двойник.

#### **6.3.5.1.7. Запись Астрального Двойника.**

Помимо создания Сефиры Даат Маги, образующие круг, запоминают Итоговое состояние посвящаемого, соответствующее состоянию сознания "Сверх Я". Такая запись формирует образ, являющийся в дальнейшем опорной точкой для настройки сознания Посвященного на "рабочее состояние". Постепенно, при вхождении посвященного в эти состояния, происходит его отождествление с Астральным двойником и фиксация в этом состоянии.

#### **6.3.5.1.8. Создание зацеплений. Верхний и Нижний Союзник.**

Человеческое сознание (сознание "Я") соответствует частоте работы Вишудха Чакры. Эта частотная полоса может считаться "человеческой". Соответственно частотные полосы ниже этой полосы будут "дочеловеческими" (или "недочеловеческими"), а выше – "сверхчеловеческими". В этих частотных полосах могут присутствовать сознания как известных нам существ (растений и животных), так и неизвестных (например, Элементалов Стихий). Зацепление человеческого сознания за сознание, находящееся в другой частотной полосе, дает возможность проникать в эту область. Такие сознания в Шаманизме называются Верхними и Нижними Союзниками. В традиции, описанной Карлосом Кастанедой, есть описание класса существ, называемых "неорганиками", в том смысле, что они не имеют физического тела (организма). Можно себе представить организмы с телом, обладающим меньшей плотностью, чем физические объекты (так называемые плазмоиды). Тела этих объектов могут соответствовать по частоте эфирному или астральному телу человека. Соответственно происходит разделение на человеческий мир (срединный), "нижний мир" (населенный злобными духами) и "высший мир" (населенный добрыми духами – покровителями и помощниками). Существуют ритуалы, связанные с закреплением Астрального двойника (частота 17 Аркана – Анахата чакра) к Верхнему или Нижнему Союзнику (иногда к обоим Союзникам). В случае формирования Нижнего подключения (к Нижнему Союзнику) Маг получает целительские способности, так как в зоне "нижнего мира" находятся сознания (духи), вызывающие у человека различные патологии. При Верхнем подключении Маг получает поддержку Учителей и Помощников. В связи с этим его деятельность направлена более на просветление сознания отдельных людей и целых народов, оказание помощи в области действия Больших Арканов (выше частоты Сефиры Тифирет).

### **6.3.5.2. Магические Эгрегоры.**

Все Каналы с частотой выше 17 доступны только для сознания людей 4 касты (4.1-4.4). Это делает данную область сознания доступной только для ограниченной элитарной группы, именуемой обычно "иллюминатами" (просветленными). Под Просветлением в данном случае понимают первое Магическое Посвящение, происходящее в частотах 17 Аркана и соответствующее Сефире Даат.

### **6.3.5.3. Эгрегоры 16 Канала.**

Этот канал несет в себе качества упругости. Он связан с электрическими силами и несет в себе представление о максимально возможной плотности пространства в этом мире. В том числе в этом канале описывается физика электрического заряда. Можно представить себе пространство в виде кластеров (автономных областей). Для каждой такой области можно ввести понятие накопления энергии. При накоплении некоторого порогового значения энергии возникает частица, занимающая весь кластер и препятствующая дальнейшему поступлению энергии в эту ячейку. Любая попытка сблизить два "занятых" кластера будет вызывать их сопротивление, так как приведет к возрастанию плотности энергии. Таким образом, понятие упругости будет связано с предельным допустимым значением плотности энергии в кластере. С точки зрения Каббалистики это выглядит, как возможность проставления в данном "имени" только одной "буквы" в данной позиции (кластер пространства). То есть существует некое предельное количество плотности энергии кластера, при которой происходит материализация частицы. Таким образом, можно говорить об упругости к деформации (сближению кластеров) для всей Системы. В такой упругой системе любое действие личности будет направлено изнутри наружу и его последствия можно рассмотреть в трех вариантах: 1) Восстанавливается равновесие (нормальное распределение плотности). В этом случае Система будет энергетически нейтральна к личности.

2) Возникает избыток плотности (сжатие). В этом случае движение энергии в Системе будет центробежным (от зоны сжатия наружу).

3) Возникает разряжение (недостаток плотности). В этом случае движение энергии в Системе будет центростремительным (направленным из периферии к центру разряжения).

Таким образом, любое действие личности (любого типа сознания и не только человеческого) можно рассмотреть с позиции равновесия энергии в Системе. В этой системе координат любое действие можно представить, как "дать энергию", или "взять энергию". При этом упругость Системы будет направлена против действия личности. Если личность отдает что-то, Система стремится вернуть ей это, а если личность берет нечто, Система стремится это забрать обратно. При этом любое действие оценивается с позиции энергии.

### **6.3.5.3.1. Принципы эквивалентности Кармы.**

Например, человек дает кому-то деньги. При расчете по энергиям рассматривается работа (результат), к которому это привело, а не отданная сумма. Таким образом, имеет значение, как эти деньги были потрачены. То есть, в двух случаях передача одной и той же суммы может привести к разным результатам. То же самое с убийством (взять жизнь). Один человек в течение 10 лет может совершить одно количество действий (произвести изменений в мире), другой человек совершит другое количество действий (произведет изменений). Таким образом, отнятые 10 лет жизни разных людей эквивалентны разному количеству энергии и, следовательно, приведут к разному ответу Системы. Можно сказать, что любое наше действие взводит (качает маятник), который должен обязательно качнуться назад. Таким образом, 16 Канал можно рассмотреть как команду "вернуть долги". Все Эгрегоры, построенные на принципе равновесия Мира (Системы), такие как, например, Даосизм или Индийское учение о Карме, завязаны на 16 Канал.

### **6.3.5.4. Эгрегоры 15 Канала Верх.**

Этот Канал несет в себе качество образования дистантной связи между удаленными в пространстве объектами (принцип резонанса). Здесь мы имеем дело с многомерным пространством, в котором происходит взаимодействие между соприкасающимися объектами, точки касания которых находятся за пределами трех обычных измерений. Если 15 Канал рассматривать как команду, то это будет команда "образовать связь". В этом канале происходит высокочастотная часть процесса зачатия и формирования "серебряной нити". Кроме зачатия и жизни в полосу энергий 15 Канала попадают также ситуации, связанные с обладанием чем-либо. Понятие собственности завязано на связь объекта с владельцем и также завязано на энергии 15 Канала. В связи с этим в число эгрегоров 15 Канала попадает Красная Магия (Магия крови), связанная с любовью и зачатием, Магия Денег (связанная с возможностью обладания чем-то материальным) и область Алхимии, связанная с Материализацией. Материализация здесь выглядит как торможение мыслеформы за счет образования связей с низкочастотными объектами. В том числе, к материализации мыслеформ относится создание внепространственных туннелей. При фокусировке сознания Мага на удаленной точке пространства и времени возникает канал от точки нахождения Мага к этой удаленной точке. В процессе материализации этой мыслеформы возникает образование плотного внепространственного туннеля, ведущего от Мага к "точке назначения". Поскольку 15 Канал пересекает 17 и связан с низкочастотными энергиями (энергиями тела), доходящими по частоте до Манипура Чакры (желтая чakra, отвечающая за обмен веществ и иммунитет), то существуют и телесно ориентированные эгрегоры, завязанные на этот Аркан. Сюда, в первую очередь, можно отнести Сатанистов различных направлений (см. религии). В основе этих культов лежит

известный с античных времен культ бога Пана (покровителя стад и лесных животных). Именно козлорогий и козлоногий Пан лежит в основе изображений Сатаны (козел Мендеса). Крылья летучей мыши к нему добавились из карты 15 Аркана, описывающей настройку на 15 Канал. Эти крылья просто указывают на возрастание энергии этого Аркана к ночи (летучая мышь – символ ночи), когда сила его максимальна. Телесно ориентированные практики Сатанистов (ритуальный секс и "черная месса") предназначены для активизации Манипура чакры. В ходе ритуалов Сатанистов вполне возможна материализация образа Сатаны за счет образования Магического круга (языческие ритуалы хороводов с участием обнаженных мужчин и женщин (телесно ориентированные практики). Черная месса по своей сути является имитацией антизачатия (движение энергии 15 Канала снизу вверх от Манипура чакры к Вишудха чакре).

#### **6.3.5.5. Эгрегоры 14 Канала.**

Энергия этого Канала связана со Стихией Воздух. Здесь присутствует ускорение скорости течения времени (число происходящих событий возрастает). Эгрегоры, связанные с энергией этого канала, несут идеи трансформации и преобразования материи. Частотный диапазон Канала простирается от частоты Анахата Чакры до частоты Вишудха Чакры. При настройке сознания человека на этот канал мерность воспринимаемого пространства увеличивается до 5 измерений. При этом 5-тым измерением является "расширение времени" или многовариантность протекания событий. При движении в будущее с ускорением (свойство 14 Канала) объекты "расширяются", увеличиваясь в объеме, так как их место положения в пространстве приобретает вероятностный характер (одновременно находятся в разных точках пространства за счет многовариантности развития событий). Этот процесс аналогичен процессу превращения жидкости в пар (фазовый переход жидкость–пар) при нагревании. Сам процесс нагревания представляет собой именно ускорение объекта во времени, но только при обычном нагревании происходит ускорение во времени не макрообъекта, а образующих его молекул. Сам же объект рассматривается в этом варианте как Система или совокупность точек. В связи со свойствами 14 Канала и его привязкой к преобразованию материи сознанием человека, существует жесткая привязка его Эгрегоров к Магическим наукам. В восточной традиции этот Канал именуется "путь левой руки" (левая ветвь Древа Сефирот). Сюда можно отнести Алхимию (как внутреннюю, так и внешнюю), а также "Китайскую Черную Магию". Страх людей перед Мастерами, работающими в русле Эгрегоров 14 Канала весьма велик и вполне понятен, так как работа с этим Каналом дает довольно большие Силы. Сюда входит трансформация живых объектов и алхимические превращения, возможность предвидеть будущее и создавать иллюзии.

### 6.3.5.6. Эгрегоры 13 Канала.

Если рассматривать этот Канал как команду, то ее можно прочесть как "выключить". Этот Канал имеет смещение по Стихии Вода (торможение и остановка времени). Здесь скрывается целое направление Магических дисциплин, связанных со смертью и умиранием (Некромантия). Эта наука исследует смерть и ее причины, а также посмертное существование человека. Теоретически некромантия обосновывает возможность воскрешения умерших на любом сроке, до начала нового воплощения (нового рождения) личности. В 13 Канале мы имеем дело с системно-обусловленным механизмом (рациональном с позиции Системы), устраняющим с физического плана существования "лишних" индивидуумов. При этом мы говорим о механизме естественной смерти (не связанном с насильственной смертью или гибелью на войне).

В связи с работой 13 Канала человечество можно разделить на две группы. К первой группе можно отнести "смертных". Людей, для которых смерть является окончанием существования их личности (но не души). Эти люди живут ради потомства. Основной целью и заботой их существования является получение и воспитание потомства. Взросление и самостоятельность детей для них означает смертный приговор, так как на этом их функция заканчивается. К этой категории можно отнести людей с 1-й по 3-ю касту.

Вторую группу составляют так называемые "бессмертные". В этой группе система мотивации связана с личной эволюцией. Эти люди, конечно, также умирают. Однако в новом воплощении они восстанавливают прежнюю личность, и их новая жизнь является продолжением предыдущей. Они могут иметь или не иметь детей, и это не является доминирующим фактором в их жизни, так как в итоге целью является не потомство, а собственная личность. Постепенно эти люди начинают осуществлять долгосрочное планирование своих жизней и тогда они попадают в элиту Земли. Смерть таких людей является следствием остановки в развитии и невозможности его продолжать, так как все имеющиеся для этого возможности исчерпаны. Эгрегор 13 Канала называется "некромантией" и включает в себя множество течений: от "реаниматоров", пытающихся различными способами воскрешать умерших, до всевозможных сект убийц, служащих, по их мнению, жрецами богини (бога) смерти. Как ни странно, наибольший социальный протест вызывают не ритуальные убийцы (типа индийской секты душителей, именующих себя Тугами и служащих смерти в ипостаси богини Кали), а именно "реаниматоры" (например, колдуны Вуду). Дело в том, что у людей существует внутривидовая защитная программа, направленная на уменьшение интереса к умершим. Например, люди достаточно неплохо переносят вид умерших животных, однако умершие люди вызывают у них страх и отвращение (инстинкт, видимо, направленный против каннибализма и поедания останков других людей). С этим, скорее всего, связан и страх перед

ожившими (оживленными) покойниками. Ожившие и воскрешенные покойники являются центральными персонажами человеческих страхов. С другой стороны, убийство является бытовым и распространенным явлением, к которому люди привыкли гораздо лучше, чем к ожившим мертвецам.

#### **6.3.5.7. Эгрегоры 12 Канала.**

Энергия этого Канала связана с возможностью связи с Магонией. Сознания людей, воспринимающих энергию этого канала, проникают в Магонию. Существуют два типа состояний, связанных с этим Каналом – "Саттори" и "Самадхи". Состояние "Саттори" связано с временным вхождением сознания человека в контакт с Магонией. Такое состояние можно назвать "молитвой". Состояние Самадхи соответствует постоянному включению сознания человека в Магонию. Это состояние соответствует понятию "Святости". Одной из великих способностей людей, сонастроенных с энергиями 12 Канала, является способность посредника между миром людей ("Срединный мир") и миром богов ("Светлый мир"). Эта способность теоретически должна сопутствовать священникам и жрецам. Практически же эта способность связана с весьма высокочастотными состояниями и недоступна простым смертным. Другая важная способность связана со свойствами стихии Вода. Это способность образовывать защитное силовое поле, способное защитить Мага от любого нападения. Свойства этого поля связаны с торможением времени в пространстве личной Силы Мага (зона, контролируемая сознанием Мага). Зона заторможенного времени – это пространство, в котором тормозятся все процессы. Любое оружие и любое нападение представляет собой процесс, протекающий во времени и, таким образом, невозможный в зоне заторможенного времени. Этот канал связан с Эгрегором Священников, Святых и Подвижников, ищущих помощи у богов Верхнего мира.

#### **6.3.5.8. Эгрегоры 11 Канала.**

Этот Канал связан с идеей порядка и закона. Здесь мы имеем дело с минимальным порядком и структурой, которой Порядок отличается от Хаоса. Эта структура является основой Мира, некой базовой программой, присутствующей в любой его части. В любом объеме мира присутствует эта программа как минимальный порядок. Эгрегоры 11 Канала пытаются формализовать эту программу в виде свода правил и законов. Такие законы рассматриваются как "священные" и богоданные. Примером подобного "закона" являются каменные скрижали Завета, данные, согласно иудейскому преданию, Моисею на горе Синай непосредственно Богом. Различные правители в разное время пытались формализовать Божественные заповеди в виде законов человеческого социума. Примером таких законов являлись законы Каролингов (древних франкских королей). По некоторым легендам, Каролинги вели свой род от кровных родственников Иисуса Христа. В средние века возник Эгрегор Божественного Трибунала Фемы, тайного

общества, построенного на базе законов Каролингов. Так или иначе, любая власть создает законы и служит Эгрегору богини правосудия Фемиды.

#### **6.3.5.8.1. Пространство Сефиры Тиферет.**

Сефира Тиферет "Красота" представляет собой пространство, обладающее особыми свойствами, и находится в области частот астрального пространства. Эта сефира имеет качества, обусловленные ее числом, рассчитываемым как:

$$(12+10+5+7+3)-(15+16+14)=37-45=-8$$

Это число означает Силу, действующую вовнутрь. В пространстве Сефиры Тиферет действуют гармонизирующие Силы, направленные на объекты Астрального плана. То есть в пространстве Сефиры Тиферет действуют силы, преобразующие попавшие туда объекты. Любой человек, попавший в поле действия этой Сефиры, начинает гармонизироваться, что приводит к излечению и омолаживанию. Кульминацией развития человека является примерно 25-летний возраст. Если создать некий Магический эликсир в пространстве Сефиры Тиферет, то он будет нести в себе свойства этой Сефиры. Такой Эликсир обычно называют Эликсиром Жизни.

#### **6.3.5.9. Зона Высшего Астрала.**

Это пространство является высокочастотным и простирается от частот Вишудха Чакры до Аджна Чакры. В этой полосе частот находятся Каналы, доступные сознанию высокочастотных людей (Маги 4.2-4.3). Следствием этого являются могущественные Сиддхи, возникающие при проведении энергии этих Каналов. Люди, находящиеся в этом частотном диапазоне, питаются на 70% энергией Системы. Эта зона соответствует частотам работы органов чувств. Поэтому сознания, работающие в этой полосе частот, обладают большей чувствительностью к внешним сигналам, но и сами создают наводку в виде иллюзий.

#### **6.3.5.9.1. Эгрегоры 10 Канала.**

Энергии этого Канала связаны с пятым измерением (расширение времени, или многовариантность). Этот Канал имеет смещение по стихии Воздух (будущее время). Множество параллельных миров завязано на энергию этого Канала. Маги, проводящие эту энергию, способны почувствовать временные развилки и открыть проходы в параллельные миры. Этот Канал представляет собой команду «просчитать вероятности события». На этой энергии основаны Эгрегоры «путешественников между мирами». К таким Эгрегорам относится Магический орден «Повелителей Золотого Облака», адепты которого занимаются прогрессорством и изучением сравнительной истории разных миров. Наиболее полно подобная возможность описана в романе Айзека Азимова "Конец Вечности". Также сюда можно отнести "Девять принцев Эмбера" Роджера Желязны и "Белую дорогу" Степана Вартанова. В этом мире, одном из множества, нет религий,

связанных непосредственно с 10 Каналом. Однако здесь есть отдельные Маги, способные к прохождению между мирами (см. книги К. Кастанеды).

### **6.3.6. Ментальный План. Второе Посвящение Магов. Вознесение.**

Магония представляет собой "Светлый Мир", "Верхний Мир" или Олимп. Согласно легендам – это место обитания Богов. Богами являются Маги, перешедшие в Магонию и сфокусировавшие на себе энергию Эгрегора. Магония является местом обитания "прототипов". "Прототипами" в Магии называют коллективные сознания видов животных и растений. В Магонии обитают Маги Иерархии Земли. В картах Таро эта Иерархия обозначена картами Малых Арканов от Вольтов до Тузов. Магония является другим потенциальным уровнем Земли. Превышение энергии любого объекта "Среднего" (нашего) мира приводит к телепортации (мгновенному перемещению) объектов с одного уровня на другой. То есть, для перехода из "Тела Земли" в "Голову Земли" объект должен разогнаться. Напротив, для вхождения в наш мир из Магонии объект должен затормозиться. Слово "Колдун" происходит от английского слова "колд" - холодный. Это связано с набором энергии Магом в процессе работы, что приводит в конечном итоге к переходу в Магонию. С другой стороны, при спуске из Магонии объект теряет энергию, которая выделяется в виде яркого света. Все видения Ангелов (существ из Магонии) описывают как огненные и светящиеся феномены.

#### **6.3.6.1. Эгрегоры 9 Канала.**

Этот Канал является границей между Магонией и нашим миром. С этим каналом связана идея отшельничества. Для того чтобы перейти в Магонию (закономерный этап эволюции), человеку необходимо накопить энергию. Находясь же в социуме, человек не может накопить энергию, т. к. при взаимодействии между людьми энергия идет от более высокочастотных объектов к низкочастотным. Таким образом, накопление энергии требует одиночества. На этом этапе эволюции человек уходит из социума и живет среди природы в одиночестве. Однако этот период развития характеризуется максимальными Сиддхами, доступными человеку. На этом этапе человек почти не нуждается в пище, легко переносит холод и максимально защищен от внешней среды. Эта защита носит Системный характер. То есть этого человека защищает сама Система. Все силы Системы направлены на защиту этого человека: погода, люди и животные будут его охранять. В этот Канал входят совершенно разные Эгрегоры, где есть культ Святых. В принципе, культ Святых можно рассмотреть как отдельный Эгрегор.

#### **6.3.6.2. Эгрегоры 8 Канала.**

Этот Канал, связанный со Стихией Воды, воспринимается Магами, находящимися в Магонии, и связан с возможностью обладания максимальной Силой. Эта Сила управляется сознанием Мага, проводящего энергию данного канала. Данная Сила возникает за счет торможения времени.

Эта Сила аналогична силе инерции объекта, возникающей при изменении скорости и направления движения объекта. Управляя с помощью своего сознания скоростью движения во времени разных объектов, Маг может создавать действующие на них силы. Управляя этими Силами, Маг может вызвать механические напряжения в объекте, способные разрушить его, каким бы прочным этот объект ни был. Для примера можно себе представить вращающееся колесо. Если вдруг какая-то часть колеса начинает двигаться с другой скоростью, то возникает сила, скручивающая колесо. Огромные Силы, связанные с массой движущихся во времени объектов, возникают при изменении скорости их движения во времени.

#### **6.3.6.3. Эгрегоры 7 Канала.**

Этот Канал связан со стихией Воды, а также с кинетической энергией движения объектов во времени. Чем выше масса (значимость) объекта и его кинетическая энергия, тем более вероятно преодоление любого препятствия. Эгрегоры этого канала связаны с победой и удачей. Основой этого Эгрегора является умение увеличивать собственную значимость. Символом этого канала является крылатая богиня победы Ника. В этом канале возникает возможность изменить кинетическую энергию объекта. Если рассмотреть этот канал как команду, то это будет команда "ускориться".

#### **6.3.6.4. Эгрегоры 6 Канала.**

Энергия этого Канала связана со стихией Воздух и идеей притяжения между объектами. Этот Канал можно рассмотреть как приказ "притянуть внешний объект". Притяжение достигается путем стягивания пространства в точку. При этом в точке напряжения происходит уплотнение пространства. Эта точка является местом концентрации энергии и точкой напряжения пространства. У женщин такое уплотнение пространства происходит в Матке, являющейся точкой притяжения. У мужчин аналогичным образом работает предстательная железа. Энергии этого Канала являются базовыми для Эгрегора Любви и Привлекательности.

#### **6.3.6.5. Эгрегоры 5 Канала.**

Энергия этого Канала также связана со Стихией Воздух. Эту энергию можно рассмотреть как возможность духовного влияния одного человека на другого. Эту энергию можно рассмотреть как команду "Управлять". Эгрегоры этого канала можно определить как "Психократия". Эта энергия запитывает сознание человека, многократно его усиливая и позволяя влиять на сознания других людей. Этот Канал является базовым для Эгрегоров Психократии и Теократии, связанных с гипнозом и психической властью над людьми.

#### **6.3.7. План высшего Ментала. Третье Посвящение Магов.**

##### **Трансмутация.**

Существует третья граница Древа Сефирот. Она отделяет зону Ментального плана от Астрального уровня. При переходе границы этого уровня (увеличении частоты объекта) исчезает разница между физическим

(низкочастотным) телом объекта и его сознанием (высокочастотным телом). Таким образом, можно говорить об исчезновении тела (выход из мира форм) при переходе границы этого уровня. Человек, переходя границу этого уровня, попадает в «мир первичных принципов», в котором отсутствуют объекты. Этот мир сложно поддается описанию и содержит в себе средства, создающие Договор. Переход на этот уровень знаменует собой окончание третьего уровня развития Магов. Маги третьего уровня – Алхимики работают с атомарным уровнем структуры материи, изучая возможности изменения непосредственно своим сознанием структуры материи. Этот уровень завершается при достижении возможности Трансмутации элементов. При таком преобразовании возникает некое излучение, аналогичное радиоактивности. Проводя процесс Трансмутации серебра (или ртути) в золото, в течение года, Маги поглощают это излучение и разгоняют собственное тело до частоты 4 канала. В процессе этой работы, именуемой обычно «Великим Деланьем», Маги выводят собственное тело на частоту сознания. Далее существуют уже Маги четвертого уровня, именуемые далее Демиургами. У Демиургов физическое тело не отличается по свойствам от ментального тела. Поэтому они могут перемещаться в пространстве, наподобие световой волны (телепортация), и принимать любое обличье (Полиморфизм – процесс, подобный формированию мыслеформы). Переход на этот уровень расширяет мерность сознания до 12 измерений (максимум, доступный человеческому сознанию).

#### **6.3.7.1. Эгрегоры 4 Канала.**

Энергия этого Канала связана с формированием Договора. Проведение сознанием этой энергии позволяет изменять Договор (переписать программу) и дает власть над Миром. Маги, проводящие эту энергию, называются Демиургами. Демиурги обладают максимальной властью над Материей, доступной в масштабах Земли. Любая власть базируется на проекциях этой энергии. Эгрегоры, взаимодействующие с энергией этого канала, связаны с идеей бога-царя. Сюда относится и Зевс (Юпитер) античного пантеона, и Водан древних германцев, и Индра индуистов. Приписывание царям чудесных качеств (власть над миром) связано с Эгрегором 4 Канала. Так, например, французским королям приписывался дар исцеления, а японский император обладал властью над стихией (штормы и ураганы). Идея божественного происхождения власти связана с 4А. Символы царской власти (Корона, Скипетр и Держава) связаны с Силами 4А. Сама корона является символом Сахасрара Чакры. При этом зубцы короны символизируют полюса Чакры (лепестки Лотоса в Индийской традиции). Существует в современном мире одна корона (из многих, существовавших ранее), которой приписывается волшебная Сила. Это корона Венгерских Королей. Венгры же – потомки Гуннов, разрушивших Римскую империю, и, скорее всего, их корона украдена в каких-то древних сокровищницах. Скипетр – это Жезл

Воздуха (см. Глиф 1 Аркана), а Держава символизирует Динарии (Стихия Земля).

#### **6.3.7.2. Эгрегоры 3 Канала.**

Энергия этого Канала связана с понятием Инь. Этот Канал представляет собой отрицательный полюс Системы. Здесь идет речь о направлении движения энергии. Под Инь понимают обычно центростремительное направление движения энергии относительно данного объекта. Существует разделение объектов на Иньские (поглощающие энергию) и Яньские (выделяющие энергию), хотя это так же относительно, как и разделение на холодные и горячие объекты. Вселенная имеет две области – Инь и Янь, причем Инь-область является таковой только относительно Янь-области (наша область Вселенной). Качество поглощения энергии связано обычно со скоростью движения во времени. Инь- и Янь- части Вселенной двигаются во времени в противоположном направлении. Таким образом, для нашей области Вселенной можно определить среднюю скорость движения материи во времени. В Солнечной системе и на Земле также можно определить такую скорость. В Солнечной системе Земля является Иньским объектом, то есть обладает скоростью движения во времени меньше средней величины. Если взять все человечество, то женщины двигаются во времени медленнее, а мужчины быстрее средней скорости. Таким образом, женщины резонируют с Иньской, а мужчины с Яньской областью Вселенной. Этот канал является базой как для Эгрегоров Инь-стиля (техники, построенные на поглощении энергии), так и для Матриархальных Эгрегоров (доминирование женского начала). Кроме того, есть Эгрегоры, построенные на возможностях связей с антимиром (Эгрегор Люцифера). В принципе, к этой теме относятся и все "Богородичные" Эгрегоры, несущие в себе идеи древнего культа Великой Матери (см. Кибела).

#### **6.3.7.3. Эгрегоры 2 Канала.**

Энергии этого Канала связаны с понятием информации. В этом Канале находится информационная база Земли. Эта информационная база называется "Зеркалом Акаши". Эгрегоры этого Канала связаны с понятием знаний. В современном мире среди ученых распространена вера в Единое Информационное поле, что, по сути, дает настройку на Зеркало Акаши. Эта информационная база содержит в себе память прошлых цивилизаций. Таким образом, из информационной базы планеты можно скачать информацию о технологиях, еще не открытых нашей цивилизацией.

#### **6.3.7.4. Эгрегоры 1 Канала.**

Эта энергия связана с принципом создания Мира (Договора). Это то самое "слово", которое "было вначале". Можно рассмотреть этот канал как команду "Включить компьютер". Если рассматривать Договор (Объективную реальность) как программу, то можно сказать, что команда 1 Канала включает компьютер, на котором стоит эта программа. С другой стороны, здесь

присутствует некое допущение: допустим, этот Мир существует, и тогда он существует. Предположим, что у нас на компьютере много файлов (программ), из которых мы выбираем одну для активизации. То же самое происходит при включении телевизора – мы выбираем одну из программ. На энергии этого Канала основаны представления о Творце (Программисте). Этот Канал соответствует Богу Отцу в Христианской Триаде или Брахме в индуистской.

#### **6.4. Сефиры.**

Сефиры представляют собой часть структуры Дерева Сефирот, так же, как и Каналы. Если каналы являются "исполнительными устройствами", или логическими блоками "компьютера", то Сефиры являются, во-первых, источниками энергии и, во-вторых, пространственными структурами, сохраняющими информацию (по аналогии с жесткими дисками – накопителями информации компьютера, имеющими свои собственные источники энергии – аккумуляторы). Каждая из Сефир является базой для существования собственных Миров (аналог с дисками компьютера, на которых размещены файлы). Так же, как в компьютере, может существовать разделение дискового пространства на несколько "виртуальных дисков". Таким образом, каждая Сефира может нести несколько Миров с разными свойствами.

##### **6.4.1. Малькут**

Эта Сефира соответствует известному нам трехмерному физическому миру. В этом мире функционируют наши физические тела. Этот мир можно описать как объем информации, существующий в частотном диапазоне Муладхара Чакры. Можно сказать, что мир Малькут представляет собой такую программу или такой язык программирования, в котором каждый объект обозначен именем из трех позиций, или имеет три качества. Можно также сказать, что наша Точка Сборки, считывая информацию в этом частотном диапазоне, строит для нас трехмерную картину мира. Восприятие мира Малькут является базовым или наименьшим и соответствует картине мира, воспринимаемой 1 кастой.

##### **6.4.2. Есод**

Этот мир соответствует частотному диапазону Муладхара-Манипура и пересекается с миром Малькут, образуя некую область, в которой обитатели мира Малькут (физические объекты) могут взаимодействовать с обитателями мира Есод (объектами эфирного плана). Мир Есод имеет дополнительное 4 измерение (линейное Время). Это измерение включает в себя 3 области (время прошедшее – стихия Вода, время настоящее – стихия Огонь и время будущее – стихия Воздух). Именно появление восприятия четвертого измерения представляет собой "духовный рост" (вход в мир Духа, или мир Духов), о котором обычно говорят. Символом этого нового мира, открывающегося для познания духовно развитой личностью, является фигура

Сфинкса (см.). В карте 10А образ Сфинкса расписывается по элементам. В сефире Есод находятся эфирные (4-мерные) тела всех живых объектов, существующих в Малькут. Кроме того, в этой Сефире находятся сброшенные распадающиеся эфирные (частота Свадхистаны) и астральные (частота Манипуры) тела умерших. Некоторые умершие зависают в пространстве этой чакры, образуя призраки.

#### **6.4.3. Ход**

Эта Сефира представляет собой "правый" мир (Вода), связанный с процессом смерти и умирания. В религиях это пространство (существующее на частоте Анахата чакры) соответствует понятию "чистилища". В этом пространстве пребывают души в течение 40 дней после смерти. В этом пространстве существует вход в Лимб (13А). Лимб – это пространство, в котором находятся сознания умерших людей. Время в пространстве Сефиры Ход неподвижно относительно настоящего времени (стихия Огонь). Однако внутри самого этого пространства происходят процессы и течет время. При этом время внутри Сефиры Ход перпендикулярно к настоящему времени и проецируется в неподвижную точку. Любой объект, находящийся в настоящем времени (движущийся вперед во времени со скоростью 1сек за 1сек), обладает скоростью по отношению к неподвижному пространству Ход (кинетическая энергия). Эта энергия визуализируется в виде излучения (свечения), именуемого обычно Славой.

#### **6.4.4. Нецах**

Пространство этой Сефиры – левый мир (пространство Воздуха). В этом пространстве существует многовариантность (5-е измерение – называется "расширение времени"). Это миры Хаоса. В этом информационном пространстве существует многообразие форм жизни (резонанс с Анахата чакрой (уровень животного ментала)). На этом уровне существуют сознания всех видов животных, существовавших на Земле в прошлом, существующих ныне и тех, которые будут существовать в будущем. При этом ментальные тела аналогичны по структуре телам физическим.

#### **6.4.5. Тиферет**

Этот мир соответствует частотам Вишудха чакры и уровню человеческого сознания (сознание "Я"). Этот мир наполнен человеческими мыслеформами. В этом мире существуют "Каноны" – традиционные образы различных людей. В этом мире также существуют критерии оптимизации, некие стандарты, связанные с нашим представлением о Красоте и Гармонии. Этот мир является "верхним миром" шаманов. Мир Тиферет является миром Огня, и в нем работают количественные оценки энергии. В этом мире находятся тела "Вишудхи" всех людей.

#### **6.4.6. Гебурах**

Это правая "водная" Сефира, имеющая частоту Аджна чакры и соответствующая типу мышления "не Я". В этом мире находится часть

памяти Системы, проявляющаяся ниже (в нашем мире (мир Малькут)) в виде картин видений прошлого (картины в небесах). Обычно это картины битв (события). Дело в том, что статус события определяется величиной энергии, выделившейся при взаимодействии участвующих в ситуации объектов. Соответственно, статус битв выше, чем нормальной мирной жизни, т. к. выброс энергии гораздо больше. Мир Гебурах является правой частью мира Магонии, место обитания великих подвижников (9 Аркан "Отшельник"). В этот мир ведут два Пути (Аркана) 12 (путь Самадхи) и 13 (через Лимб). Через 12 Путь могут пройти великие подвижники, практикующие Раджа Йогу, искусство остановки внутреннего диалога и концентрации внимания. Через 13 Путь могут пройти аскеты, обладающие полным сознанием и при жизни достигшие состояния сверхсознания. Кроме того, сюда входят некроманты высшего уровня (Маги 13А, работающие в Лимбе). С этим пространством связаны храмы, в которых приносятся жертвы богам, и сами ритуалы жертвоприношения. В этом пространстве находятся так называемые "древние (или старые) боги (стихия Вода)". Мистики связывают этот мир с подземным царством Агарати, местом обитания владык древней цивилизации, хранящих древние технологии.

#### **6.4.7. Хезед.**

Пространство этой Сефиры связано со стихией Воздух (левая граница Дерева Сефирот). В этом пространстве пребывают "будущие" или "грядущие" Боги (стихия Воздух). Это такая же область Магонии, и ее обитатели имеют такой же статус богов (Вольты-Тузы Малых Арканов), как и обитатели пространства Гебурах. Сюда попадают Маги, идущие 10-м путем ("разведчики", путешествующие между мирами), и Маги Закона (11А), работающие с эволюцией мира. Это место управления будущим мира известно как Шамбала, а его обитателей обычно называют Махатмами (Мах Атман – великая душа).

#### **6.4.8. Бинах.**

Этот мир находится в правой области Дерева Сефирот (стихия Вода) и находится на границе ментальной области (образованной 1, 2 и 4 Арканами) и Миром Форм (находится ниже 4 А). Можно провести аналогию между ментальным миром и рубкой космического корабля. Физические параметры, такие как время, масса, скорость, температура, прочность, здесь превращаются в показания приборов и для пилота являются просто некими числами, которые нужно поддерживать в заданном диапазоне. Так же можно провести аналогию с компьютерной игрой, в которой существуют объекты, представленные на экране, но одновременно есть и сама программа, в которой любой объект описан числами. На этом уровне, соответствующем 4А и Тузам Малых Арканов, происходит освобождение самого человека от власти телесной оболочки (человеческой формы), он как бы перестает быть шахматной фигурой, стоящей на доске (используемой в игре (уровень ниже

9А), и не является игроком, играющим на этой доске (уровень выше 9 А), но является сознанием, вспоминаящим эту игру (для мира Бинах) или представляющим себе какую-то будущую игру (для мира Хокма). Можно представить себе рубку звездолета, летящего с огромной скоростью, в которой находятся два штурмана. При этом один проверяет пройденную траекторию (Бинах), а другой прокладывает будущую (Хокма). В мире Бинах нет людей в нашем понимании, но есть некие сознания. В этот мир ведет 8 Путь (Сила) и 7 Путь (Победа). Поскольку эти Пути расположены в Магони, то здесь можно говорить о богах, накапливающих могущество (Сила), наподобие Урана (небо) или Хроноса (время). Также здесь можно вспомнить мифы о Титанах (первородные дети Геи (земли) и Урана (небо) у греков) и гектанохеерах (тысячеруких великанах – там же). Седьмой же Путь характерен для богов-победителей типа Зевса, Индры и Тора.

#### **6.4.9. Хокма.**

Этот мир также связан с потерей формы. Сюда ведет 6 Путь (любовь) и 5 Путь (духовная власть). Это мир Стихии Воздух (будущее). Здесь находятся грядущие боги, такие как Христос (в ипостаси второго пришествия), Машиах (мессия Иудаистов) или Будда Майтрейя (грядущий будда у буддистов). Существа этого мира представляют собой "чистые функции" (функционалы) и не имеют формы. Они могут проецироваться в нижние уровни, создавая себе различные формы (Аватары, или воплощения). Эти воплощения (или проекции) направлены на формирование мира (миров) будущего.

#### **6.4.10. Кетер.**

Это огненный мир (стихия Огонь), который является первичным (исходным) по отношению к остальным мирам (Сефирам). Можно сказать, что это капитанский мостик, откуда исходят все приказы. Поток энергии, исходящий из Кетер, идет вниз, создавая 8 Сефир, и фокусируется в Малькут. Малькут же порождает восходящий ток, идущий обратно в Кетер. В результате этой постоянной перезаписи происходит развитие Сефиры Кетер, качество которой возрастает. Нисходящий поток энергии Кетер обозначается треугольником с вершиной, направленной вниз. Он называется "треугольником закона". Восходящий поток называется "треугольником развития" и обозначается треугольником с вершиной, повернутой вверх. В течение длительной эволюции создается личность космического масштаба (по Стругацким – "Монокосм"). Эта сверхличность эквивалентна понятию "Бога-Отца" в христианстве (Брахме в индуизме), но отличается от понятия Аль Аха у мусульман. Это существо адекватно понятию Гения Земли, но является одной из единиц (сознаний) в масштабах Солнечной Системы. Мир Кетер подобен выпускному классу школы. Это мир высших сущностей для данной системы координат, но он же является базовым для других координатных систем (как школа для института).

## **6.5. Большие Арканы Таро и эволюция сознания человека.**

Все целиком Дерево Сефирот можно рассмотреть как устройство для развития человеческого сознания (наподобие тренажерного зала). В течение многих жизней, работая с разными Арканами, человек переходит с одного уровня развития на следующий уровень. Как правило, для уровней 1-3 касты этот переход неосознанный. Далее человек начинает уже заниматься эволюцией, как делом, и подходит к такому переходу осознанно (Магия). Однако развитие происходит не обязательно с одним человеком, но иногда и со всем социумом. Можно себе представить, как целые цивилизации уходят из мира Малькут в Есод или другие миры. Есть несколько описанных примеров странных исчезновений целых популяций людей. Есть описание переселения целой деревни неких сектантов в более высокочастотный мир (предположительно, Есод), причем технология была описана в найденном там же дневнике. Есть также современное описание одной американской туристки, прожившей несколько месяцев среди австралийских аборигенов, вполне серьезно обсуждавших планы перехода в более высокочастотный мир (не смерть) всего племени. Можно предположить существование в прошлом цивилизаций, которым удавалось целиком переходить в более высокочастотные миры.

### **6.5.1. Арканы как метод настройки.**

Основным учебником Магии, являющейся наследием цивилизации ассуров (Сефиротическая Магия), является до сих пор Священная Книга Тота, дошедшая до нашего времени в виде колоды Карт Таро, и священного писания евреев в виде книги "Тора". Эта книга имеет в своей основе каменные скрижали, принесенные Моисеем с горы Синай (резервный вариант книги Тота, спрятанный там египтянами перед нашествием гиксосов и гибелью Древнего Царства египтян). Однако тексты Ветхого Завета весьма туманны. Десять заповедей по числу стыкуется с идеей десяти Сефир. В некоторых кусках текста просматривается описание Арканов Таро.

Так, история с Адамом, яблоком и Змеем представляет собой словесное описание 6 Аркана (но Арканы Таро на 2-5 тыс. лет древнее Торы). Туманное описание сотворения мира примерно описывает 1 Аркан. Однако эзотерики, исследовавшие Тору, говорили о том, что ее текст зашифрован сложным образом. Такое же заключение дали и современные исследователи, изучавшие Тору с помощью компьютеров. В результате, на текущий момент наилучшим и наиболее понятным учебником Магии (научной парадигмы древней цивилизации) является колода карт Таро. Но она также зашифрована. Однако метод ее расшифровки прост, как и метод чтения священного письма египтян. Здесь мы имеем дело с интуитивно понятными символами (как в современной технике). Для расшифровки Таро надо знать несколько базовых понятий, передававшихся устно (устная традиция) от учителя к ученику. Эти ключевые понятия получили название "Ключики" и были записаны в Библии,

по преданию, царем Соломоном (Ключики царя Соломона). Скрещенные ключи в гербе Ватикана отображают претензию на знание (владение) этой устной традицией. Важнейшим Ключом является изображенная в Таро фигура крылатого сфинкса (загадка сфинкса). Расшифровка этого Ключа дана в нескольких Магических трактатах. Однако и сам этот символ расписывается внутри 10А.

Вообще, все указания, связанные с картами Таро, следует искать внутри самих карт. В принципе, проанализировав фигуры Тарота, можно дешифровать Глифы (символы) самостоятельно, особенно если предварительно изучить труды эзотериков, т.к. большинство из них опиралось именно на Таро (см. Мебиус, Успенский и др.). Классическое трактование сфинкса Тарота (сфинкс у пирамиды Хеопса не имеет крыльев и изначально, скорее, просто Лев (символ Силы или, в данном случае, Места Силы) выглядит так: лев и телец разошлись под 90 град. и образовали плоскость. Орел взлетел вверх, обозначая 3-мерное пространство. Человеческое же лицо сфинкса (4-е животное) обозначает возможность для человеческого сознания выхода за пределы трехмерного сознания. На этом собственно и базируется идея "тонких" миров, доступных для восприятия в определенных состояниях.

Помимо сфинкса важное значение в дешифровке Таро имеют человеческие фигуры, их три вида: мужчина, женщина и ребенок. Здесь имеются в виду три вида сознания, доступные человеку: "Я", "не Я" и "Сверх Я". Мышление типа "Я" (глиф мужчина) – логическое мышление, связанное с работой левого полушария и завязанное на введенные алгоритмы поведения (обучение). Это мышление связано с анализом ситуации, зависит от базового образования и построено на методе аналогии и построении ассоциаций (этот процесс протекает так же, как описанный, и этот объект подобен уже известному). Это мышление связано с Вишудха Чакрой (происходит на этой скорости). Мышление "не Я" происходит на частоте Аджна Чакры (быстрее мышления "Я") и обозначается глифом "женщина". Поскольку это мышление происходит быстрее, а мышление «Я» происходит в настоящем времени, то мышление "не Я" происходит в будущем времени и называется эвристическим. Оно опирается на способность человека в этом состоянии рефлекторно (не задумываясь) реагировать на события, которые еще не произошли (известно как состояние аффекта и используется в единоборствах). Опирается на работу правого полушария и не поддается логическому анализу. В этом состоянии люди совершают странные, но правильные поступки (если анализировать развитие ситуации во времени). Это мышление эффективное, но не стратегическое (как мышление "Я"), а тактическое (дает кратковременный выигрыш с возможным поражением в целом). Мышление "Я", наоборот, стратегическое (долгосрочное планирование), но может сопровождаться временными неудачами. Результат

работы мышления "Я" сильно зависит от образования и эрудиции (способность использования известной информации), а мышление "не Я", наоборот, эффективнее работает у тех, кто не склонен к раздумьям. Третий вид сознания называется "Сверх Я" (глиф "дитя"). Этот вид сознания базируется на работе обеих полушарий и происходит на частоте Сахасрара Чакры (самой быстрой). При таком мышлении вся цепочка воплощений образует единое сознание – эгрегор (типа улья), обладающее принципиально иными свойствами, чем обычное человеческое сознание относительно Системы. Такое сознание сразу получает доступ к любой информации, существующей в Системе (инсайт – прямое знание). Люди, имеющие такое сознание, стоят за пределами обычного человеческого поведения. Подобное состояние практикуют адепты тибетских сексуальных практик, когда из-за хорошей сонатройки партнеры образуют единый организм с коллективным сознанием. Все Дерево Сефирот, в связи с вышесказанным, можно рассмотреть как некое информационное пространство, разделенное частотно и фазово на несколько областей. Тогда процесс развития сознания можно описать как экспансию разума в неисследованные области этого пространства, взаимодействия с ним (пространством) и изменение (эволюцию) сознания в ходе этого взаимодействия.

### **6.5.2. Особенности Ритуальной Магии.**

Работу с энергиями Больших Арканов Таро называют обычно Ритуальной Магией. Дело в том, что каждая карта Таро содержит в себе какое-то количество глифов (знаков), указывающих на необходимость совершения действий для настройки сознания на поток энергии данного Аркана. Поскольку на протяжении веков с каждым из Арканов работало много людей, то у каждой карты нарабаталась энергия ритуала (энергия Эгрегора Ритуала данного Аркана). Иными словами, попадая в ритуал (приступая к ритуалу) настройки на данный Аркан, вы как бы попадаете на некие рельсы, которые вас сами направляют дальше. Сами по себе карты Таро являются не более, чем бумагой с картинками. Однако при зацеплении к ним энергии ритуала (освящение колоды Таро), причем для каждого из 22 Арканов своего, карты превращаются в источник Сил, являющийся вольтм Древа Сефирот (вольт Системы).

### **6.5.3. Управление Планетарными процессами, как работа.**

Работа с большими Арканами похожа на работу экипажа звездолета. Все вместе обслуживают сложный механизм. Те, кто работает с Арканами 22-18, – трюмные матросы. Они обслуживают механизмы, корпус, двигатели. Работающие с энергиями 17-10 – инженеры. Они работают с управляющими системами корабля. Те, кто работает с Арканами 9-5, – офицеры. Они управляют всеми службами и прокладывают курс корабля. Те, кто работают с Арканами 4-1, – штаб во главе с капитаном (1А), навигатором (2А), главным

энергетиком (3А) и Старшим офицером (4А). Благодаря усилиям всего экипажа этот корабль бороздит просторы Вселенной.

### **6.6. Малые Арканы Таро и Пять Элементов.**

Как было сказано выше, колода Таро состоит из 78 карт. Из них 22 составляют Большие Арканы (см. выше). Описания 10 Сефир, видимо, были спрятаны отдельно (каменные скрижали Завета, содержащие 10 заповедей) и попали в каком-то зашифрованном виде в Тору, а из нее в – Библию. 56 оставшихся карт составляют Малые Арканы и в современной эзотерике это самая таинственная область. Практически ни одна из современных книг по Тарологии не продвинулась далее описаний (всегда спорных) гадательных аспектов Малых Арканов. Меж тем, это одна из самых захватывающих областей Наследия Ассуров, именуемая "Практической Магией". Эти Малые Арканы хранят в себе знания по психотехнологиям древних. Все карты Малых Арканов – 56 шт. – разбиты на 4 группы (Стихии), отражающие особенности энергетики и мировосприятия человека. На самом деле таких групп (Стихий, или Элементов) не 4 а 5. Причем пятая Стихия Жизнь (Элемент "Эфир") содержит в себе сразу два активных начала, или направления – Жизнь и Смерть. То есть, теоретически в картах Таро должно быть на две группы (масти) больше. Однако составители Книги Тота вывели Эфир за пределы рассмотрения. Существует отдельно Некрономикон (Книга Сета), описывающая Стихию смерти (14 карт (или глав) по аналогии с остальными Стихиями), и Книга Жизни, имеющая совершенно разные названия (от Журавлиной Книги до Книги Драконов (Дракономикон)). Кроме того, существуют упоминания о Книге Цветов и Книге Деревьев. Будем считать, что у составителей Книги Тота были веские основания исключить Элемент Эфир из рассмотрения. Таким образом, мы имеем 56 карт, разбитых на 4 группы по 14 Карт.

#### **6.6.1. Эволюция сознания и Иерархия.**

Как было сказано в описании Больших Арканов, Дерево Сефирот представляет собой жесткую иерархическую систему, в которой высшие управляют низшими. Полный аналог организма, в котором есть управляющие системы и управляемые клетки, ткани, органы. Рост сознания происходит за счет его специализации. Также в человеческом социуме рост мастерства неотрывно связан с сужением специализации. Специализация сознания Магов (4.1-4.4) происходит внутри Стихии, именуемой обычно Стихийным Кланом. Клан Стихий – это сложные социальные структуры с многопараметрической иерархией. Один из иерархических параметров стихийных кланов обозначен в Малых Арканах и выглядит как переход от 2-ек к 10-кам (4.1-4.3) и от вольтов к тузам (4.3-4.4). Если рассматривать Малые Арканы как Ступени эволюции сознания (обычно 14 карт Стихии носят название "Лестница Святого Иакова"), то можно сказать, что на каждой ступеньке человек осваивает определенные навыки. Если в Больших Арканах шла речь о работе сознания с

энергиями определенного типа (описание самого Древа Сефирот – наша аналогия со звездолетом), то Малые Арканы описывают профессии экипажа этого звездолета, причем описание начинается не с матросских профессий (1-3), а с уровня инженеров (3-4.1-4.4). При этом инженерские профессии (4.1-4.3) описываются цифровыми картами (с 2 по 10), а офицерские – "картинками", от Вольтов до Тузов. В результате существует два раздела Практической Магии: Развитие Сознания (Магия Адептов (4.1-4.3) (2-10 Малых Арканов)) и Вызывательная Магия (призывание "Высших сил" (от Вольтов до Тузов (4.3-4.44))).

### **6.6.2. Власть Иерархии.**

В отличие от человеческого социума (1-3), где "начальники" создают вербальные (проявленные) условия для подчинения себе других людей (законы, материальные стимулы и т.д.), в мире Магии (4.1-4.4) власть Иерархии невербальна (не проявлена в виде стимулирования или принуждений, исходящих от конкретного лица), а скрыта и выражается в виде изменения картины мира (Договора). Например, мир белки, сидящей в клетке, устроен так, что она вынуждена крутить колесо, хотя ей за это ничего не платят и никто ее об этом не просит. Просто, зная ее природу (особенности), ей создали такие условия. Иерархия управляет Договором и через это – отдельными личностями. При этом власть Иерархии анонимна и держится не на приказах, а на возникновении ситуаций, которые ниже стоящие должны отрабатывать. Сознание высших создает мир, в котором низшие живут. В связи с этим обычных людей можно определить как тех, от сознания которых Договор (картина мира) не зависит, а Магов – как тех, от сознания которых он зависит.

### **6.6.3. Малые Арканы и практики эволюции сознания.**

Как уже было сказано выше, Малые Арканы разбиты на 4 Стихии: Мечи (Огонь), Динарии (Земля), Чаши (Вода) и Жезлы (Воздух). Далее каждая масть разбита на 14 карт, из которых 9 обозначены цифрами (девять первичных качеств Больших Арканов), и пять карт обозначены картинками (Высшая Иерархия, находящаяся в Магонии). Каждая из карт, обозначенных цифрами, показывает определенный тип практик, причем один и тот же для всех мастей (Стихий). То есть, для всех мастей практики Двоек сходны и обозначают один и тот же тип Магии.

Суть Магических практик состоит в наработке определенных качеств. Этим Магическое Делание принципиально отличается от занятий людей, где польза работы отделена от самого человека, и чаще всего выражается в деньгах. В Магии же практики дают новые качества, что приводит к повышению места в Иерархии. Казалось бы, деньги дают большие возможности, и при изменении их количества личность тоже переходит на новый уровень, но реально – нет. Человек 2 касты с деньгами может купить себе графский титул (иерархия 3 касты), но при этом не станет графом, а

будет лишь купцом с титулом. Однако если, купив титул, он пройдет специальное обучение манерам, стилю поведения и боевым искусствам, то действительно станет графом, но уже не будет купцом. Отсюда презрение старой аристократии (как ее ни назовите (иерархия 3 касты) к нуворишам (скоробогачам (2 каста)).

В Магической же Иерархии продвижение вверх напрямую связано с наработкой качеств. Там невозможно купить какой-либо диплом или титул, так как это связано с определенными качествами. Так заяц ни за какие деньги и ни с какими удостоверениями не сойдет за жирафа. В мире людей можно купить диплом инженера или графский титул, но после небольшого взаимодействия с реальными инженерами или подлинными аристократами подлог сразу вскроется. В мире же Магов каждый видит суть вещей, и никто не может купить или дописать себе отсутствующие качества. Отсюда постоянные конфликты Магов с властителями (иерархия 3 касты), так как те (властители) все время чувствуют себя шарлатанами и в присутствии тех, кто видит их суть, чувствуют себя ужасно неудобно. Такое столкновение чиновников с реальной силой мастерски показал М. Булгаков ("Мастер и Маргарита"), особенно в знаменитом сеансе черной Магии с ее последующим разоблачением.

В Магии принята следующая градация уровней в соответствии с делением Малых Арканов на 14 степеней. С 2 по 10 Малые Арканы дают посвящение в степени мастерства, измеряемое в градусах от 2 до 10. Так, прошедшие практику Двоек, имеют второй градус посвящения. К степени добавляется обозначение главной Стихии: например, 4-ка градуса Земли. Существуют разные системы, но в большинстве Вольты соответствуют 11 градусу и т.д. для остальных "картинок". В некоторых системах каждая ступень выше 10-ки "стоит" сразу 10 градусов. Там Вольты соответствуют сразу 20-му градусу Посвящения. Все эти системы, конечно, условны и служат просто для краткого указания уровня. Естественно, пришелец из Магии Валет Мечей (Валет пик) (он же Бог стихии Огня) не будет всем представляться как Маг одиннадцатого градуса Посвящения.

#### **6.6.4. Цифры Малых Арканов.**

Эти практики являются реальным путем эволюции, хотя многие их воспринимают как профессию, божий дар или принадлежность к некому социуму. Традиционно, идущие этим путем называются "Адептами" Искусства. Термин Адепт адекватен понятию учащегося, или студента. Этот термин соответствует понятию ученика до практики 5-к (4.1-4.2). Вошедший в эту практику становится "подмастерьем", а прошедший ее – "Мастером". Разумеется, существуют какие-то церемонии, символы и внешние проявления этих превращений, но фактически подмастерье – это близкий ученик и ближайший помощник Лорда Магии (4.2-4.3), иными словами, бедный родственник в доме знатного дядюшки, а "Мастер" – это признанный

наследник, получающий от короля (4.3) собственный замок. Таким образом, Адептов можно поделить на: "до 5" и "после 5". Адепты, прошедшие 5-ки (или берущие 6), создают собственные школы, которые преобразуют в Ордена Магов к 8. На стадии 9 и 10 (4.2-4.3) – это уже, как правило, неприступные подвижники, не интересующиеся чем-либо, кроме собственного перехода в Магонию.

#### **6.6.5.1. Практики Двоек. Экстрасенсорика.**

Это первый из видов Магических практик, соответствующий частоте Анахата Чакры.

На Дереве Сефирот этой частоте соответствует 17 А. Как определить смысл этих карт? Значение 2 в Больших Арканах "Знание", или "Познание". Таким образом, Двойки можно трактовать как "вход в Стихию" или первоначальное познание Стихии. Алхимики изображали это как Арку, через которую надо войти в некое место (знание). Не случайно название одной из главных масонских лож – "Королевская Арка" (главный вход в традицию).

Суть этой практики в развитии многомерного сознания, способного выйти за пределы обычного восприятия. На этом уровне (базовом в Магии) следует говорить не о видении энергии, а о чувствовании, т.к. новые ощущения накладываются именно на канал тактильных ощущений. Развитие этих способностей требует уровня 4.1, что означает завершение проработки уровня 3 (каста воинов – качества агрессии и страха). Само качество нарабатывается на базе большой статистики наблюдения однотипных объектов: зданий, электронных схем, людей, животных, кристаллов... Практикующийся старается сравнивать запомнившиеся ощущения от разных объектов. В результате нарабатывается опыт сопоставления качеств и ощущений, различных в разных стихиях.

##### **6.6.5.1.1. Двойки Мечей (Огонь).**

Этот вид экстрасенсорики самый простой в освоении. Сосредоточившись на тепловых ощущениях в руках, адепт сканирует разные объекты, пытаясь запомнить соответствие объекта и ощущений.

##### **6.6.5.1.2. Двойки Динариев (Земля).**

Этот вид экстрасенсорики самый сложный (как и вся Магия Земли). Сосредоточившись на ощущении упругости и твердости, адепт сканирует объекты на расстоянии 50-20 см. Ощущения связываются со структурами объектов. Хорошо тренироваться на различных кристаллах или минералах.

##### **6.6.5.1.3. Двойки Чаш (Вода).**

Это достаточно сложная Магия (вторая после Земли по сложности). Здесь тестируется ощущение устойчивости (массивности) объекта (связанное с его протяженностью в прошлое). Чем больше протяженность в прошедшем времени, тем больше устойчивость к тестовому импульсу (реакция на качек). Сравнивают ощущения от разных объектов (например, молодых и старых людей (дети до 12-15 лет не годятся)) и эти ощущения запоминают. В том

числе можно использовать старые и новые предметы примерно одного размера.

#### **6.6.5.1.4. Двойки Жезлов (Воздух)**

Эта Магия вторая по силе после Земли и вторая по простоте после Огня. Однако в реальных практиках Воздух сложнее всего контролировать. Здесь надо настроить руки на восприятие вибрации (хаоса). Тестировать следует только динамические объекты (живые, электронные, механические). Эта диагностика сразу указывает место поломки (болезни).

#### **6.6.5.1.5. Послесловие к Двойкам.**

Эти практики дают результат через довольно длительное время. По крайней мере, не пытайтесь их освоить за 2 часа. Как и каждая следующая Магическая практика, эта требует радикального изменения образа жизни. Вы должны отвыкнуть полагаться только на зрение и слух, а сделать экстрасенсорное восприятие работающим органом. Если вы будете опираться на это видение в своих действиях и наберете большое число наблюдений (опыт), тогда вы проработаете этот уровень. Поскольку эти практики лежат в диапазоне Анахата чакры, то они завязаны на Магию Жизни (17 А), и отсюда следует, что в практиках больший акцент надо сделать на работу с живыми объектами.

#### **6.6.5.2. Практики Троек. Натуральная Магия.**

Это гораздо более сложная область Магии, именуемая, обычно, Натуральной. Этот вид Магии известен также как "деревенская Магия". Значение Троек мы получаем из Третьего Аркана (Больших Арканов). Это Великий Инь (принцип поглощения энергии). К тому же это главный женский Аркан. Кроме того, там заложен принцип, лежащий в основе существования Вампиров. Таким образом, становится понятна суть практики Троек Малых Арканов, которую называют "извлечением" (принципа Стихии). Здесь мы сталкиваемся с Законами Сохранения. Ни энергия, ни материя здесь не берутся из "ниоткуда". Чтобы делать Золото, надо иметь Золото, говорили Алхимики. Поэтому данные практики связаны с понятием Ингредиентов (материальных объектов, из которых извлекается принцип). Отсюда название Натуральная (имеющая дело с настоящими объектами) Магия. Так, жизненная энергия человека или животного будет ингредиентом в Тройках Жизни. Этот раздел Магии содержит в себе два главных направления – Высшую Магию (направленную на совершенствование сознания) и Практическую Магию (низшую, направленную на решение конкретных проблем). Если Высшую Магию могут практиковать только адепты с уровнем не ниже 4.1. (иначе не хватит мощности сознания), то Низшая доступна и 2, и 3 касте. В этом случае извлечение качеств из объектов получают не за счет сознания, а за счет технологии использования памяти воды (как в гомеопатии). Настаивая воду на ингредиентах с разными качествами, эти "Маги" (колдуны и ведьмы) получают настойки, обладающие особыми

качествами. Эти практики связаны с частотным диапазоном, находящимся немного выше Анахата Чакры. В этот диапазон попадают 16 Аркан (Вода), 13 Аркан (Смерть), 15 Аркан (Огонь), 14 Аркан (Воздух), 11 Аркан (Воздух).

#### **6.6.5.2.0. Деревенская Магия.**

Эта традиция восходит к языческим временам, когда каждая местность имела своего бога-покровителя и, соответственно, святилище в его честь (отсюда традиция деревенских церквей, которые, как правило, строились на месте таких святилищ), а языческие боги превратились в христианских Святых (также Покровителей). Каждый такой языческий храм имел наработанный эгрегор, связанный с жертвенником (камнем, на котором убивались жертвенные животные, но иногда и люди). С приходом христианства эти Жертвенники выбрасывались и часто топились или закапывались. Однако бороться с ними было сложно, так как они обладали сверхъестественными свойствами (благодаря энергии Эгрегоров). Известна, например, история Коневецкого камня (имеющего форму головы лошади – отсюда название), который неоднократно выползал на берег из Ладожского озера, куда его скидывали монахи. Им ничего другого не осталось, как построить над ним церковь. Также известен своими странными свойствами Черный камень с острова Хортица, на Днепре (место Запорожской Сечи). Этот камень также был неистребим и, вдобавок, лечил раны и болезни, чем, видимо, пользовались Запорожские Казаки. Известен также в Петербурге Атакан Камень – жертвенник народа Ижора. Его несколько раз топили в Неве, но он выползал на берег. К тому же, привыкнув к человеческим жертвам, он, даже будучи утоплен в Неве (у одной из опор Литейного моста), продолжал пожирать жизни (в этом месте всегда было высокое число самоубийств, а при строительстве моста погибло несколько водолазов). Подобный камень сдвинули с места военные строители во время 2-й мировой войны в Англии. Производя фортификационные работы, они сдвинули с места древний камень, о котором все местные знали, что трогать его нельзя. В результате поднялся вихрь, разметавший военную технику и сорвавший с церкви колокола. Из вышеописанных примеров следует, что, уничтожив язычество, христиане не смогли справиться с языческими артефактами. Существует версия, что в Ватикане под собором св. Петра находится хранилище наиболее сильных древних артефактов, мощь которых блокируется всей энергетикой христианского эгрегора. От язычества остались не только жертвенники, но и линии потомственных жрецов (наподобие еврейских Ливитов). Именно эти семейные линии, завязанные на эгрегор местных богов, и породили линии потомственных колдунов и ведьм деревенской Магии. Важным элементом этой Магии является получение "помощника". Обычно это какое-то животное (кошка, сова, ворон и т.д.), вмещающее в себя подлючку к эгрегору местного божества. "Помощника" получают, удерживая беременную кошку на жертвеннике, или устроив там

гнездо, в котором "высиживается" яйцо совы или ворона. В деревенской Магии, как правило, присутствует "Магическая книга", которую передают из поколения в поколение. Такая книга содержит в себе практический опыт, накопленный представителями данной линии.

#### **6.6.5.2.1. Тройки Мечей**

Здесь мы имеем дело с самыми простыми представлениями о передаче энергии. Огонь – это кинетическая энергия, и источниками являются любые объекты, которые ею обладают. Однако количество энергии зависит от системы отсчета (системы координат), и поэтому энергию можно извлечь из чего угодно. В этой практике принято рассматривать любой объект как совокупность вращающихся волчков. Научившись в Двойках чувствовать энергию, Маг Огня соединяет сознанием волчки одного объекта с волчками другого (например, своего тела). Здесь сознание учится перемещать энергию между объектами. Основная идея этих практик состоит в том, что все объекты связаны между собой (образуют единую Систему). Однако эти связи могут быть "ближними" или "дальними". Маг как бы включает связь между двумя объектами своим сознанием. В этой практике важно научиться "поворачивать" кран, активизирующий связь. Однако энергия всегда идет туда, где ее мало оттуда, где ее много. Поэтому в Тройках Огня специально выбираются источники энергии (например, Солнце) и место ее слива (например, Луна).

#### **6.6.5.2.2. Тройки Динариев**

В этой практике переносится структура объекта. Также актуализируется связь между объектами, как и в 3 мечей. После этого переносят внутреннюю структуру с объекта на объект. Например, мы берем живую ткань (руку) и переносим на нее структуру камня, после чего твердость ткани (поверхности руки) увеличивается. Эта технология самая сложная в Тройках, но она дает поразительные эффекты, позволяя манипулировать проницаемостью тканей или убивать опухоли, проецируя на них мертвые ткани.

#### **6.6.5.2.3. Тройки Чаш**

Здесь речь идет о переносе памяти с объекта на объект. Это дает возможность старить или омолаживать объекты, делать их более инертными к событиям (при увеличении протяженности во времени увеличивается и устойчивость). Эта Магия достаточно сложна в понимании, если не учитывать, что история – это некоторое количество информации, накопленной объектами. Однако надо помнить, что информация не может быть уничтожена (просто стерта), а только перераспределена. То есть, если мы хотим омолодить какой-то объект, то другой при этом должен состариться. Однако объекты должны быть одного порядка (метод кодирования информации одинаковый). Скажем, переписать историю с человека на человека проще, чем с человека на животное, на растение сложнее, чем на животное, и на кристалл сложнее, чем на растение.

#### **6.6.5.2.4. Тройки Жезлов**

В этой практике мы манипулируем будущей судьбой объекта и его дальнейшей жизненной траекторией. Здесь надо помнить, что мы все находимся в Системе и все объекты в ней жестко между собой связаны. Изменяя будущее одного объекта, мы влияем на движение в будущее всех остальных объектов. Если, например, изменив будущее, мы отдали этому человеку выигрыш в лотерее, то мы его у кого-то отняли (ведь в обычном варианте этот человек ничего не выигрывал, а если выигрыш ему так достался, значит, наше воздействие равно нулю). Таким образом, в Тройках Жезлов мы перераспределяем удачу (успешное, или не успешное будущее, забирая у одних и отдавая другим. Это очень могучая Магия, но ее невозможно просчитать. Например, отдавая кому-то удачу в ближайшем будущем, мы можем направить его к гибели в дальнейшем. Пример: благодаря нам человек выигрывает много денег в лотерею, вследствие чего обращает на себя внимание бандитов и подвергается нападению, чего бы не было без нашего вмешательства. Здесь передается свобода перемещения в будущем. Существует качество везения (которое можно сформулировать, как умение в нужное время оказываться в нужном месте), по аналогии можно сформулировать и невезение. Если связать двух человек, то это качество можно перекачать (как и обратное), поэтому люди очень не любят связываться с неудачниками, а сами неудачи рассматривают как заразную болезнь. Однако везение не распространяется на какую-то конкретную область, и, используя везение спортсмена, можно, например, выиграть битву, а вместо успеха в лотерее выиграть в биржевой игре. В прошлом, во времена ярлов и конунгов (предводители военных дружин) удачливый атаман шайки морских разбойников мог стать королем процветающего королевства. С тех пор сохранился ритуал "королевской охоты", когда король в поединке с диким зверем – вепрем, туром или медведем должен был доказать свое везение.

#### **6.6.5.2.5. Послесловие к практикам Троек (о деревенской Магии).**

Как было показано выше, это довольно сильные практики, открытые благодаря особым технологиям не только для адептов Высшей Магии, но и для более широкой публики, которая превратила Магию в профессию (ремесло) и эволюцию свою видит не в переходе на следующий уровень, а в увеличении числа используемых приемов (технологий). Помимо линий потомственных жрецов в "деревенской Магии" оказываются и их ученики (не прямые родственники). Внутри линии "дар" (способность к Магии) передается через предсмертное прикосновение, когда умирающий колдун или колдунья касаются кого-то из родственников, передавая ему подключение к эгрегору божества. Такое посвящение связано с передачей дара (контакта с эгрегором). Оно возможно только между ближайшими родственниками, у которых тела хорошо сонастроены (эффект волновода). Ученики колдунов

получают собственную настройку на эгрегор (без передачи дара) за счет жертвы какой-нибудь части своего тела, принесенной данному богу на жертвеннике. Обычные в Магии ингредиенты тела, такие как волосы, ногти, кровь, слюна и сперма, дают только слабый и временный эффект. Поэтому для сильного соединения ученика с эгрегором колдун использует более значимую часть тела (без чего можно обойтись). Как правило, мужчинам делают обрезание (отрезают и приносят в жертву крайнюю плоть полового члена), у женщин могут использовать кусочки от малых половых губ или сосков груди. В иудаизме и мусульманстве обрезание мужчин (а в некоторых мусульманских странах и женщин) является предохранительной мерой от ухода в колдовство. Однако колдуны для посвящения ученика могут использовать и более важные части, например, сам половой член или яички (у мужчин) (в традициях Вуду в индейской и африканской исходных ветвях это делается иногда для получения более сильной связи с эгрегором), половые губы вместе с клитором у женщин, соски или даже груди целиком.

Такие манипуляции допускаются колдунами по следующим причинам: колдун является жрецом языческого бога или богини. Для этого между ними устанавливается связь типа муж-жена (если божество и жрец противоположного пола), или родитель-ребенок (для однополых случаев). В случае связи типа муж-жена жертва половых органов является символом сексуальной связи с божеством. В некоторых исследованиях шаманизма описаны случаи бескровного поглощения половых признаков божеством. Так мужчина-шаман, связанный с женским духом (см. шаманизм), перерождается в евнуха без физической кастрации, то же описано и у женщин-шаманок, связанных с мужским духом. Иногда жертвуются более важные (с практической точки зрения) части тела: пальцы, уши, глаза (история Одина, вырвавшего себе глаз). Принеся жертву, ученик колдуна получает такой же дар (подключение к эгрегору), как и сам колдун (без потери дара колдуном). Иногда колдуны оказываются завязаны на местную церковь. Причина лежит не в их религиозности (у них свой собственный бог), а в том, что данная церковь построена на месте древнего храма их божества. Иногда и сам алтарь находится непосредственно под церковью. В вудуистской традиции научились маскировать своих богов под христианских святых. Так, под видом Девы Марии, иногда почитают Морскую Богиню (деву Вод), а иконы разных святых могут почитаться как изображения духов Лоа. Поэтому походы деревенских колдунов в церковь и наличие в их доме икон разных святых не означает их приверженности к христианству.

#### **6.6.5.3. Практики Четверок. Каббалистика.**

Этот вид Магии связан с увеличением уровня абстракции Мага. Если в Двойках мы получили ощущение присутствия Стихии в объектах, а в Тройках смогли из объектов принцип Стихии извлечь, то в Четверках мы превращаем этот принцип в формулу (код), и способны изменять свойства объектов своим

сознанием, независимо от законов сохранения. Если договор Троек описывал мир объектов, связанных излучением энергии и взаимодействующих друг с другом через каналы связи, то договор Четверок описывает мир в виде компьютерной программы, в которой все объекты являются просто словами (или "именами"), написанными на некоем тайном языке программирования (язык Ангелов, называемый также Енохическим, в честь иудейского царя Еноха, путешествовавшего на небо, и там его узнавшего). Если в неких особых точках мира (местах Силы, или "точках Ввода информации") начать говорить (вслух, или про себя) имя (истинное имя) объекта, то можно оказать на него воздействие.

Таким образом, каббалистика имеет несколько направлений:

1) поиски енохического языка, 2) определение истинных имен, 3) поиски точек ввода.

В Высшей Магии используются Малые Арканы для входа в нужное состояние, что заменяет язык, истинное имя и точку ввода. В качестве точек ввода обычно используются древние Сооружения, расположенные в местах Силы (храмы, дольмены, лабиринты и т.д.). Язык годится тот, на котором вы думаете, хотя предпочтение отдается древним языкам типа Санскрита или Иврита, но для их использования надо научиться на них думать. В Четверках мы имеем дело с физикой книги. Что это значит? Автор книги может вводить персонажи или предметы, не задумываясь о том, где он их взял. В книге автор может изменить сюжет или описание объекта. Ему вовсе не надо думать о законе сохранения энергии, импульса или массы. Он просто назначает параметры объектов. Каббалист работает с миром, как автор с текстом. Опираясь на базовые настройки, он вводит свое сознание в нужное состояние и редактирует мир.

#### **6.6.5.3.1. Четверка Мечей.**

Здесь мы можем изменить кинетическую энергию объекта. Этот договор позволяет нам формализовать мир таким образом, что мы можем просто назначить количество энергии данного объекта. Мы можем придумать энергии столько, что объект сгорит. Однако здесь мы сталкиваемся и с инерцией мира. Представьте себе, что какая-то книга выпущена тиражом 1000 экземпляров. Вы взяли один из них и исправили, но в мире это ничего не изменит. Например, вы переписываете энергию объекта, о котором знаете только вы и никто более. Тогда ваше воздействие может его серьезно изменить. Если же этот объект присутствует в договоре многих людей, то их сознание создаст инерцию для вашего воздействия. В этой практике очень важно настроиться на договор, в котором энергия – это только качество, которое можно изменить, переписав букву или слово так же, как мы привыкли регулировать громкость телевизора поворотом ручки. Здесь мы имеем дело с 15 Арканом в аспекте Огня на частоте чуть меньше Вишудхи. Работа происходит в несколько этапов в соответствии с глифами 4 Мечей.

Успокоив сознание "Я" (спящий рыцарь), настраиваемся на Базу (зону Системы), несущую программу (библиотека имен), глиф – комната с окном, украшенным витражом с фигурами. Выделяем тонкое тело (глиф – меч, висящий над рыцарем), настроившись на Огонь (глиф – камин под окном). Далее настраиваемся на сознание Системы (глиф – благословляющая фигура на витраже), далее ищем "огненное имя" данного объекта (глиф – фигуры благословляемых людей на витраже). Сперва следует определить собственное "огненное имя" (меч под постелью рыцаря). Индикатором правильного состояния является онемение собственного тела (глиф – латы рыцаря). Полученные имена представляют собой буквенные сочетания (5-6) букв, в зависимости от позиции ТС. Эти имена характеризуют состояние объектов в настоящее время. Для изменения состояния объекта надо представить себе этот объект (глиф – люди на витраже) в желаемом состоянии. Полученное новое огненное имя надо спроецировать на исходный объект, что изменит его состояние.

#### **6.6.5.3.2. Четверка Динариев.**

Эта практика связана с формализацией структуры. Здесь указывается, что структуру не надо изобретать (или нельзя изобрести), а нужно копировать существующие. Здесь одна структура переписывается под другую. Эта практика, как и вся работа с Землей, очень сложная, так как надо удерживать в сознании много информации. Здесь мы имеем дело с 15 Арканом в аспекте Земли. На карте это отображается глифом в виде камня, на котором сидит фигура, и знаком серы (материя), в виде треугольника с крестом снизу (глиф – поза фигуры со скрещенными ногами). Город, изображенный сзади фигуры, обозначает Систему. Корона на голове фигуры предписывает активизировать Сахасрара Чакру (сознание "Сверх Я", которое и входит в "Базу Земли" (считывает из программы структуру объектов, глиф – динарий над головой). Сначала следует считать собственное "Земляное имя" (глиф – динарий под ногами фигуры), потом можно считывать Земляные имена других объектов (глиф – динарии в руках фигуры). Маленькая арка у ног фигуры (похожая на суфлерскую будку) указывает на проход, открывающийся в "нижний мир" (Сефира Есод), откуда могут вылезти Духи Земли (описанием такой возможности вызывания "нижнего" духа является история доктора Фауста в изложении Гете (существуют и более ранние версии этой легенды). "Фауст" Гете является сложным Магическим трактатом, описывающим Магию Земли для диапазона Тройки-Пятерки.

#### **6.6.5.3.3. Четверка Чаш.**

Эта практика связана с сочинением ложной истории. Если в Тройках история переписывалась, то здесь она создается. Например, мы можем создать древний талисман мифического народа. Или на старой вещи написать, что она новая. Это манипуляция с 16 Арканом на частоте чуть ниже Вишудха чакры. Такая манипуляция приведет к изменению механических и

энергетических свойств объекта. С помощью этой Магии можно сильно менять свойства этого мира. Некоторым авторам фэнтези это удастся (например, Толкиену, сочинившему мир, повлиявший на наш (движение толкиенистов)).

#### **6.6.5.3.4. Четверка Жезлов.**

Эта Магия позволяет создавать новые варианты будущего (новые линии вероятности). Здесь мы имеем дело с двумя Воздушными Арканами – 14 и 11. В 14А мы можем переписать имеющиеся вероятности в данной линии (создать вариант данного мира). В 11А мы можем выйти за пределы вероятных событий и создать события не вероятные. Разница состоит в том, что мы манипулируем будущим существующих (и взаимосвязанных) объектов, и наше вмешательство в их движение в будущее приведет к лавинным процессам, но не повлияет на законы сохранения в этом мире (новых объектов не получится). В 11А мы находимся на границе с Хаосом (мире, где "Все возможно"). И можем создать какие-то события, противоречащие всему, что нам известно. Представьте себе два текста. Один из них – роман, реалистично описывающий наш мир, другой – очень странное по сюжету фэнтези. В реалистичном романе мы можем изменять сюжетные линии, но ввести совсем уж нечто странное не сможем. В фэнтези, напротив, очень реалистичное описание будет выглядеть как диван посреди облака, появление же какого-нибудь монстра будет в порядке вещей.

#### **6.6.5.4. Практики Пятерок. Вызывание Духов Стихий.**

Здесь мы сталкиваемся с мощной Магией, которая плохо поддается контролю. Эти практики связаны с вызыванием Духов Стихий – Элементалов. Хотя сама технология их вызывания и не проста, но контролировать их еще сложнее. Вырвавшийся же из-под контроля Элементал, способен вызвать большие бедствия. Само определение Духов Стихий у разных авторов отличается, как и их описание. Поэтому мы отдельно остановимся на физике этого явления. Само направление этих практик вытекает из 5 Аркана, который носит название Духовная власть ("Папа", он же "Иерофант" – великий Посвященный). Пятерки же обозначают практику установления власти над духами.

#### **6.6.5.4.0. Природа Элементалов.**

Наша Вселенная построена по закону 5-ти Элементов. Это означает, что любой объект может находиться в одном из 5 агрегатных состояний: плазма (Огонь), твердое вещество (Земля), жидкость (Вода), газ (Воздух), живое (Эфир). Символом нашей Вселенной является четырехконечный равносторонний крест, в котором концы креста обозначают 4 основные Стихии (представленные в Таро), а пятый элемент – Эфир – изображается в центре креста. До появления христианского символа распятия, в центре креста изображали человеческую фигурку (живое). Но с утверждением символа распятого бога стали употреблять символ розы. Отсюда орден

Розенкрейцеров (рыцарей Креста и Розы, то есть "Рыцарей Вселенной"). Эта модель дополняется возможностью существования Вселенных, построенных на иных принципах (с использованием других агрегатных состояний). Среди этих Вселенных могут быть и такие, которые имеют хотя бы одно такое же агрегатное состояние, как и наша. Тогда возникнет граница между этими Вселенными. Наличие такой границы с другими Вселенными создаст буферные зоны, общие для одной и другой Вселенной. В этих буферных зонах будут находиться объекты, сместившиеся из этих Вселенных. Такие пограничные Вселенные называются Мирами Стихий (Миры Огня, Миры Воды, Миры Воздуха, Миры Земли). Пришедшие оттуда объекты называются Элементалами Стихий.

В отличие от обычных объектов нашего мира, Элементалы как бы одномерны. Мы воспринимаем их только как качество их Стихии. Например, элементалы Огня выглядят для нас просто как излучения или спонтанно перемещающиеся тепловые (светящиеся) поля. На этом уровне восприятия очень сложно дифференцировать различные объекты, т.к. корова и шкаф будут для нас примерно одинаковыми энергетическими полями. Существует наука "Демонология", изучающая свойства духов. Там существует достаточно примитивное деление на живые и неживые (динамичные и статичные), разумные и неразумные (линейные и нелинейные), хищные и нехищные (разрушающие или не разрушающие нас). Нет каких-то общих черт у элементалов одной Стихии (кроме способа проявления). Однако по отношению к нам можно сказать, что элементалы Огня энергичны, Воды – замедлены, Земли – сложны, а Воздуха – стремительны (если это живые существа).

#### **6.6.5.4.1. Пятерки Мечей.**

Мы находимся на частоте Вишудхи, и здесь нет Арканов, зато есть сефира Тиферет. В этом диапазоне находится буферная зона границы со Стихией Огня. Настроившись в соответствии с 5 Мечей, Маг попадает сознанием в эту зону и захватывает элементала. Этот процесс подобен рыбной ловле, когда не известно, что поймает. Однако с этого момента начинаются настоящие трудности, т.к. надо научиться управлять пойманным элементом (если он живой). Появление "огненных" элементалов обычно отмечается теплом или свечением.

#### **6.6.5.4.2. Пятерки Динариев.**

За исключением настройки на Землю, все аналогично Мечам. Появление элементалов Земли обычно сопровождается сероводородными запахами, обозначающими материализацию.

#### **6.6.5.4.3. Пятерки Чаш.**

Настройки Воды на этой частоте позволяют настроиться на буферную зону и захватить там элементалов. Особенностью этих элементалов является их инерция (замедление времени), которая выглядит, как инертная масса.

#### **6.6.5.4.4. Пятерки Жезлов.**

Настройка Воздуха (ускорение времени) и выход на данную частоту (нижняя граница Вишудха чакры и верхняя граница Анахата чакры) позволяет Магу проникнуть в буферную зону Миров Воздуха. Зацепив сознанием элементала, его тащат в наш мир. Эти элементалы неплотны, так что в удержании и контроле их большая проблема.

#### **6.6.5.4.5. Практики использования Круга для вызывания Духов Стихий.**

Перечисленные практики Пятерок Малых Арканов могут быть модифицированы и формализованы в виде некой схемы (практики 4-к – создание моделей), которая называется "Круг для вызывания духов". Этот круг представляет собой фигуру, которую рисуют обычно краской на полу специального помещения, выделенного для ритуалов. Иногда такие фигуры делают в виде мозаики (как правило, в церквях и соборах). В Петербургском метрополитене есть несколько станций, построенных в период 30-50-х годов, которые строились явно для проведения каких-то Магических ритуалов и имели формы подземных храмов древнего Египта (вплоть до воспроизведения формы светильников и треножников для курений (в христианских храмах аналогом являются курительницы для ладана)). На полу этих загадочных станций метрополитена сделаны такие Магические круги с использованием металла (в пол вставлены медные кольца), что делает эти Магические машины еще более эффективными.

Сами фигуры представляют собой вольт (модель) нашей Вселенной, описанной в договоре Сефиротической Магии. Они состоят из трех concentрических окружностей, пересеченных Крестом Стихий (равносторонний четырехконечный крест). Три окружности олицетворяют собой три плана бытия (Троица христиан и Тримурти индуистов). Внутренняя окружность несет в себе энергии 17А и отделяет мир Физический (Бог Сын и Вишну) от мира Астрального (Бог Дух Святой и Шива), вторая окружность (9А) отделяет мир Астральный от мира Ментального (Бог Отец и Брахма). Третья окружность (4А) отделяет границу нашей Вселенной от других Вселенных. На Кресте Стихий: отрезок от внутренней окружности (17А) до Астральной (9А) разбивается на 9 частей (Малые Арканы от 2 до 9), отрезок между Астральной окружностью (9А) и Внешней окружностью (4А) разбивается на 5 частей (от Вольтов до Тузов). Концы Креста Стихий ориентируются по сторонам света и расписываются символами стихий. Мечи (Огонь) на юге, Чаши (Вода) на Севере, Жезлы (Воздух) на Востоке, Динарии (Земля) на Западе. Далее на концах Креста устанавливаются индикаторы стихий. Индикатором Огня является свеча в подсвечнике, индикатором воды – серебряная чаша с водой (отсюда христианские серебряные чаши "Потиры"), индикатором Земли может быть кристалл (обычно прозрачный кварц). Индикатор Воздуха – курильница (обычно треножник с горящими в

сосуде ароматическими веществами, дающими струйку дыма). При работе с Кругом Маг движется от середины наружу по одной из сторон Креста, в зависимости от выбранной Стихии. Двигаясь в Круге, Маг цепляет сознанием энергии Круга и таким образом изменяет состояние своего сознания. При этом внимание Мага фиксируется на индикаторе выбранной стихии.

#### **6.6.5.4.5.1. Проявления элементаров.**

При погружении сознания Мага в индикатор Стихии, он начинает ее чувствовать, и по достижении отрезка Креста, связанного с энергией Пятерок, его сознание попадает в буферную область между Мирами. Появление элементаров Огня знаменуется возникновением в пламени свечи узоров и структур, которые переходят в видение огненных объектов. Есть описание элементаров Огня в виде огненных ящериц (Саламандр). Саламандрами называют элементаров Огня.

Для Стихии Земля в кристалле появляются узор, после чего возникают локальные объекты (Гномы – элементары Земли). Эти объекты представляют собой зоны уплотнения, способные перемещаться в плотном объекте. При наблюдении за прозрачным кристаллом, внутри возникнут облака разной формы, которые будут перемещаться внутри кристалла. Сам кристалл, как свеча и чаша, представляют собой только контактные устройства для связи с другими мирами, и размеры "облаков" ничего не говорят о размере самих элементаров, так как это только контактная точка. Представьте себе, что два человека разделены полупрозрачной (матовой) стеклянной дверью, и один из них прижал к стеклу палец. Другой этот палец увидел, как тень на стекле. Но эта тень вовсе не соответствует размеру человека.

Для Стихии Воды в чаше начинает возникать движение воды (свойство Стихии Воды – текучесть). Стенки чаши начинают запотевать (свойство – влажность). Далее возникают отдельные водовороты, знаменующие появление Ундин (элементары Воды).

Для Воздуха очень важно отсутствие естественных сквозняков. Чтобы добиться этого, используют ширмы, добиваясь появления над курительницей вертикальной стабильной струйки дыма. При достижении Магом состояния Пятерки Жезлов, дым перестает быть равномерным, в нем возникают завихрения и потоки (свойство Воздуха – подвижность), возникает ощущение ветра, дующего на струю дыма сбоку. Возникают вихри, очерчиваемые дымом, это и есть элементары Воздуха Сильфы.

#### **6.6.5.4.5.2. Управление элементами.**

Вызванные (извлеченные из буферной зоны) элементары притянуты в наш мир сознанием Мага. Это сознание удерживает тут (в нашем мире) элементар, который, будучи сам предоставлен себе, как правило, быстро возвращается в свой мир. Поскольку Маг не может непрерывно контролировать элементар, то на него (элементар) накладывается "удерживающее заклинание", представляющее собой мыслеформу,

эквивалентную удерживающему усилию Мага. Маг определяет срок удержания элементала, после чего создает мыслеформу, которая удерживает его (элементала) здесь весь этот срок. Это называется "зачаровать". Маг занимается своими делами, но для всего мира это выглядит как постоянное прикладываемое к элементалу усилие, удерживающее его в этом мире. Далее создается сосуд (объем для хранения элементала). Этот сосуд расписывается (практика Четверок) таким образом, чтобы внутри создать принцип (среду) данной Стихии. Именно на сосуд накладывается заклинание "удержания". Далее создается заклинание "послушания". Выглядит оно следующим образом: в мире, в котором пребывает элементал, возникают условия (какие-то), вынуждающие его выполнять желания и подчиняться воле Мага. Эти заклинания позволяют удерживать элементалов в нашем мире.

#### **6.6.5.4.5.3. Применение элементалов.**

Элементалы заменяют Магам силу домашних животных (лошадей, быков, слонов), увеличивая их (Магов) Личную Силу. Элементалы могут быть использованы как для созидания, так и для разрушения.

Так, элементалы Огня могут быть источниками тепла и света, но могут вызвать пожары и взрывы или извержение вулкана, элементалы Земли могут создавать кристаллы (растить или лечить алмазы), восстанавливать ткани организма и лечить рубцы, но могут и разрушать твердые предметы (дом, скалу, броню) или вызвать землетрясение. Элементалы Воды могут тормозить и даже останавливать время. Они могут разрушить любой движущийся объект (затормозить во времени часть объекта, предоставив другому двигаться с обычной скоростью). Кроме того, они могут создать непреодолимую защиту (зону заторможенного времени). Элементалы Воздуха способны ускорить коррозию (старение) любого объекта, они могут изменить событие или создать стрессовую ситуацию. Они могут дать удачу и везение, а могут привести к гибели. Кроме того, они могут притаскивать объекты из параллельных миров.

#### **6.6.5.5. Практики Шестерок. Порталы Стихий. Заговоры.**

Смысл этих практик в создании открытого канала, ведущего в Стихийный мир (другую Вселенную). Такой канал является источником качества данной Стихии (Источник). Значение Шестерок исходит из 6А (влечение, притяжение), в данном случае качество Стихии. Источник энергии Стихии (портал Стихии) контролируется сознанием Мага. Наличие такого источника позволяет Магу создавать собственные заклинания и артефакты, заводить учеников и удерживать школу.

##### **6.6.5.5.1. Практики Шестерок Мечей.**

Настроившись на состояние, описанное в карте (Выше Вишудхи, настоящее время, 3А) Маг входит в буферную зону и открывает Портал Огня своим сознанием (взламывает границу). В соответствии с 3А, энергию вытягивают через портал, как коктейль через соломинку. Такой источник

является бесконечной электростанцией, связанной с энергетикой сознания Мага (частота сознания "Я").

#### **6.6.5.5.2. Практики Шестерок Динариев.**

Портал Земли является источником плотности и является базой для материализации и создания структур. Настройка сознания происходит в соответствии с глифами карты. Войдя в буферную зону на заданной частоте, Маг открывает портал Земли, используя 3А (в аспекте Земли) или 12А (в аспекте Земли). Созданный портал обладает стабильностью и не требует больших усилий на его поддержание.

#### **6.6.5.5.3. Практики Шестерок Чаш.**

В этой практике идет водная настройка (торможение времени). Основная настройка происходит по карте (6 Чаш). Портал Воды создает зону замороженного времени (см. замок спящей красавицы).

#### **6.6.5.5.4. Практики Шестерок Жезлов.**

Сонастроившись с Воздухом в соответствии с 6 Жезлов, входят в состояние. Портал Воздуха, как и Воды, обладает сильным разрушающим действием и должен быть защищен от контакта с внешними объектами. Свойство портала Воздуха – это ускоренная эрозия (старение) живых и неживых объектов.

#### **6.6.5.5.5. Особенности работы с порталами Стихий.**

Маги, работающие на этом уровне, создают источники энергии и поставляют ее наружу для разных целей. Для этого источник, находящийся, как правило, в некоем уединенном месте, соединяют с коммутатором (распределительным устройством). К коммутатору подсоединяются и устройства, создающие каналы. Простым примером является христианский храм. Место силы, на котором стоит храм, в сочетании с самой архитектурой храма, образует источник. Весь персонал духовных лиц как бы составляет одного Мага, управляющего источником. В этом варианте источник находится под главным куполом (ангел церкви), а коммутатор – в Алтарной части, вход в которую закрыт для посторонних (христианство, 21 Аркан, Вода). Все иконы в храме являются источниками каналов (каждый святой имеет свою специализацию).

Маг, владеющий уровнем 6 Малых Арканов (6-й градус посвящения), создает талисманы, через которые его клиенты покупают энергию. Пациенты – здоровье, ученики – знание. Вышестоящие Маги (7-10) покупают у хозяев источников энергию для своей работы.

#### **6.6.5.6. Практики Семерок. Создание Форм. Заклинания.**

Маги, работающие с этим типом практик, занимаются наработкой Форм. Эти практики происходят в соответствии с 7А (победа, преодоление) в плане преобразования структуры, энергии Стихии. Формы представляют собой плотные стабильные энергетические структуры. Каждое слово, обозначающее какой-либо объект, в принципе, является энергетической формой.

Однако если мы говорим "стул" или "стол", это приводит лишь к появлению в нашем сознании ассоциации с данным словом. Маги Семерок создают во внешнем пространстве энергетические объекты (менее плотные, чем материальные), способные взаимодействовать с человеческим сознанием (иллюзии). Каждая такая Форма представляет собой маленький локальный Договор.

#### **6.6.5.6.1. Практики 7 Мечей.**

Настроившись на частотную полосу (т.е. между Вишудхой и Аджной (примерно уровень кончика носа)) по карте, Маг начинает настраиваться на источник Огня (канал, создаваемый Магами 6 Мечей). Состояние описано в карте. Оно также соответствует 3А. Далее, из потоков энергии, идущих по каналу от источника, Маг начинает сплестать сознанием базовые формы стихии Огня. Направленность форм зависит от специализации Мага (боевые, волшебные, целительские, заклинательные, иллюзий, чары, алхимические, разведчиков). Созданные формы, как правило, закрепляются в свитках (практики 4 Мечей). Иногда формы Огня закладывают в оружие (Мечи Огня) или предметы (артефакты Огня). Однако обычной практикой 7-к является создание Свитков. В каждом Свитке содержится одна Форма, которая может быть активизирована 1 раз.

#### **6.6.5.6.2. Практики 7 Динариев.**

Сложность представляет собой настройка Земли и вход в частотный диапазон. Все нужные настройки состояния сознания описаны в карте. Это состояние может быть реализовано в 3А (аспект структуры) либо в 12А (аспект структуры). Настроившись на поток источника Земли (Магия 6 Динариев), Маг начинает создавать структуру Формы. Как и в Стихии Огня, Формы имеют специализацию. Созданные Формы также заключаются в Свитки и могут быть использованы 1 раз. Формы Земли хорошо ложатся в структуру вещества часто их помещают в керамические или металлические талисманы, позволяющие неоднократно использовать Форму. Однако многократное использование Формы разрушает ее. Кроме того, Формы для Магов -к7 являются продаваемым продуктом, и производить многократные талисманы менее выгодно, чем одноразовые свитки.

#### **6.6.5.6.3. Практики 7 Чаш**

Настройки Воды связаны с торможением времени (12А). Само состояние описано в 7 чаш. Настроившись на поток Стихии Воды, идущий от источника (6 Чаш), Маг создает Формы Воды. В соответствии с принципами Стихии, эти Формы можно помещать в жидкость (Магические зелья). Формы Воды также могут помещаться и в обычные Свитки. Как и в других Стихиях, формы Воды специализированы.

#### **6.6.5.6.4. Практики 7 Жезлов**

Эти практики связаны с созданием Форм Воздуха, что само по себе парадокс, т.к. форма – это нечто стабильное, а Стихия Воздуха связана с

Хаосом. Здесь работает энергия 10А и 11А. Настройки состояния берутся из 7 Жезлов. Поймав поток ускорения времени, идущий от Источника (6 Жезлов), Маг начинает плести Формы Воздуха, похожие на струи ветра и волны вероятности (5 измерение – расширение времени, или многовероятность). В соответствии с принципами Стихии, Формы Воздуха могут накладываться на метательные предметы (стрелы, ножи, бумеранги, камни). Кроме того, обычным путем (4 Жезлов) создаются одноразовые Свитки Воздуха. Формы Воздуха также специализированы, как и в других структурах.

#### **6.6.5.6.5. Особенности Форм для разных Стихий.**

Формы Стихии Огня можно рассматривать как имена действий (глаголы). Эти формы несут кинетическую энергию и могут передавать ее объектам. Можно рассмотреть их как управляемые потоки излучений. Например, боевая форма "Меч Огня" читается как: "Передача потока энергии в плоскости для нанесения рубящего (разрушающего материю) удара. Поток кинетической энергии излучения, сконцентрированный в математическую плоскость, нарушает стабильность молекулярных связей и приводит к разрушению вещества". Целительская форма "Поднять иммунитет" читается как: "Формирование потока низкочастотного излучения, приходящего в область Манипура Чакры и усваиваемого организмом на уровне защитных механизмов. Получив порцию энергии, организм ускоряется и побеждает инфекцию".

Формы Земли представляют собой подробные описания объектов с перечислением их свойств. Например, защитная форма "Сфера Земли" (Боевая Магия) описывается следующим образом: "Создается сфера, окружающая объект, имеющая плотную структуру, как у стекла. Эта сфера поглощает все виды энергии и защищает человека от любых нападений". Форма, относящаяся к Магии Чародеев и называемая "Привлекательность", описывается так: "Создается оболочка, расположенная вокруг объекта, сглаживающая сигнал, исходящий от объекта. Все виды излучений, отраженные этим объектом, сглаживаются этим фильтром и преобразуются в более гладкий, гармонически изменяющийся сигнал".

Водные формы описывают нечто, связанное с историей объекта и его движением во времени. Например, защитная форма, относящаяся к боевой Магии, "Сфера Воды" описывается следующим образом: "Мы тормозим скорость течения времени в окрестностях данного объекта в радиусе трех метров вокруг объекта. Таким образом, вокруг объекта возникает зона замедленного течения времени, внутри которой все типы энергетических взаимодействий происходят медленнее. Таким образом, импульс энергии, направленный к объекту извне, на расстоянии трех метров от объекта столкнется с поверхностью сферы заторможенного времени и отразится от этой сферы, в соответствии с принципами отражения импульса энергии на границе двух сред".

Форма, связанная с Магией Чародеев, имеющая название "Точка Возврата", выглядит следующим образом: "В истории жизни этого человека мы выбираем временную точку, расположенную в прошлом по отношению к настоящему времени. Эта точка выбирается в период наибольшего расцвета силы и здоровья для данной личности. В указанной точке, далее именуемой "точкой возврата", мы создаем плацдарм энергии, максимально оживляя воспоминания и связь сознания с данной точкой. Организм человека представляет собой аморфную структуру, состояние которой задается неким сознанием, находящимся в частотном диапазоне Анахата чакра – Вишудха чакра (16А и 14А), имеющим название "Тело Животного Ментала", связанного непосредственно с работой организма. Смещая текущую позицию этого сознания из настоящего времени (15А) в прошлое (16А) и устанавливая текущую позицию этого сознания в "Точке Возврата", мы смещаем время внутренних биологических часов организма в тот самый момент времени, что приводит к общему омолаживанию организма".

Формы Воздуха создают смещение вперед во времени. Эти Формы могут творить самые невероятные вещи, однако в них сложно вложить большой энергетический заряд.

Примером Форм Воздуха может служить одна из форм Боевой Магии, имеющая название "Летучая мышь". Эта форма строится на базе элемента Воздуха, относящегося к категории "Живые, Неразумные". На элементе накручивается энергетическая структура типа "Подчинение", создающая надстройку над его нервной системой в виде сознания "хозяина заклинания". Далее любая мыслеформа (желание) хозяина заклинания, формально соответствующая условию фильтра "Я это очень хочу получить в будущем, и пусть это мое желание реализуется (защита от случайных желаний, которые могут быть приняты Формой за команду)", превращается для элемента Воздуха в предмет поиска. Перемещаясь в обеих временных осях в будущее, элемент ищет событие, соответствующее желанию "Хозяина" формы и, будучи связанным с хозяином, приводит его к желаемому результату.

Вторая из приводимых в качестве примера форм Воздуха, относится к Магии Заклинателей. Эта форма носит название "Активизировать Сознание". В этой Форме создается сгусток энергии Воздуха (ускорение времени), который привязывается к частоте Аджна чакры. Этот сгусток имеет вид раскручивающегося с ускорением колеса со ступицами (Колесо Будды). При раскрутке этого колеса происходит преобразование низкочастотной энергии сознания "Я" (диапазон Анахата – Вишудха) в высокочастотную энергию Аджна чакры (мышление "Сверх Я"). В результате сознание человека, являющегося объектом воздействия, переходит в высокочастотный режим работы.

#### **6.6.5.6.6. Принципы работы со Свитками.**

Формы обладают сравнительно малой энергией, и на уровне Семерок это – максимум, который выдает сознание Мага. Создав Форму (которая, по сути, является просто плотной и очень сложной мыслеформой), Маг может ее тут же и израсходовать или зафиксировать для дальнейшего использования (так же, как заготавливают на зиму соленья и варенье). Можно создать любое число форм одного вида, но чтобы они не схлопнулись (так как, по сути, это одна и та же мыслеформа), их фиксируют специальным образом. Маг может изготовить и одновременно поддерживать несколько разных Форм, но это занимает много сил и внимания. Проще делать это планомерно, заготавливая Свитки, и использовать их по мере надобности.

##### **6.6.5.6.6.1. Технология создания Свитков.**

Могут быть, и реально существуют в Магических трактатах, Мастер-модели Форм. Однако при создании Магического Свитка нельзя просто бездумно скопировать Мастер-модель, т.к. Форма создается работающим в режиме Семерок сознанием Мага. Свиток содержит описание Формы и все необходимые чертежи, выполненные Магом вручную на пергаменте (папирусе, или шагрени (используются материалы, хорошо удерживающие биологические энергии)). Раньше писали перьями, используя кровь животных (в особо важных случаях – и людей), потом перешли на китайскую тушь. Позже стали использовать чернила и чернильные поршневые ручки, в наше время – бумагу и шариковые (гелевые) ручки. Создание Магического Свитка – это тонкий ритуал, который Маг часто составляет сам, но в основе его лежит схема: сначала пишется название Формы. Потом некое обращение к Силам (указываются нарицательные имена Ангелов Арканов (например: рогатый властелин энергии с крыльями летучий мыши и т.д.)). Далее описывается полностью Договор Формы, при этом Маг для наглядности (самому себе) рисует схему. Далее весь Свиток неоднократно прочитывается, и все схемы просматриваются (происходит зарядка Свитка). Наконец, Свиток сворачивается и связывается специальным шнуром, концы которого скрепляются сургучной печатью (Личной печатью Мага). Далее, с помощью восковой свечи, шнур фиксируется воском на Свитке. После этого свиток складывается в специальный чехол, имеющий ту же функцию, что и ножны меча. Далее Свиток помещается в специальное хранилище, имеющее собственную защиту (сундук, шкаф или комната). Активизация заклинания происходит при разрушении сургучной печати.

##### **6.6.5.6.6.2. Личная печать Мага.**

Личная печать Мага используется для защиты и фиксации Свитков и других Артефактов. Личная печать связана со смертью Мага, и ее можно прочесть как "только через мой труп" (эта глупая поговорка, употребляемая многими людьми бездумно, является на самом деле частью Личной печати Мага. Со смертью связан третий уровень сознания ("Сверх Я") и остановка

времени в нашем представлении (переход временной шкалы в перпендикуляр к нашему времени (пространство Лимба)). Поэтому для создания Личной печати Маг активизирует уровень "Сверх Я" (активизация Сахасрара чакры) и запускает торможение времени 13А в обратном круге (внимание: ТС на Сахасрара чакре, не ниже). Далее Маг фиксируется на своих ощущениях и записывает их в виде текста. Далее текст переводится в иероглифы, в соответствии с принципами письма древних египтян. Например, "я лечу в темноте, в холодном пустом пространстве..." "Я" – символ "человечек". "Лечу" – символ "летающая птица". "В темноте" – символ "летучая мышь". "В холодном пространстве" – символ "снежинка". "В пустом пространстве" – символ "разжатая пустая рука". "Пространство" – "символ сфера". Таким образом, получается ряд иероглифов, которые записываются на печать. Существует универсальное описание посмертных состояний в виде большого текста (Египетская Священная Книга Мертвых). В этой книге есть описание самого момента умирания. Этот текст вырезан на личной печати верховного жреца, которым запечатывались погребения. Обычно для запечатывания Свитков используется копия этой печати (либо Маг делает собственную). Используя пространное описание смерти и Лимба, приведенное в Египетской Книге Мертвых, Маг как бы замораживает созданную им Форму (независимо от своей Стихии). Сломав печать, Маг совершает некое ритуальное (описанное в Договоре) действие, размораживающее форму.

#### **6.6.5.6.6.3. Рынок Форм.**

Производимые Магами Семерок Формы являются сырьем для создания Заклинаний (магия Восьмерок). Однако сами Свитки имеют сильное прикладное значение и, соответственно, стоимость на Магическом рынке. При этом есть довольно простые (примитивные) Формы, легкие в изготовлении (ручное производство Свитков), типа защитных сфер, простых боевых форм (Кулак, Меч и Молот), простых целительских форм (Поднять иммунитет, Запитать энергией), стоимость которых не выходит за пределы 1000 долл. США. Однако есть и сложные, очень трудоемкие формы, стоимость которых может простираться до 50.000 долл. США.

Пример: боевая форма "Коса смерти", использующая обширное описание механизма смерти и манипулирующая программой родового эгрегора, делающей смерть данного индивидуума целесообразной для Системы. Другой пример – чародейская форма "Приманка". Эта форма использует элементера, обладавшего при жизни большой сексуальной привлекательностью. С помощью сложной энергетической системы, вместо клиента все время внешним наблюдателям демонстрируется элементер. В результате сексуальная привлекательность элементера переходит и на клиента.

Это целый класс довольно сложных Форм, составляющих товар второго Магического рынка (первый рынок общедоступен, и Магические товары на

нем имеют стоимость в пределах 10.000 долл. США). Второй рынок Магии элитарен, ориентирован на богатую публику, знакомую с Магией и Магами. Цены здесь в пределах 500.000 долл. США. Формы третьего рынка очень сложные. Сюда входят, например, Заклинательская форма "Замена", позволяющая перемещать сознание в другое тело, Целительское заклинание "Полная регенерация", позволяющее вылечить травмы или болезни любой степени тяжести, Боевая форма "Полная неуязвимость", дающая более 10 часов защиты от любых видов оружия, включая атомное (Магия Воды), и т.д. Здесь стоимость может доходить до десятков и сотен миллионов долл. США. Надо сказать, что третий Магический рынок сориентирован преимущественно на торговлю с ВЦ (внеземными цивилизациями) или развитыми параллельными мирами. Контролирует этот рынок Элита Земли, и без связей с ней ни один миллиардер на этот рынок не попадет. Большинство глобальных войн велось реально не за обычные ресурсы или жизненное пространство, а за доступ к третьему рынку Магических предметов. И Наполеон, и Гитлер, и Александр Македонский стремились захватить именно Тибет. Все завоевания англичан в Индии были также связаны со стремлением захватить Тибет. Однако Тибет – это очень бедный район, лишенный, с экономической точки зрения, какой-либо привлекательности. Отгадка состоит в том, что это важный узел связи с ВЦ и третьим рынком. Китайцы, контролирующие сейчас этот район, несмотря на все усилия не смогли взять контроль 3-го рынка в свои руки.

#### **6.6.5.7. Практики Восьмерок. Управление Силой порталов.**

##### **Создание заклинаний.**

Эти практики связаны с уплотнением Форм путем приложения к ним Силы сознания. Полученные объекты называются заклинаниями. Заклинания и Формы соотносятся, примерно, как объекты и их фотографии. В отличие от Формы, расходуемой при работе и рассеиваемой после совершения действия, заклинание не исчезает и не рассеивается, как и все материальные объекты. Скорее, оно ведет себя, как охотничья собака, которая поймала дичь, принесла своему хозяину, но устала и лежит на коврик. Однако поест, отдохнет и опять будет готова к работе. То есть, заклинание имеет структуру, которая не рассеивается, и энергию, которая может тратиться и восстанавливаться. Кроме того, поскольку Форма – это схема объекта, а заклинание – это объект, то две одинаковых Формы могут схлопнуться, и их надо фиксировать по отдельности, а заклинания, являясь объектами, могут существовать, не схлопываясь, даже будучи одного вида (по одной схеме выпустили 10 телевизоров). Таким образом, практика Восьмерок связана с материализацией образов (8А – Сила, в данном случае – сила сознания, уплотняющая образы). Созданные сознанием данного Мага, заклинания будут иметь отличия от таких же заклинаний другого Мага (как собаки одной породы, но от разных родителей). Когда Маг призывает свое заклинание (как

охотник собаку), то чужие заклинания не активизируются (чужие собаки бегут к своим хозяевам). Существует возможность перезарядки заклинаний. Это возможно потому, что Маг Восьмерок чувствует их как конкретные объекты. Как и любые объекты, заклинания могут сломаться (начнут неправильно работать). Тогда Маги Восьмерок могут их починить. С древних времен где-то могут оставаться старые бесхозные или неисправные заклинания. Маги Восьмерок могут их утилизировать или ремонтировать.

#### **6.6.5.7.1. Восьмерки Мечей.**

Этот тип практики связан с 3А и частотой ниже Аджна чакры (уровень глаз). Настроившись по карте 8-ки Мечей, Маг начинает активно взаимодействовать с кинетической энергией мыслеформ. Это дает возможность на базе Форм Огня (получаемых от Магов Семерок Мечей) строить заклинания Огня.

#### **6.6.5.7.2. Восьмерки Динариев.**

Настроившись по Стихию Земли, Маги входят в Земляной аспект 3А и 12А. Это дает им возможность чувствовать структуру мыслеформ. Настроившись по 3-ке Динариев, они могут уплотнять формы, создаваемые Магами Семерок. При закачке плотности в Формы Земли, они переходят на другой уровень взаимодействий. Заклинания Земли единственные могут быть материализованы (если не считать заклинаний некромантов, которые занимаются не столько материализацией мыслеформ, сколько обратной проекцией реально существующих (22-мерных) объектов Лимба). Разница между Формой и заклинанием здесь такая же, как между тонким и прозрачным полиэтиленовым пакетом и таким же пакетом, набитым песком.

#### **6.6.5.7.3. Восьмерки Чаш.**

Здесь используется настройка по 12А и карте 8 чаш. Торможение времени здесь таково, что, сосредоточившись на Форме, Маг придает ей большую инертную массу. Замороженная таким образом Форма не уплотняется, но как бы твердеет и приобретает инертную массу, проявляющуюся при взаимодействиях.

#### **6.6.5.7.4. Восьмерки Жезлов.**

Здесь мы имеем дело с 10 Арканом и 8 Жезлов. Это состояние связано с сильным ускорением сознания. Захватив Форму Воздуха сознанием, Маг разгоняет ее во времени, увеличивая кинетическую энергию Формы. В результате получается воздушное заклинание, способное при взаимодействии с внешними объектами передать им импульс энергии.

##### **6.6.5.7.4.1. Ремонт и подзарядка заклинаний.**

Сознание Магов, проводящих Восьмерки, обладает большой плотностью. Из-за этого оно может жестко взаимодействовать с заклинаниями. Эти Маги чувствуют заклинания как физические объекты. Они (Маги) могут заряжать разряженные заклинания (пустые Формы) энергией или чинить поломанные заклинания (с разрушенной Формой). Поломки

заклинаний могут происходить со временем из-за обычной энтропии энергии. Можно назвать это естественной коррозией. Древние заклинания, созданные могучими Магами (Магами сверхцивилизации), могут где-то сохраниться до нашего времени. Маги Восьмерок находят их, ремонтируют и могут вновь использовать.

#### **6.6.5.7.5. Рынок заклинаний.**

Маги Восьмерок рассматривают и чувствуют заклинания, как материальные объекты. Они могут взять уже существующее заклинание, куда-то его повесить, передать, продать. На этом уровне осознания заклинание является товаром. Оно может быть куплено или продано. Разные заклинания, в зависимости от своей сложности, стоят по-разному. Наибольшей стоимостью обладают мощные древние заклинания или заклинания, созданные ВЦ.

#### **6.6.5.8. Практики Девяток. Управление стихией с помощью Сознания.**

##### **Психократия.**

Эти практики связаны с изменением свойств сознания Мага (9А – сознание, вмещающее в себя весь мир). Здесь плотность энергии Стихии гораздо выше, чем в Восьмерках. Если Маги Восьмерок могут почувствовать структуру (Форму) и энергетика (заклинание) мыслеформы, то Маги Девяток чувствительны к энергетике материальных объектов, и в состоянии ее изменить. Таким образом, они могут преобразовывать своим сознанием непосредственно существующие вокруг нас физические объекты.

##### **6.6.5.8.1. Практика Девяток Мечей.**

В этих практиках сознание Мага цепляет энергетика внешних объектов и может ее изменить. Источником разницы энергии, конечно, является энергия портала Стихии (Шестерки), преобразованная в Формы (Семерки), из которых построены заклинания (Восьмерки), меняющие сознание Мага (Девятки). Маг Девяток Мечей может сжечь объект или заморозить его, воздействуя сознанием на его собственную энергетика.

##### **6.6.5.8.2. Практика Девяток Динариев.**

В этих практиках сознание Мага способно переструктурировать объект. Структуру можно изменить на макроуровне (структура объекта) или микроуровне (материал объекта). Здесь сознание Мага работает в режиме прямого воздействия. Взаимодействуя со структурой объекта, выделенного из пространства (вещество, как одно из двух возможных состояний вакуума (в информационном континууме 0 или 1)), Маг может произвести материализацию объекта (из вакуума).

##### **6.6.5.8.3. Практика Девяток Чаш.**

Здесь Маг может воздействовать своим сознанием на историю объекта. Он может состарить объект или стереть его историю, дописать в прошлом какие-то взаимодействия. Таким образом, можно, например, создать "древний

сильный артефакт" или, например, запустить механизм "кармической болезни", не имеющей реальной причины. Маг Девяток Чаш является источником явления, которое можно описать, как "ложная память".

#### **6.6.5.8.4. Практика Девяток Жезлов.**

В отличие от предыдущей практики, позволяющей манипулировать памятью о событиях прошлого, Девятки Жезлов позволяют изменять будущую судьбу живого и неживого объекта (изменять Воздух). Здесь Маг может повлиять на ход событий (изменить объективную реальность) или создать иллюзию события (субъективное переживание). Прямым воздействием сознания Маг может разрушить объект (усилить коррозию (в отношении живых существ – старость)).

#### **6.6.5.8.5. Рынок услуг Магов Девяток.**

Эти существа обладают невероятным могуществом. Они могут менять мир прямым воздействием своего сознания. Практически, существует мало вещей в человеческом мире, которые могли бы их заинтересовать. Однако есть некоторые вещи, выходящие за пределы обычных человеческих понятий, которые могут быть им интересны. Это, некоторым образом, напоминает мир коллекционеров, где какой-нибудь значок или фантик могут стоить целое состояние (что совершенно непонятно окружающим). Для Магов Огня может быть интересен какой-нибудь артефакт, связанный с сильными взаимодействиями (кусочек метеорита). Для Магов Земли это может быть какое-то редкое вещество (кристалл или самородок). Магов Воды может интересовать какое-нибудь редкое событие прошлого. Магов Воздуха могут интересовать какие-то маловероятные события будущего.

#### **6.6.5.9. Практики Десяток. Преобразование тела. Вознесение.**

Эти практики целиком направлены на изменение природы самого Мага. Используя свойства сознания, наработанные в практиках Девяток, Маг начинает рассматривать свое тело как внешний объект, свойства которого можно изменить. Сосредоточив внимание на теле, Маг начинает процесс ускорения чакр, имеющий также название "подъем Кундалини".

##### **6.6.5.9.1. Практики подъема Кундалини.**

Физическая модель этого явления такова:

Человек живет (функционирует) в частотной полосе, которую принято делить на 7 частотных диапазонов (чакр), связанных с телами, функционирующими в этих диапазонах. Можно сказать также, что каждое из семи тел живет собственной жизнью (функционирует внутри диапазона (плана)). Там происходят взаимодействия с внешними объектами. Проявленность человека на разных планах (распределение энергий между чакрами) меняется в процессе эволюции. Место нахождения внимания определяется положением Точки Сборки. Практически сознание человека живет там, где находится его Точка Сборки. Однако физическое тело человека закреплено жестко в сефире Малькут (нижнее подключение). В

результате тело Муладхара чакры (физическое) и сознание (ментальное тело) живут в разных мирах и имеют разные цели. При достижении состояния Десятки, Маг может непосредственно своим сознанием изменить природу (частотность) физического тела. При этом чакра, продуцирующая данное тело, меняет свою частоту и переходит в следующий частотный диапазон. Так, Муладхара чакра может быть ускорена до Свадхистана чакры, Свадхистана чакра – до Манипура чакры и так далее. В итоге все чакры ускоряются до частоты Аджна чакры. Таким образом, все тело Мага (все семь тел) переходит в ментальную область (Магонию), исчезая из физического мира.

#### **6.6.5.9.1.1. Представление о Кундалини.**

Каждый человек, присутствующий в физическом мире (сефира Малькут), закреплен к нему некой энергией фиксации, вложенной родителями во время зачатия. Эта энергия присутствует на частоте существования Муладхара чакры. При работе с технологиями Десятки эта энергия перемещается из Муладхара чакры в Аджна чакру, что создает новую точку фиксации физического тела. При этом энергия фиксации (энергия Кундалини) представляет собой не просто сгусток (порцию энергии), но определенную информационную структуру (запись), имеющую множество параметров (22-мерная информационная система (программа, написанная в 22-мерном пространстве)). Эта программа описывает тело данного человека, несет в себе генетические карты отцовского и материнского рода, описывает в некой абсолютной координатной системе (связанной с магнитными полюсами планеты) место рождения, и в некой единой временной координатной системе планеты время рождения и указание мира (из множества параллельных миров), в котором этот человек родился. Перемещая энергию Кундалини в область Аджна чакры, человек изменяет параметры своих координат в абсолютной координатной системе Земли. Это приводит к образованию постоянной фиксации (прописке) в Магонии. Такая практика называется Вознесением, она соответствует Второму Посвящению Магов (прохождение горизонтального 9 Аркана (Первое Посвящение связано с прохождением горизонтального 17 Аркана, а Третье Посвящение – с прохождением 4А, также горизонтального Аркана)). Эта практика завершает цикл "предварительных тренировок" в Магии (Магия Адептов) и связана с переходом в категорию "Мастеров Магии", составляющих Иерархию Земли. Эта ситуация похожа на ту, когда человек, отучившийся в школе (22-18А) и закончивший институт (17-10А), становится наконец специалистом (9-5А).

#### **6.6.5.9.2. Практики Десятки Мечей.**

Эта практика связана с накачкой кинетической энергией тела, когда "раскрутка" тела происходит за счет притока кинетической энергии из сознания Мага.

### **6.6.5.9.3. Практики Десяток Динариев.**

Здесь закачка информации в структуры тела производит рост потенциальной энергии. При достижении энергетического барьера для плотности энергии этого мира объект переходит в Магонию.

### **6.6.5.9.4. Практики Десяток Чаш.**

Здесь изменяется количество информации в области личной истории Мага. Пересматривая и изменяя свое прошлое, Маг доходит до точки своего рождения и изменяет эту опорную точку, убирая фиксацию, произошедшую в прошлом. Иными словами, он убирает собственное зачатие как событие, что дает ему возможность перехода в Магонию.

### **6.6.5.9.5. Практики Десяток Жезлов.**

В этих практиках Маг перекачивает энергию Кундалини (собственного зачатия) в будущее. При этом он как бы переносит собственное рождение к границам Хаоса, смещаясь не только в будущее, но и в развилках времени, уменьшая энергию фиксации. В результате он расфиксируется настолько, что уходит в Магонию.

### **6.6.5.9.6. Окончание цикла адептов.**

Эти практики завершают цикл предварительного развития Магов, именуемый "Магией адептов". Эта Магия является подготовительным этапом к жизни в Магонии. Примерно, начиная с Пятерок, Маг ощущает присутствие "Высших сил" (Иерархии) и активно с ними взаимодействует. Если для уровня 3-4.1 легко найти учителя среди воплощенных Магов, для уровня 4.1-4.2 – чуть сложнее, то на уровне 4.2-4.3 – почти нереально. Для этого уровня единственной направляющей силой является Иерархия. Представители Иерархии активно взаимодействуют с Магами 4.2 по мере продвижения к границам Магонии. Практики Девяток и Десяток просто невозможно пройти без санкции Иерархии. Само по себе "Вознесение" (практика Десяток) требует активного участия членов Магической Иерархии Земли, так как данный ритуал происходит с двух сторон. Материальная часть ритуала связана с практикой адепта по "поднятию Кундалини", а нематериальная (исходящая от Магонии) представляет собой "открытие границы перехода" (возможность прохождения границы 9А). Здесь существует простая модель аналогии с человеческим организмом, у которого объем тела и головы задан. Но если масса тела может изменяться в большом диапазоне (похудели или пополнили), то объем и масса головы взрослого человека не изменяется. Структурно Иерархия напоминает какой-нибудь управляющий социальный орган (например, палату лордов), в котором число мест ограничено. Для того, чтобы в Иерархию кто-то вошел, оттуда кто-то должен выйти. С другой стороны, для того, чтобы кто-то покинул Иерархию, он должен подготовить себе преемника. Для членов Иерархии эволюция носит еще более вертикальный характер, чем для адептов, вынужденных регулярно тратить свое время на социум. Для Иерархии занятия сознанием являются не хобби,

как для адептов уровня 4.1-4.2, а самым главным делом. Таким образом, для прохождения практики Десятков надо не только иметь соответствующий уровень, но и санкцию сверху. Вознесение возможно только при содействии и с разрешения Магов 4.3. В этом суть Второго Посвящения Магов.

#### **6.6.5.10. Картинки. Вызывательная Магия.**

Если "цифровые" карты обозначают тип практик, используемых адептами для эволюции, то "картинки" описывают "персоны" Магов 4.3., находящиеся в Магонии. Надо помнить, что Карты Таро, или Священная Книга Сета являются инструментами развития только в срединном мире, но не в Магонии. Следующий раздел магии, идущий после "Практической Магии" (от Двоек до Десятков), называется "Теургия" (от Теос – бог). Эта Магия описывает взаимодействие людей (Магов 4.1-4.2) и богов (Магов 4.3-4.4).

##### **6.6.5.10.1. Смена богов.**

После гибели высокотехнологичных цивилизаций Атлантов (67.000 лет назад) и Ванов (25.000 лет назад) на Земле остались существа уровня 4.2-4.3. Эти Маги обладали колоссальной силой сознания и управляли миром с его помощью (психократия). Они несли в себе знание, накопленное погибшими цивилизациями, и были прогрессорами по отношению к остальному человечеству, ввергнутому в хаос и дикость. Образуя замкнутое сообщество (элиту), они управляли миром, ставя целью собственное развитие. Дело в том, что каждый из них был произведением целой цивилизации и нуждался для своего дальнейшего развития в большом числе условий и ресурсов. Развитие же для этих существ является единственной целью и оправданием их существования. Если их развитие заходит в тупик, то дальнейшее их физическое существование теряет смысл, и они умирают от ужасной депрессии, вызванной потерей интереса к жизни.

Это обстоятельство вынудило Магов 4.2. к активной социальной деятельности. В результате, в короткий срок, прошедший после гибели цивилизации, они сформировали элиту, взявшую под управление происходившие на Земле внутренние процессы и взаимодействие Земли с ВЦ. На первых порах эта власть была проявлена, т.к. требовала прямого взаимодействия Магов 4.2 и людей. Далее она становилась все более анонимной, так как у Магов появились люди-посредники.

Так, около 20 тыс. лет назад возник институт богов. Разделив территории и области ответственности, они начали управлять Землей. Первоначально эти новоявленные боги опирались на остатки древних технологий. Однако постепенно им пришлось переключиться исключительно на возможности собственного сознания, примерно на рубеже 2-5 века н.э. эти существа покинули наш мир, осуществив Вознесение и переход в Магонию (исчезновение античных богов). Они оставили после себя учеников. Несмотря на активное противодействие монотеистических религий, эти ученики в

период с 13 по 17 век достигли пика могущества и сформировали новую элиту, исход которой в Магонию растянулся до 20 века, когда уходили последние "дети вдовы" (чьи отцы – античные боги – ушли, примерно, к 5 веку). Одним из последних "великих" был таинственный Фулканелли, удачливый алхимик, получивший философский камень к 19 в. После 2-й мировой войны его тщетно искали американские спецслужбы. Третье поколение богов (к которому, возможно, относился и Фулканелли) вошло в силу на рубеже 18-20 века. Эта новая элита жестко контролирует мировые процессы, предпочитая править посредством вложений капиталов. Эти люди, составляющие мировое правительство, представляют собой анонимную тайную группу. В отличие от античных богов, они стараются никак не проявляться. Эта элита активно взаимодействует с обитателями Магонии. Каждый из членов этой элиты активно взаимодействует со своим Высшим Союзником, расположенным в Магонии.

#### **6.6.5.11. Творители. Вольты.**

Этих персон можно назвать богами относительно каждой из Стихий. Именно с ними взаимодействуют люди, считая их могущественными. Реально у них могущества не больше, чем у полицейских, чья власть регламентирована законом. Они являются исполнителями воли более высоких персон. Однако именно они имеют дело с человечеством и поэтому для людей именно они являются значимыми фигурами.

##### **6.6.5.11.1. Валет Мечей.**

Бог Огня, повелитель энергии. В кельтской мифологии – Локи. Соответствует 9А в аспекте Огня (точка пересечения 3А и 9А). Аналогичен солнечному богу Атону. Является выражением Даат 2. Аналогичен идее "Вознесения". Представляет собой групповое сознание Магов Творителей Огня. Несет в себе Иньский аспект энергии (3А). Между аспектами Солнечного божества Атона (3А) и Амона (15А) существует очевидная разница.

Амон Ра является проявлением 1 Даат и связан с 1-м Посвящением. Амон имеет мужской аспект Ра, связанный с культом Фараона (царя), проявленный в Сефире Есод (культ Фараонов – это культ воинов, 3 каста). Амон имеет женский Аспект (поглощения энергии в области частот Вишудха-Сахасрара), что соответствует культу Исиды (Великий Инь). Это культ Высших Жрецов (Магов 4.2-4.4). Таким образом, противостояние культов Амона и Атона – это противостояние военной аристократии (3-4.1) и Высших жрецов (4.2-4.3). Иными словами, выбор между светским государством и теократией. Женский аспект 3А проявился в ритуальной кастрации жрецов, замененной позже на обрезание (осталось в 22А), и далее сменившейся предписанием ношения мужчинами-жрецами женской одежды (рясы священников). Поскольку эволюция сознания во времени направлена вверх, то считается, что те люди, которые являются жрецами (Магами) сегодня,

были ими и в прошлых жизнях (участвовали в ритуалах), в том числе и ритуалах Исида (то есть когда-то прошли ритуальную кастрацию), тогда обрезание и ношение рясы просто активизирует память этого события.

Однако, в связи с постепенным уходом древних жрецов в Магонию и появлением в цепочке Огня (22, 15, 3 Арканы) новых людей (не участвовавших в древних ритуалах), периодически в истории появляются секты (от греч. "секта" – учение) скопческого типа, производящие оскотление под разными предлогами (в России существовала (а возможно что и до сих пор существует) секта скопцов, адепты которой имели уровень 1-3, в которой присутствовало активное богородичное начало (аспект 3А)). Кроме того, из материалов Интернета (см. например, сайт модификаторов тела [www.bmezzine.com](http://www.bmezzine.com)) можно увидеть активный интерес к оскотлению у лиц, не связанных с какой-либо религиозной доктриной. Возможно, когда-нибудь все эти люди станут жрецами Атона (Маги Огня 4.2-4.4). Ношение вериг монахами, все методы "усмирения плоти", практикуемые аскетами разных религий, в итоге связаны с Иньским аспектом 3А. Вероломный и злобный характер бога Локи (имеющий явно женские аспекты) резко отличается от "мужских" (нордических) характеров Водана, Тора и Фрейра (боги германского пантеона).

В произведениях Густава Майринка ("Голем" и "Барабан Люцифера"), а также некоторых оккультистов (Папюс, Седир, де Гуайта и др.) присутствует идея андрогина – совершенного человека, развившего в себе путем практик качества противоположного пола. В произведениях Карлоса Кастанеды говорится о Магах, легко меняющих свой пол в зависимости от необходимости. Другим аспектом Инь в Магии Огня является "черное солнце" (практически, символ Атона (Звезда, поглощающая свет)). Этот аспект изображается символом многолучевой свастики (128 лучей). Здесь речь идет о личном бессмертии (прохождении в Магонию через 3А), достигаемом путем поглощения жизненной энергии (или вообще энергии) извне (путь вампиров). Это вполне реальный аспект, проявляющийся ниже (в 15А) в виде ритуалов крови (Красная Магия), и появлении вполне реальных кровососов типа легендарного вампира Дракулы и вполне реального Генриха Гиммлера (черное солнце – один из тайных символов СС). Функция Вольтов Огня – курирование происходящих процессов и Магов Огня.

#### **6.6.5.11.2. Валет Динариев.**

Бог информации (Тот у египтян), богатства (Фрейр у германцев, у греков Гермес), покровитель наук и ремесел. Здесь присутствует личность, способная к материализации объектов (бог-творец). Проявлением такого существа в срединном мире можно считать Магов-материализаторов (вроде известного Саи Бабы). Бог Магии Тот у древних египтян и бог Гермес у античных греков, являясь разными личностями, были проявлениями (носителями) одного и того же этого качества. В индийском пантеоне

воплощающийся (материализующийся) бог Вишну также является носителем этого качества (материализации). Каждый из носителей качества Вольта Пентаклей является частью личности бога Земли (Стихии Земли). В известной легенде о докторе (в более ранней версии студенте) Фаусте говорится о призывании Духа Земли. Однако появившийся Мефистофель не вписывается в описание Гномов (элементалов Земли), и в адские духи (Демоны Лимба) его могло записать только христианское сознание (делящее все на "наше" и "адское"). Если опустить историю контракта на покупку души (любимая тема католической церкви), то Мефистофель может быть одним из проявлений призванного Фаустом Вольта Динариев. Их функция – изменение структуры Гения Земли (преобразование Дерева Сефирот) и курирование Магов Земли.

#### **6.6.5.11.3. Валет Чаш.**

Эта фигура может быть описана как бог Истории (прошедшего времени). Правда, в системе 4-х Стихий в функции Вольта Воды войдут еще и функции Вольта Смерти (Повелителя Мертвых). Существует масса легенд о бессмертных существах, странствующих во времени. Например, Бессмертный император Фо Хи (китайцы), Зеленый Лик (евреи), Вечный Жид (христиане) и т.д. В последнее время уфологи все чаще говорят о возможном происхождении НЛО из будущего и описывают один из типов пришельцев, как путешественников во времени. В античной мифологии присутствует бог времени Хронос. Все упомянутые персонажи составляют облик Бога Времени. Это существо связано как с индивидуальной памятью человека (внутреннее время), так и с памятью Земли (зеркало Акаши). Функция Вольтов Воды – вмешательство в события прошлого и кураторство Магов Воды.

#### **6.6.5.11.4. Валет Жезлов.**

Здесь мы встречаемся с богом Судьбы (будущее время). Сюда можно отнести античных богинь судьбы Мойр, бога ветра Борея, повелителей Хаоса. Сюда же можно отнести богиню удачи Фортуну. Валет Жезлов представляет собой собирательный образ Магов Воздуха уровня 4.3. Их функция – вмешательство в события будущего и кураторство Магов Воздуха.

#### **6.6.5.12. Указующие. Рыцари.**

Здесь мы имеем дело со следующей ступенью Иерархии. Рыцари являются посланцами. Если Вольты являются Магами-исполнителями (помощниками), то Рыцари являются Магами, указывающими Вольтам что именно надо делать. Если Вольты – это младшие боги, то Рыцари их старшие братья.

##### **6.6.5.12.1. Рыцари Мечей.**

Маги, передающие Вольтам импульс энергии.

##### **6.6.5.12.2. Рыцари Динариев.**

Маги, передающие Вольтам узор структуры.

### **6.6.5.12.3. Рыцари Чаш.**

Маги, передающие Вольтам информацию об изменениях прошлого.

### **6.6.5.12.4. Рыцари Жезлов.**

Маги, передающие Вольтам информацию об изменениях будущего.

### **6.6.5.13. Наблюдающие. Дамы.**

Это Маги, находящиеся в пассивной (женской) позиции наблюдателей происходящего. Они сравнивают происходящее с предписанным. Наблюдая общий замысел, они смотрят на ход его исполнения. Эти Маги относятся к Старшим, или Древним богам. Если рассмотреть Иерархию, как Систему управления Землей, то Дамы представляют собой следящую систему с обратной связью.

#### **6.6.5.13.1. Дамы Мечей.**

Эти Маги чувствительны к колебаниям энергии.

#### **6.6.5.13.2. Дамы Динариев.**

Эти Маги чувствительны к колебаниям структуры.

#### **6.6.5.13.3. Дамы Чаш.**

Эти Маги чувствительны к изменениям в памяти.

#### **6.6.5.13.4. Дамы Жезлов.**

Эти Маги чувствительны к изменениям будущего.

### **6.6.5.14. Решающие. Короли.**

Это Маги, принимающие решения. По аналогии с организмом можно назвать их центром мозга, отвечающим за выбор алгоритма поведения. Именно они создают общий замысел. В Иерархии это Старшие боги, определяющие замысел развития Системы.

#### **6.6.5.14.1. Короли Мечей.**

Эти Маги владеют Стихией Огня.

#### **6.6.5.14.2. Короли Динариев.**

Эти Маги владеют Стихией Земли.

#### **6.6.5.14.3. Короли Чаш.**

Эти Маги владеют Стихией Воды.

#### **6.6.5.14.4. Короли Жезлов.**

Эти Маги владеют Стихией Воздуха.

### **6.6.5.15. Сущие. Тузы.**

Это так называемые Древние Боги. Они сами не принимают участия в процессах, но все эти процессы происходят в их сознании. В индийской мифологии есть Бог Брахма. Он ничего не делает и ни во что не вмешивается, но все происходящее является его сном.

#### **6.6.5.15.1. Туз Мечей.**

Великий бог Солнца Атон. Бог Брахма (Вместилище мира). Бог Огня Шива. Совокупность энергии Системы.

#### **6.6.5.15.2. Туз Динариев.**

Вместилище структур. Богиня Земли Гея.

### **6.6.5.15.3. Туз Чаш.**

Бог вод Океан. Вместилище времени Хронос. Великий Змей (египетский символ протяженности времени – змея) Ермунганд (он же Пифон греков).

### **6.6.5.15.4. Туз Жезлов.**

Бог неба Уран. Будущее время. Развитие системы. Весь запас эволюции.

## **6.7. Специализации в Магии.**

Разделение Магов по специализациям происходит внутри Стихийных кланов. Разделение происходит в процессе развития и требует сужения сферы интересов для достижения большего прогресса в конкретной практической деятельности. Такое разделение требует сотрудничества между специалистами, и оно происходит внутри кланов. В некоторых случаях сотрудничество происходит не вертикально (в Стихиях), а горизонтально (в специализации). В процессе специализации Маг проходит эволюцию от Двоек к Тузам данной Стихии. На уровне Пятёрок происходит переход из категории ученика в подмастерье, и в Шестёрках это уже мастер. Соответственно, это влияет на социальный статус Мага. Если в Двойках это странный чудака с непонятным для окружающих хобби и потенциальный клиент психиатрических лечебниц, то в Тройках это уже загадочная личность с сомнительной практикой и постоянными обвинениями в мошенничестве и шарлатанстве. Далее, в Четверках это уже достаточно признанный чудотворец с некоторыми элементами харизмы. В Пятерках это близкий ученик сильного Мага и достаточно замкнутая личность. По завершении практики Пятерок – это уже могучий Маг, повелитель элементалов, с которым должна считаться элита. На этой стадии Маг становится очень богатым одиночкой, ведущим незаметный и анонимный образ жизни. В Шестерках Маг становится владельцем источника энергии своей Стихии. Он создает собственное окружение и лабораторию. На этом уровне он входит в рынок Магии как мощный поставщик энергии. В Семерках Маг работает с Формами и создает Магические Свитки. В Восьмерках он работает с заклинаниями, может их продавать, ремонтировать и перезаряжать. В Девятках его сознание напрямую изменяет мир, в Десятках он проходит Вознесение. У каждой специализации есть свои особенности. Каждая из специализаций, к тому же, имеет главную Стихию. Каждая специализация выставляет свой товар и свои услуги на рынок Магии, который поддерживается всеми Магами и создает общность.

### **6.7.0. Рынок Магии.**

Рынок Магии представляет собой закрытую для посторонних структуру, имеющую три уровня, причем в третьем уровне активно присутствуют ВЦ. Первый уровень, на самом деле, проявлен в человеческом социуме в виде серии Магазинов "эзотерических товаров", Магазинов "вуду", "волшебных лавок" и т.д. Товары этого рынка весьма дешевы и доступны всем. Однако "простые смертные" рассматривают эти товары как достаточно дорогие и никуда не годные безделушки, а для Магов 4.1-4.2 этот рынок дает все

необходимое. Важным условием развития Магов являются различные предметы Силы и машины, позволяющие фиксировать ТС в более высоком положении. Изготовление талисманов для уровня 4.1-4.2 не очень трудоемкое дело, и такие артефакты стоят в пределах 1000 евро. Размах цен первого рынка 10-1000 евро. Естественно, обычные смертные не понимают, что такое "пустой" и "заряженный" талисман. Поэтому они не понимают, например, когда маленькая безделушка стоит здесь 100 евро (заряженная), а за углом такая же (не заряженная) – 10 евро. Кроме того, только Маг поймет и увидит разницу между двумя заклинаниями, из которых одно проще (дешевле), а другое сложнее (дороже). Таким образом, несмотря на то, что для обычных людей первый рынок Магии формально не закрыт, по факту это им мало что дает, так как они не понимают, как им пользоваться.

Что касается рынка Магических услуг 4.1-4.2, то это весьма мутное пространство. Вспоминается следующее объявление: "Серьезная фирма продает все виды документов. Покупайте только у нас – опасайтесь подделок". Огромное число "ведьм", "гадалок", "колдунов" по всему миру предлагает свои услуги (не совсем понятно, в чем состоящие). Кроме того, каждый из них упрекает конкурентов в шарлатанстве. Куча гуру, учителей всех видов духовности предлагают все – от обучения до просветления включительно по весьма сходной цене. Кроме того, значительная часть этих персон имеет уровень 3-4.1, что накладывает отпечаток на всю их деятельность (каста воинов). Эти господа бесконечно воюют со "злыми силами", к которым, безусловно, относят своих многочисленных конкурентов. Они постоянно снимают с себя и других "сглазы", "порчи" и проклятия, сделанные обязательно "на смерть". Обстановка вокруг таких "Магов" постоянно военная, враг вот-вот перейдет от мелких пакостей к открытым военным действиям, и где уж тут изучать тайны мироздания или заниматься эволюцией. Надо спасаться (во всех смыслах). Ситуация усугубляется тем, что значительная часть этих "окультистов" еще и религиозны (что никак не располагает к ним представителей религий). Пытаясь заниматься Магией (Арканы 17 и выше), они цепляются за религии (Арканы 22-19), что, в принципе, не совместимо (вроде игры в куклы в старших классах).

Второй рынок Магии уже полностью закрыт от обычных смертных. Товары и услуги здесь находятся в диапазоне 1000 евро – 100.000 евро. Этот рынок обслуживает уровень 4.2-4.3. (то есть Элиту). Иногда на этом рынке может что-то через посредников приобрести важный политический деятель или крупный финансист. Посредниками и поручителями в таких случаях являются "члены клуба". На этом уровне есть весьма добросовестные наставники и авторитетные Магические школы. Естественно, на этом уровне нет противостояния (в обычном человеческом смысле), хотя возможны довольно отличные позиции в разных вопросах Магического порядка (например, считать ли ифритов существами и относиться ли к мула

(искусственные существа, созданные Магией), как к людям). Некоторые Магические нестыковки позиций приводили на человеческом уровне к серьезным конфликтам. Кроме того, политики, знающие об Элите и Магическом рынке, все время пытаются усилить свои позиции, где-то что-то украв или откопав (древние артефакты), а также войдя в самостоятельный контакт с ВЦ (нападения на НЛО и попытки самостоятельного контакта, в обход Элиты).

Третий рынок Магии предназначен в основном для торговли с ВЦ. Этот рынок очень дорогой, так как Земля не производит адекватных товаров, представляющих интерес для ВЦ. С другой стороны, ВЦ могут предложить любые высокотехнологичные товары – от таблетки, оживляющей покойника, до прогулочной яхты галактического класса. Этот рынок начинается от 100.000 евро и не имеет верхних пределов. В первую очередь, там пользуется спросом Магия 4.2-4.3 (которая, впрочем, стоит относительно недорого, примерно 100.000-500.000 евро). Далее идут предметы искусства, цены на которые искусственно подняты. Для существ ВЦ земное искусство совершенно непонятно, и они ориентируются при покупке "сувениров" на внутренние цены. Отсюда очень дорогой рынок антиквариата, на котором картина древнего мастера может стоить более 1000.000 евро. Кроме того, на этом рынке продаются животные, растения, органы и, в некоторых случаях, люди. Продажа людей и их органов осуществляется контрабандно, и, в основном, не Элитой, пытающейся контролировать рынок ВЦ, а всевозможными мафиозными структурами, пытающимися самостоятельно прорваться на этот рынок.

#### **6.7.1. Боевая Магия.**

В отличие от мифологических представлений – это не монстры, вооруженные мечами и плюющиеся молниями во всякую нежить. Это Маги высокой квалификации, занимающиеся прогрессорством. После гибели цивилизации Атлантиды (67 тыс. лет назад), а за ней и цивилизации Ванов (25 тыс. лет назад) важнейшей задачей Магов стало сохранение древних знаний и развитие цивилизации до уровня, достигнутого в прошлом. Само существование Магов (как было сказано выше) напрямую связано с возможностью дальнейшей эволюции сознания. Чем выше уровень, тем больше технологических ресурсов он требует. При низком технологическом уровне эволюция большинства людей сдерживается искусственно, так как Элита поглощает все ресурсы, направляя их на свое развитие. При большем уровне развития цивилизации появляется ресурс для развития новых Магов.

##### **6.7.1.1. Описание специализации.**

Основными специдисциплинами для Боевых Магов является практическое прогрессорство и сравнительная история. Основная Стихия – Огонь. Поскольку Боевым Магам приходится брать на себя основную нагрузку социальных взаимодействий, то остальные специализации работают

на них, создавая им мощный арсенал Магических средств. Работа Боевого Мага похожа на работу шпиона, все действия которого подкреплены технологическими возможностями целого государства. Обычно боевые Маги работают группой, образующей Магический Круг. В случае проведения какого-то более мощного воздействия несколько кругов может объединиться. Существует несколько видов Боевой Магии, в зависимости от Стихии, и обычно все программы планируются внутри одной Стихии (по ходу эволюции личности), однако при социальных воздействиях, направленных на изменение состояния самого социума, воздействие идет поперек Стихий, суммируя потенциалы Магов одного уровня разных Стихий. При этом задача делится на блоки, каждый из которых выполняют Маги одной Стихии. В Боевой Магии эволюция происходит в процессе перехода от решения мелких частных ситуаций, с которыми обращаются отдельные люди, к решению проблем целых фирм, крупных компаний и, наконец, государств. Боевые Маги сотрудничают со спецслужбами, углубляясь в суть прогрессорской работы. Начиная с практики Пятерок, Боевые Маги получают свой канал для работы с Иерархией. Маги уровня 4.2-4.3 уже не входят в зависимость от человеческих структур.

#### **6.7.1.2. Формы в Боевой Магии.**

Основные Формы в Боевой Магии можно поделить на три категории:

1) защитные, 2) боевые, 3) магические.

##### **6.7.1.2.1. Защитные Формы.**

Защитные Формы выстраивают систему защиты Мага. Их можно в свою очередь поделить по уровням сложности на 1) простые, 2) сложные, 3) особые.

##### **6.7.1.2.1.1. Простые защитные формы.**

К этим Формам можно отнести Сферы (в соответствии со Стихиями) – максимальная защита по поверхности, имеющая минимальную плотность энергии, и плоскости: Щит (Стихий) – минимальное по площади прикрытие от удара с данного направления, обладающее максимальной плотностью, Стена (Стихий) – максимальная плоскость, создающая защиту с одной стороны, имеющая минимальную плотность.

##### **6.7.1.2.1.1.1. Сфера.**

Эта Форма создает сферическую защитную оболочку вокруг Мага, блокирующую любые формы воздействия.

##### **6.7.1.2.1.1.1.1. Сфера Огня.**

Эта Сфера создается из энергии. Она замыкает силовые линии циркуляции энергии. Сфера огня имеет два варианта – Янь (излучающая сфера) и Инь (поглощающая сфера). Сфера Инь поглощает энергию внешнего воздействия. Сфера Янь отражает любой внешний импульс, но питается энергией самого Мага. Янь-сфера строится на базе 15А. Инь-сфера строится на базе 3А.

#### **6.7.1.2.1.1.1.2. Сфера Земли.**

Сфера Земли представляет собой структуру, обладающую плотностью и поглощающую энергию. При создании Сферы Земли указывают материал (например, стекло или сталь). Сфера Земли строится на базе 15А.

##### **6.7.1.2.1.1.1.2.1. Доспех Земли.**

Это заклинание армирует поверхность тела плотными структурами (металлы или кристаллы), создавая Магический доспех. Строится на базе 15А.

##### **6.7.1.2.1.1.1.3. Сфера Воды.**

Эта Сфера тормозит время по поверхности и является непроницаемой для внешнего импульса. Эта Сфера строится на базе 16А.

##### **6.7.1.2.1.1.3.1. Кровь дракона**

Это заклинание представляет собой замораживание во времени поверхности тела. Обычно делается мазь с зарядкой 16А, которую намазывают на поверхность тела.

##### **6.7.1.2.1.1.4. Сфера Воздуха.**

Сфера Воздуха ускоряет время и рассеивает любой импульс, размазывая его в многовероятности. Эта Сфера строится на базе 14А.

##### **6.7.1.2.1.1.2. Щит.**

Это заклинание создает в пространстве локальную зону, отражающую воздействие.

##### **6.7.1.2.1.1.2.1. Щит Огня.**

Создает энергетическую структуру в ограниченной области пространства. Эта структура отражает импульс в 15А или поглощает его в 3А.

##### **6.7.1.2.1.1.2.2. Щит Земли.**

Эта плотная структура блокирует сектор пространства, отражая импульс энергии. Щит Земли создается на базе 15А.

##### **6.7.1.2.1.1.2.3. Щит Воды.**

Эта структура замораживает время в ограниченном секторе пространства. Щит Воды создается на базе 16А.

##### **6.7.1.2.1.1.2.4. Щит Воздуха.**

Эта Форма создает в небольшом секторе пространства зону ускоренного времени. Форма создается с использованием 14А. Форма обладает большой плотностью и дает хорошую защиту в небольшом секторе пространства.

##### **6.7.1.2.1.1.3. Стена.**

Эта Форма выстраивает защитную плоскость. Плотность этой Формы гораздо меньше, чем у Щита, но она прикрывает целое направление.

##### **6.7.1.2.1.1.3.1. Стена Огня.**

Форма строится на базе 15А и представляет собой плоскость, построенную из кинетической энергии (плоскость излучения). Эта Форма отражает энергетические импульсы. По 3А можно построить очень

эффективную Инь-форму, которая будет работать не только как защита, но и как аккумулятор энергии.

#### **6.7.1.2.1.1.3.2. Стена Земли.**

Эта Форма строится по 15А в аспекте Земли с акцентом на образование плотной структуры. Эта Форма отражает направленные к ней импульсы энергии.

#### **6.7.1.2.1.1.3.3. Стена Воды.**

Это заклинание создает плоскость замороженного пространства с использованием 16А. Эта Форма отражает импульсы энергии.

#### **6.7.1.2.1.1.3.4. Стена Воздуха.**

Эта Форма создает плоскость ускоренного времени с использованием 14А, рассеивающую энергию внешнего импульса.

#### **6.7.1.2.1.2. Сложные защитные Формы.**

Это объекты, представляющие собой комбинации простых Форм, обладающие динамикой. Кроме отражения внешнего импульса, сложные Формы сами обладают поражающим факторами и представляют собой аналог бронированного танка с пушкой.

#### **6.7.1.2.1.2.1. Комбинированные Сферы.**

В этом случае обычная защитная Сфера Стихии оснащается поражающим оружием данной Стихии.

#### **6.7.1.2.1.2.1.1. Сфера со статичными лезвиями.**

Сфера Стихии, скомбинированная с шипами и лезвиями, на которые напарывается нападающий. Может иметь еще внешнюю структуру в виде витков колючей проволоки.

#### **6.7.1.2.1.2.1.1.1. Сфера Огня с форсунками.**

В этом случае Сфера Огня оснащается огнеметами или раскаленными лезвиями, расположенными как иглы дикобраза.

#### **6.7.1.2.1.2.1.1.2. Сфера Земли с серпами.**

Обычная Сфера Земли с расположенными по поверхности металлическими шипами и серпами. Может быть обмотана колючей проволокой с крючьями.

#### **6.7.1.2.1.2.1.1.3. Сфера Воды с мечами льда.**

Та же Сфера Воды, снабженная ребрами и иглами, замораживающими пространство.

#### **6.7.1.2.1.2.1.1.4. Сфера Воздуха с вихрями.**

Сфера Воздуха, окруженная вихрями и потоками воздуха, создающими тоннели (сквозняки) ускоренного времени.

#### **6.7.1.2.1.2.1.2. Сфера с динамическими лезвиями.**

То же, что и обычные комбинированные Сферы Стихий, но с лезвиями,двигающимися относительно Сферы, или Сферами, вращающимися относительно тела человека. Могут быть полусферы, встречно направленные.

#### **6.7.1.2.1.2.1.2.1. Сфера Огня с динамическими лезвиями.**

Сфера Огня с вращающимися в горизонтальной плоскости по ее поверхности форсунками огня.

#### **6.7.1.2.1.2.1.2.2. Сфера Земли с динамическими лезвиями.**

Сфера Земли с острыми и твердыми лезвиями, вращающимися по ее поверхности в горизонтальной плоскости.

#### **6.7.1.2.1.2.1.2.3. Сфера Воды с динамическими лезвиями.**

Сфера Воды с вращающимися вокруг "Мечами Льда".

#### **6.7.1.2.1.2.1.2.4. Сфера Воздуха с динамическими лезвиями.**

Сфера Воздуха с вращающимися вокруг "Мечами Воздуха".

#### **6.7.1.2.1.2.1.3. Меч Агелона.**

Вид активной защиты с использованием Меча данной Стихии (см. боевые заклинания), создающего активную веерную защиту, вращаясь параллельно поверхности тела (рубит связи и привязки).

#### **6.7.1.2.1.2.2. Комбинированные Щиты.**

То же, что и комбинированные Сферы. Представляют собой комбинацию защитного и атакующего оружия.

##### **6.7.1.2.1.2.2.1. Статические комбинированные Щиты**

Щит Стихии в комбинации с Копьем Стихии (см. Боевые Формы).

##### **6.7.1.2.1.2.2.1.1. Статические комбинированные Щиты Огня**

Щит Огня в сочетании с Копьем Огня.

##### **6.7.1.2.1.2.2.1.2. Статические комбинированные Щиты Земли**

Щит Земли в сочетании с Копьем Земли.

##### **6.7.1.2.1.2.2.1.3. Статические комбинированные Щиты Воды**

Щит Воды в сочетании с Копьем Воды.

##### **6.7.1.2.1.2.2.1.4. Статические комбинированные.Щиты Воздуха**

Щит Воздуха в сочетании с Копьем Воздуха.

##### **6.7.1.2.1.2.2.2. Динамические комбинированные Щиты.**

Эти Формы отличаются возможностью движения самого Щита (фронтально), а также комбинацией статичного или подвижного Щита с динамическими боевыми Формами (Меч, Кулак, Молот (см. Боевые Формы)).

##### **6.7.1.2.1.2.2.2.1. Динамические комбинированные Щиты Огня.**

Комбинация фронтально двигающегося Щита Огня с Мечом, Кулаком или Молотом Огня. Возможно сочетание Молота, Меча и Кулака.

##### **6.7.1.2.1.2.2.2.2. Динамические комбинированные Щиты Земли.**

Комбинация фронтально двигающегося Щита Земли с Мечом, Кулаком или Молотом Земли. Возможно сочетание Молота, Меча и Кулака.

##### **6.7.1.2.1.2.2.2.3. Динамические комбинированные Щиты Воды.**

Комбинация фронтально двигающегося Щита Воды с Мечом, Кулаком или Молотом Воды. Возможно сочетание Молота, Меча и Кулака.

#### **6.7.1.2.1.2.2.2.4. Динамические комбинированные Щиты Воздуха.**

Комбинация фронтально двигающегося Щита Воздуха с Мечом, Кулаком или Молотом Воздуха. Возможно, сочетание Молота, Меча и Кулака.

#### **6.7.1.2.1.2.3. Комбинированная Стена.**

Комбинация Стены Стихии с Копьями, Мечами или Кулаками Стихии, расположенными по поверхности Стены.

##### **6.7.1.2.1.2.3.1. Статическая комбинированная Стена.**

Неподвижная Стена Стихии в сочетании с Копьями Стихии, расположенными по ее поверхности.

##### **6.7.1.2.1.2.3.1.1. Статическая комбинированная Стена Огня.**

Стена Огня в сочетании с Копьями Огня.

##### **6.7.1.2.1.2.3.1.1. Статическая комбинированная Стена Земли.**

Стена Земли в сочетании с Копьями Земли.

##### **6.7.1.2.1.2.3.1.1. Статическая комбинированная Стена Воды.**

Стена Воды в сочетании с Копьями Воды.

##### **6.7.1.2.1.2.3.1.1. Статическая комбинированная Стена Воздуха.**

Стена Воздуха в сочетании с Копьями Воздуха.

##### **6.7.1.2.1.2.3.2. Динамическая комбинированная Стена.**

Неподвижная или подвижная Стена в сочетании с динамическими боевыми Формами Стихии (Мечом, Кулаком, Молотом).

##### **6.7.1.2.1.2.3.2.1. Динамическая комбинированная Стена Огня.**

Неподвижная или движущаяся фронтально Стена Огня в сочетании с боевыми Формами – Меч, Кулак или Молот Огня.

##### **6.7.1.2.1.2.3.2.2. Динамическая комбинированная Стена Земли.**

Неподвижная или движущаяся фронтально Стена Земли в сочетании с боевыми Формами – Меч, Кулак или Молот Земли.

##### **6.7.1.2.1.2.3.2.3. Динамическая комбинированная Стена Воды.**

Неподвижная или движущаяся фронтально Стена Воды в сочетании с боевыми Формами – Меч, Кулак или Молот Воды.

##### **6.7.1.2.1.2.3.2.4. Динамическая комбинированная Стена Воздуха.**

Неподвижная или движущаяся фронтально Стена Воздуха в сочетании с боевыми Формами – Меч, Кулак или Молот Воздуха.

#### **6.7.1.2.1.3. Особые защитные Формы.**

Эти Формы включают в себя сложные системы, управляющие защитными и боевыми Формами. В качестве управляющих систем могут быть использованы элементеры или ифриты. Использование элементеров предусматривает владение Стихией Смерти. Маги основных Стихий создают управляющих ифритов.

##### **6.7.1.2.1.3.1. Особые защитные формы Огня.**

Создается ифрит Огня (см. Магические Формы), который управляет Щитами, Мечами, Кулаками и Молотами Огня. Кроме того, оружие может

быть усилено элементами Стихии (см. 5 мечей). Такая форма защиты может обладать большой энергией.

#### **6.7.1.2.1.3.2. Особые защитные формы Земли.**

Ифрит Земли – самый разумный из возможных ифритов (Земля – информация). Он может управлять комбинированными защитными Формами Земли. Такая защита может быть весьма эффективной и оптимальной.

#### **6.7.1.2.1.3.3. Особые защитные формы Воды.**

Элементалы Воды могут работать в прошедшем времени. Поэтому защита Воды может работать еще до момента нападения. Эта система защиты может манипулировать защитными полями и боевыми Формами Воды, управляя ими в условиях заторможенного времени.

#### **6.7.1.2.1.3.4. Особые защитные формы Воздуха.**

Элементалы Воздуха перемещаются в будущее и эта форма защиты способна распылить любое воздействие. В арсенале боевых Форм Воздуха есть "вероятностный преобразователь" и "дезинтегратор", которые могут быть весьма эффективны в сочетании с управляющей системой.

#### **6.7.1.2.1.3.5. Особые защитные формы Смерти.**

Здесь в качестве управляющей системы могут быть использованы элементеры (умершие люди). Они могут управлять защитой и оружием Смерти в условиях остановки времени.

#### **6.7.1.2.1.3.6. Особые защитные формы Жизни.**

Здесь могут быть использованы Духи Жизни (тотемы растений и животных), кроме того, могут быть использованы сознания крупных растений. Эти духи могут послужить материалом для создания ифритов Жизни.

#### **6.7.1.2.2. Боевые формы.**

Здесь мы говорим о наступательном оружии Магов. Боевые формы представляют собой атакующее оружие. В каждой Стихии оно имеет особенности в отличие от обычных стандартных защитных Форм. Однако есть и довольно унифицированные боевые Формы, такие, как Кулак, Меч и Молот данной Стихии.

##### **6.7.1.2.2.1. Кулак.**

Эта Форма выглядит как тупой стержень, быстро перемещающийся в горизонтальной плоскости и сокрушающий преграды.

##### **6.7.1.2.2.1.1. Кулак Огня.**

Поток энергии формирует плотный тупой таран, наносящий удар в импульсе.

##### **6.7.1.2.2.1.2. Кулак Земли.**

Уплотнение энергии приводит к образованию плотной тупой структуры, модулированной структурой камня или металла. Быстрое перемещение этой структуры проламывает преграды.

### **6.7.1.2.2.1.3. Кулак Воды.**

Зона замороженного пространства перемещается медленно, но проламывает любые преграды.

### **6.7.1.2.2.1.4. Кулак Воздуха.**

Вихрь энергии перемещается быстро, производя хаос и сообщая всем вовлеченным объектам ускорение во времени.

### **6.7.1.2.2.2. Меч.**

Эта Форма представляет собой быстро перемещающуюся секущую плоскость. Наносит горизонтальный рубящий удар.

#### **6.7.1.2.2.2.1. Меч Огня.**

Поток энергии (15А) стремительно перемещается в плоскости и наносит разрушения, изменяя энергию объекта. Подобен действию раскаленной проволоки.

#### **6.7.1.2.2.2.2. Меч Земли.**

Плотная структура (15А), модулированная структурой металла или кристаллов, наносит разрушающие рубящие удары. Разрушает структуры.

#### **6.7.1.2.2.2.3. Меч Воды.**

Плоскость заторможенного времени (16А), перемещаемая сознанием Мага, производит сильные разрушения.

Принцип разрушений Воды: представьте себе вращающееся колесо, попавшее в зону действия Меча Воды. Все точки в плоскости Меча тормозятся относительно других, движущихся нормально. В результате колесо будет скручиваться и разрушаться. Любой функционирующий объект можно сравнить с этим колесом, но особенно разрушительно воздействие Меча Воды на твердые движущиеся объекты.

#### **6.7.1.2.2.2.4. Меч Воздуха.**

Поток ускоренного времени (14А), движущийся в горизонтальной плоскости. Наносит удар по нервной системе и любым источникам энергии, увеличивая ее пиковое значение.

### **6.7.1.2.2.3. Молот.**

Эта форма во всем подобна Кулаку, только удар идет вертикально – сверху вниз. Направлено на Магов, использующих защиту типа "Щит" или "Стена".

#### **6.7.1.2.2.3.1. Молот Огня.**

Тупая, вертикально перемещающаяся структура, типа поршня. Представляет собой поток энергии 15А.

#### **6.7.1.2.2.3.2. Молот Земли.**

Вертикально вниз перемещающаяся тупая конструкция (15А), имеющая высокую плотность. Промодулированная камнем или металлом, она мнет структуры.

### **6.7.1.2.2.3.3. Молот Воды.**

Область замороженного времени (16А), перемещающаяся вертикально сверху вниз довольно медленно. Разрушает динамические структуры.

### **6.7.1.2.2.3.4. Молот Воздуха.**

Область ускоренного времени (14А), стремительно падающая сверху вниз, рассеивающая структуры

### **6.7.1.2.2.4. Особые боевые формы Стихий.**

Здесь мы имеем дело с боевыми заклинаниями, особыми для каждой стихии (фирменное оружие Стихий).

#### **6.7.1.2.2.4.1. Особое оружие Огня.**

Некоторые Формы, эффективные только для Стихии Огня. Могут быть низкочастотными (22А), обычными (15А) и высокочастотными (3А).

##### **6.7.1.2.2.4.1.1. Огненные Сферы.**

Из энергии 15А создаются Сферы Огня, направляемые в противника. Их перемещением управляет сознание Мага. Эффект взрыва.

##### **6.7.1.2.2.4.1.2. Лава.**

Потоки огня (15А) ударяют в противника. Эти потоки закручены в огненные вихри (сверла) и имеют наибольшую плотность в центре. Эффект пробивания.

##### **6.7.1.2.2.4.1.3. Огненные Плети.**

Огненные структуры, наподобие веревок, созданные на базе (15А), используются как плети с несколькими концами (3-5). Эффект разрыва структур.

#### **6.7.1.2.2.4.2. Особое оружие Земли.**

Фирменные боевые Формы клана Земли. Низкочастотные (22А), обычные (15А) и высокочастотные (12А).

##### **6.7.1.2.2.4.2.1. Молнии.**

Путем концентрации плотности создается ионизированный канал, в котором перемещается электрический заряд. В пространстве создается труба уплотнения, в которой образуется одновременно канал – разряженная зона, и заряд – зона уплотнения. Заряд движется по каналу и разряжается на цель. Эффект удара током.

##### **6.7.1.2.2.4.2.2. Лезвия.**

Формируются лезвия (15А), подобные метательным ножам. Эти лезвия похожи на широкие наконечники копий. Метаются в цель пакетами из 3-5 лезвий. Эффект – множество колотых ран.

##### **6.7.1.2.2.4.2.2. Когти.**

Структура, напоминающая стальные грабли или стальную кисть руки с когтями. Является наконечником хлыста. Удары наносятся с захлестом и протяжкой на себя. Эффект – разрывает структуры.

#### **6.7.1.2.2.4.2.3. Диски.**

Оружие, напоминающее Лезвия, но состоит из пакета твердых дисков с острыми кромками. Запускается в горизонтальной плоскости и наносит резанные раны.

#### **6.7.1.2.2.4.3. Особое оружие Воды.**

Фирменное оружие клана Воды. Особенностью является создание кластеров пространства, заторможенных во времени. Низкочастотное – 21А, обычное – 16А, высокочастотное – 12А.

##### **6.7.1.2.2.4.3.1. Сосульки.**

Небольшие зоны замороженного пространства, в виде горизонтально расположенных дротиков. Метаются пакетом. Тормозят процессы в живой ткани. Могут быть причиной физических ран и образования тромбов.

##### **6.7.1.2.2.4.3.2. Сфера Ермундсена.**

Эта форма создает замороженную область пространства, в которой замедляются процессы. Такой колпак может работать как клетка, удерживающая любой организм.

##### **6.7.1.2.2.4.3.3. Молот Тора.**

Очень травматичное оружие Воды. Массивный молот, украшенный сложным узором. Сильно тормозит время в точке удара. Рвет работающие мышцы, в том числе может быть причиной инфаркта.

##### **6.6.1.2.2.4.3.4. Меч Обратного Удара.**

Наиболее специфическое оружие Воды. Форма создает Меч, находящийся в прошлом. Позволяет наносить удар из прошлого в настоящее. Маги, владеющие этой формой, называются "воины обратного удара".

##### **6.6.1.2.2.4.3.5. Голова Горгоны.**

Излучатель замедления времени (12А). Тормозит объекты в ближнем радиусе действия (до 5 м), попавшие в конус атаки. Вызывает эффект окаменения у живых организмов. Эта же Форма, помещенная в артефакт, называется "Глаз Василиска".

#### **6.7.1.2.2.4.4. Особое оружие Воздуха.**

Фирменное оружие клана Воздуха, построенное по принципу ускорения времени в локальной зоне пространства. Низкочастотное – 19А, обычное – 14А, высокочастотное – 10А. Особая статья – оружие Хаоса (11А), относящееся к клану Воздуха.

##### **6.7.1.2.2.4.4.1. Вероятностный преобразователь.**

Это оружие построено на использовании многовероятности (5-е измерение – расширение времени). Любой композитный объект, состоящий из частей, может быть разрушен, если предоставить этим частям самостоятельно двигаться во времени. Так, например, каждая из компонентов может иметь свою судьбу и, при ускорении времени, силы, соединяющие объект (центростремительные), могут оказаться меньше сил отталкивания частей объекта, центробежных. В результате один объект может

преобразоваться в несколько, совершенно различных, с учетом их личной эволюции. Эта форма предписывает автономное развитие компонентов объекта.

#### **6.7.1.2.2.4.4.2. Дезинтегратор (распылитель).**

Эта Форма ускоряет объект во времени, направляя его по различным временным траекториям (распыляет объект в будущем).

#### **6.7.1.2.2.4.4.3. Фрезы.**

Эта Форма создает множество вихрей, ускоряющих время, посылаемых в противника, как веер снарядов. Создавая в толще объекта зоны ускорения, Фрезы разрушают объект.

#### **6.7.1.2.2.4.4.4. Эскалибур.**

Меч, разящий в будущем. Эта форма позволяет наносить удар из настоящего в будущее. Такое воздействие меняет будущее, что сказывается на настоящем. Форма создает Меч Воздуха, присутствующий в разных вероятностных линиях, нанося удар противнику, он посылает его "на все четыре стороны".

#### **6.7.1.2.2.4.4.5. Смерч.**

Форма Воздуха, окутывающая объект зоной ускоренного времени. Вызывает коррозию и старение объекта.

#### **6.7.1.2.2.5. Боевые роботы Стихий.**

Это ифриты, искусственные существа, созданные боевыми Магами и имеющие боевые качества.

##### **6.7.1.2.2.5.1. Боевые роботы Огня.**

Эти боевые машины имеют управляющую систему и структуру, делающую их оружием. Особенностью роботов Огня является простота конструкции.

##### **6.6.1.2.2.5.1.1. Дракон.**

Клановый Йодам Огня. Сильнейшая боевая машина. Традиционное оружие дракона: зубы, когти, хвост, огонь.

##### **6.6.1.2.2.5.1.2. Саламандры.**

Вызванные Магом элементалы Огня, управляемые его сознанием, устраивают пожары и самовозгорания.

##### **6.6.1.2.2.5.1.3. Искры.**

Группа из маленьких Ифритов Огня, ведет себя как управляемые снаряды, поджигающие объекты.

##### **6.7.1.2.2.5.2. Боевые роботы Земли.**

Эти Формы связаны с созданием автономных боевых машин Земли. Манипулируя плотностью, они могут разрушать структуры различных объектов.

##### **6.7.1.2.2.5.2.1. Скарабей.**

Одна из весьма эффективных боевых Форм Земли. Маг создает в печени противника ифрита, являющегося вольтом Скарабея (одного из трех Йодамов

Земли: Черепаха, Слон, Скарабей). Скарабей (навозный жук) тут же принимается скатывать свой шарик (в печени противника), что приводит к раку печени (смертельной и очень болезненной болезни).

#### **6.7.1.2.2.5.2.2. Тролли.**

Эффективная разрушительная машина Земли. Выглядит как гротескная антропоморфная фигура, вызываемая в объеме разрушаемой структуры.

#### **6.7.1.2.2.5.2.3. Гномы.**

Группа элементалов Земли, способная разрушать структуры, манипулируя плотностью. Более автономны и разумны, чем ифриты.

#### **6.7.1.2.2.5.3. Боевые роботы Воды.**

Эти роботы манипулируют понятиями текучести и влажности. Они изменяют скорость течения времени в объекте.

##### **6.7.1.2.2.5.3.1. Кракен.**

Тотемный Йодам клана Воды. Способен создавать зоны сильного торможения времени. За счет разницы в скорости течения времени может развить огромные усилия.

##### **6.7.1.2.2.5.3.2. Ундины.**

Группа элементалов Воды, способная таким образом затормозить время в динамическом объекте, чтобы вызвать в нем наибольшие разрушения.

##### **6.7.1.2.2.5.3.3. Водяной.**

Большой ифрит Воды. Способен затормозить время в объеме (автономная сфера Ермундсена).

##### **6.7.1.2.2.5.3.4. Капли.**

Группа маленьких ифритов Воды, способная вызвать изменения в динамическом объекте. У живых организмов возможны травмы и тромбоз сосудов.

#### **6.7.1.2.2.5.4. Боевые роботы Воздуха.**

Эти Формы создают боевые машины Воздуха, поражающие цели за счет многовариантности и ускорения времени.

##### **6.7.1.2.2.5.4.1. Феникс.**

Тотемный Йодам клана Воздуха. Поражающий фактор – коррозия (ускоренное старение). Кроме того, Феникс обладает свойствами создания Хаоса (11А), и может выбрасывать объекты в гиперпространство (за пределы мира).

##### **6.7.1.2.2.5.4.2. Вихри.**

Группа ифритов Воздуха, ускоряющих время. Разрушают объекты ускоренной коррозией и многовариантностью (вероятностный преобразователь и дезинтегратор).

##### **6.7.1.2.2.5.4.3. Сильфы.**

Группа элементалов Воздуха, создающих структуру (объем), внутри которой время ускоряется.

#### **6.7.1.2.2.5.4.4. Фортуна.**

Один из базовых Йодамов Воздуха, управляющих потоками вероятностей. Уменьшает удачу одних людей в пользу увеличения ее у других.

#### **6.7.1.2.2.5.4.5. Горгоульи.**

Ифриты Хаоса (11А), создающие портал и выбрасывающие захваченный объект в гиперпространство.

#### **6.7.1.2.3. Магические Формы.**

Эти Формы увеличивают магичность (способность изменять мир) сознания и увеличивают уровень осознанности (способность воспринимать мир). Они переводят Точку Сборки Мага в более высокое положение и фиксируют Мага в "рабочем состоянии".

##### **6.7.1.2.3.1. Простые Магические Формы.**

Эти Магические Формы несут одно условие Договора, которое не изменяется во времени. Эти Формы похожи на магнит, фиксирующий ТС Мага в одном положении.

##### **6.7.1.2.3.1.1. Талисманы Арканов.**

Талисманы Больших Арканов с 17 по 9. Эти формы предназначены для фиксации ТС Мага в потоках Энергии. Для каждого Талисмана существует своя Форма, включающая зрительный образ.

**17А** – два кувшина, причем один из них перевернут

**16А** – падающая башня

**15А** – крылья летучей мыши

**14А** – ангел

**13А** – коса

**12А** – виселица

**11А** – весы

**10А** – колесо

**9А** – фонарь

##### **6.7.1.2.3.1.2. Талисманы Значимости (фиксации).**

Эти Формы включают в себя энергию Большого Аркана и некий образ могучего древнего Мага, с личностью которого следует отождествиться. Эти талисманы дают Боевому Магу ощущение могущества и силы.

**17А** – Могучий Шаман. Образ шамана, имеющего могущественных союзников с бубном и другими атрибутами.

**16А** – Древний Боевой Маг Воды, живущий в башне из слоновой кости, имеющий мощный талисман власти.

**15А** – Демон Огня, повелитель духов Огня, обладающий властью над миром.

**14А** – Боевой Маг Воздуха в образе Даоса, живущего в пагоде на горе и повелевающего Ветрами в образе журавлей.

### **6.7.1.2.3.1.3. Талисманы Магичности (преобразований).**

Эти Формы связаны со свойствами мира. Они описывают мир, как нечто, поддающееся информационным преобразованиям.

#### **6.7.1.2.3.1.3.1. Тетраграмматон.**

Эта Форма описывает некое могучее заклинание (1А, 10А, 19А), зная которое можно преобразовать мир (Яхве).

#### **6.7.1.2.3.1.3.2. Текст.**

Эта Форма описывает некий могучий манускрипт, содержащий тайны времени и пространства (книга Дзиан), постижение которого дает могущество.

#### **6.7.1.2.3.1.3.3. Мантра.**

Эта Форма описывает некую могучую мантру (оум), постижение которой дает власть над миром.

#### **6.7.1.2.3.1.3.4. Артефакт.**

Эта Форма описывает некий очень значимый артефакт (Ковчег Завета), способный изменять свойства мира.

### **6.7.1.2.3.1.4. Талисманы, увеличивающие личную силу (зону воздействия).**

Этот параметр связан с Серебряной нитью человека. Параметр личной силы закладывается в момент зачатия. Личная сила определяет зону пространства, которую Маг изменяет своей ТС.

#### **6.7.1.2.3.1.4.1. Талисман, изменяющий зачатие.**

Эта Форма сделана на основе 16А и дает смещение к моменту зачатия Мага. В этой Форме прописано такое зачатие, которое обеспечивает благоприятное рождение с большой личной силой.

#### **6.7.1.2.3.1.4.2. Талисман девяти жизней.**

Эта Форма дублирует Серебряную нить Мага, многократно усиливая его Серебряную нить.

#### **6.7.1.2.3.1.4.3. Талисман второго облика.**

Эта Форма создает помимо обычного облика, еще один облик – сильного хищного животного.

#### **6.7.1.2.3.1.4.4. Талисман двойников.**

Эта Форма заполняет пространство дублями Мага, увеличивая контролируемую область.

### **6.7.1.2.3.2. Сложные магические формы.**

Представляют собой Формы, описывающие сложных ифритов, артефакты и машины.

#### **6.7.1.2.3.2.1. Демон.**

Эта Форма ловит демона (см. даймон или домен) и привязывает его к сознанию Мага в качестве вспомогательного компьютера.

#### **6.7.1.2.3.2.2. Ментальный усилитель.**

В этой Форме создается ифрит в виде огромного мозга, соединенного с мозгом Мага. Этот второй мозг используется в качестве передающей антенны.

#### **6.7.1.2.3.2.3. Шлем Ра.**

В этой Форме создается мощный артефакт, увеличивающий потенциал внушения Мага и его власть над сознанием других людей.

#### **6.7.1.2.3.2.4. Браслет Сета.**

Сложная форма, моделирующая известный артефакт, включающий в себя сознание Мага Воздуха, управляющее Вероятностным преобразователем.

#### **6.7.1.2.3.3. Высшие Магические формы.**

Эти Формы создают сложные Магические структуры, нелинейно увеличивающие параметры Мага.

##### **6.7.1.2.3.3.1. Риши.**

Эта Форма создает в пространстве тела, в которые выделяются сознания Союзников Мага. В итоге в пространстве разворачивается Ментальная сеть, работающая как приемная и передающая антенна. Эта структура легко включает в себя чужие сознания.

##### **6.7.1.2.3.3.2. Круг.**

Эта Форма работает с Йодамом Стихии (Дракон – Огня, Черепаха – Земли, Кракен – Воды, Феникс – Воздуха) и объединяет Боевых Магов одного Клана. В результате возникает могущественный Магический Круг, способный совершить большую работу.

##### **6.7.1.2.3.3.3. Иерархия.**

Эта Форма включает в себя обращение к Иерархии Клана (призывание Вольтов своей Стихии). Создает покровительство данной работе со стороны Иерархии данной Стихии.

#### **6.7.1.3. Заклинания.**

Заклинания строятся в Восьмерках Малых Арканов на базе Форм (перечисленных выше), построенных в Семерках. Основным отличием заклинания от Формы является возможность его многократного использования, подзарядки и ремонта. Маги Восьмерок могут хранить и передавать заклинания.

#### **6.7.1.4. Стихии.**

Каждый Стихийный Клан имеет своих Боевых Магов. Любая задача Иерархии делится между Магами Стихийных Кланов таким образом, что каждый Клан отрабатывает свою часть. Стихийные Кланов осуществляют связь с Мирами Стихий и имеют собственные источники энергии. Для каждого клана, в соответствии с принципами Стихий, существуют два союзных Клана и один противоположный. У противоположных Кланов есть некоторое противостояние, связанное с принципом компенсации.

### **6.7.1.5. Артефакты.**

Артефакты в боевой Магии заряжаются заклинаниями, построенными на основе описанных выше Форм.

#### **6.7.1.5.1. Классификация артефактов.**

Артефакты в Магии разделяются по способу их употребления, форме, материалу и вложенному в них заклинанию.

##### **6.7.1.5.1.1. Свитки.**

Представляют собой стандартный способ фиксации Форм. Хранятся в специальных футлярах на стеллажах. Некоторые Формы могут активизироваться случайно (что эквивалентно подрыву снаряда на артиллерийском складе). Возможно взаимодействие между разными свитками при недостаточно хорошей экранировке. Свитки можно активизировать одноразово, что приводит к разрушению самой Формы. Однако свиток можно использовать и для создания заклинания, что гораздо выгоднее.

##### **6.7.1.5.1.2. Талисманы.**

**Зона** – Эти артефакты предназначены для области Анахата и Вишудха чакры.

**Материалы** – Материалом для талисманов может быть металл, камень, дерево, керамика, кость, пластмасса. Часто в талисманы вставляют различные кристаллы (см. Магия Волшебников).

**Заклинания** – Заклинания талисманов, как правило, системные, предназначенные для удержания общего состояния. Сюда относятся талисманы Арканов и Магические заклинания.

##### **6.7.1.5.1.3. Амулеты.**

**Зона** – амулеты носят на шее и в карманах.

**Материалы** – как правило, это мягкие материалы, хорошо впитывающие энергию (см. Магию Волшебников). Примером является кожаный кошелек с ватой. Часто туда помещают бумажную мандалу. Иногда амулет имеет сложное композитное строение (амулеты часто применяют в шаманизме и в практике Четверок).

**Заклинания** – как правило, в амулеты вкладывают что-то очень адресное, сделанное под этого конкретного человека или под эту конкретную ситуацию. Это могут быть системные (магические) или боевые заклинания, но подстроенные под данного человека.

##### **6.7.1.5.1.4. Браслеты.**

**Зона** – браслеты носят на руках и, в редких случаях (как правило, женщины), на ногах. Обычно делают браслеты для запястья, но иногда и для предплечья.

**Материалы** – как правило, это металлы, дерево, камень, кожа, стекло, пластик, керамика. Иногда в браслеты вставляют кристаллы.

**Заклинания** – в браслеты, как правило, вставляют сильные боевые заклинания. Для правой руки (воздействие от себя) – атакующие, для левой

(воздействие на себя) – защитные. Часто на браслеты накладывают целую серию заклинаний. Для ножных браслетов накладывают обычно сильные защитные заклинания.

#### **6.7.1.5.1.5. Кольца.**

**Зона** – пальцы рук, реже – ног.

**Соответствия пальцев:**

- 1. большой** – Сахасрара чакра – Аджна чакра;
- 2. указательный** – Аджна чакра – Вишудха чакра;
- 3. средний** – Вишудха чакра – Анахата чакра;
- 4. безымянный** – Анахата чакра – Свадхистана чакра;
- 5. мизинец** – Свадхистана чакра – Муладхара чакра.

**Материалы** – металлы, камень, дерево, кость, керамика, стекло, кристаллы, кожа.

**Заклинания** – обычно это одно сильное боевое заклинание. Для левой руки – защитное, для правой – атакующее.

**По пальцам:**

- 1.** псионические (воздействие на сознание, см. Магия Заклинателей);
- 2.** иллюзии (воздействие на органы чувств, см. Магия Повелителей иллюзий);
- 3.** воздействие на мышление и эмоции. Заклинания смерти, поражающие сердце;
- 4.** воздействие на организм и энергетику;
- 5.** воздействие на сексуальную сферу, гормональную систему и структуры тела.

#### **6.7.1.5.1.6. ВП.**

Это жезлы (ВП – волшебные палочки), изготовленные из различных материалов, несущие в себе сложные заклинания.

**Материалы ВП** – дерево, кость, металлы, кристаллы, керамика.

**Заклинания ВП** – обычно сложные многослойные заклинания, включающие целые комплексы боевых заклинаний и управляющих ими ифритов.

**Зарядка ВП** – производится при создании, однако ряд ВП позволяет производить текущую подзарядку. Для некоторых типов ВП, в процессе эксплуатации, происходит усложнение структуры ВП.

##### **6.7.1.5.1.6.1. Иницирующие ВП.**

Эти ВП "заряжены" личностями продвинутых Магов (4.2-4.3). При работе с такими ВП продвинутые личности "переписываются" на учеников (4.1-4.2).

##### **6.7.1.5.1.6.2. Боевые ВП.**

Эти ВП содержат отпечатки личностей Магов 4.3. вместе с их артефактами и наборами заклинаний. При воздействии такой ВП, ученик

(Маг 4.1-4.2) запитывает своей энергией ВП, производящую работу уровня 4.2-4.3.

#### **6.7.1.5.1.6.3. ВП Кланов.**

Это наиболее сложные ВП, несущие силу и знания всего Стихийного Клана. При работе такой ВП Маг (4.2) получает поддержку всего Клана.

#### **6.7.1.5.1.7. Пирсинг.**

Это одна из самых сложных категорий артефактов. В основе этой технологии лежат импланты, являющиеся товарами 3-го рынка артефактов (рынок ВЦ). Для установки этих устройств в тело человека (имплантации) служат специальные устройства "зонды" (также предметы 3-го рынка). Сами оригинальные импланты способны сообщить человеческому телу массу чудесных качеств (включая и бессмертие), однако вряд ли кто из читателей этого труда сможет ими воспользоваться. Поэтому мы описываем здесь объекты 1-го и, в крайнем случае, 2-го рынка артефактов.

##### **6.7.1.5.1.7.1. Серьги.**

**Адрес** – область Аджна чакры.

**Материал** – металлы, кость, керамика, дерево, стекло, пластмасса, кристаллы.

**Заклинания** – магические (усиление видения и расширение диапазона восприятия), псионические (телепатия и наведение иллюзий), защита от псионического воздействия (наведения иллюзий, зомбирования, гипноза).

##### **6.7.1.5.1.7.2. Голова.**

В практике современного пирсинга используется имплантация в:

1. язык – защита и усиление органов чувств, защита от ядов и отравлений;
2. бровь – усиление видения, смещение диапазона восприятия в красную или фиолетовую стороны;
3. нос – усиление обоняния, защита от иллюзий и зомбирования;
4. губы – усиление тактильных ощущений, видения. Защита от псионических воздействий и отравлений. Блокировка "болтливости".

##### **6.7.1.5.1.7.3. Туловище.**

Основные точки пирсинга на туловище:

1. соски груди – защита от смертельных ударов в сердце, регулировка эмоций (защита от страха и псионических заклинаний, связанных с эмоциями). Основные точки фиксации по стихиям (смещения во времени);
2. пупок – защита и активизация энергетики. Активизация боевого духа и храбрости. Активизация силы воли. Боевые псионические заклинания, увеличивающие способность к гипнозу. Защита от отравлений.

#### **6.7.1.5.1.7.4. Половые органы.**

##### **1. У мужчин:**

1. половой член – активизация и защита сознания, увеличение агрессии. Поражающие ударные псионические заклинания. Подавление воли противника;

2. мошонка – защита и активизация физического тела. Подъем общего уровня энергетики. Протекторы тела (см. Магия Чародеев). Увеличение выносливости и силы.

##### **2. У женщин:**

1. область клитора – защитные и атакующие псионические заклинания. Увеличение уровня осознанности и агрессивность. Усиление видения энергии:

2. малые половые губы – защита тела и протекторы тела (см. Магия Чародеев). Увеличение силы и выносливости;

3. зона влагалища – общая энергетика. Включение сознания "не-Я". Все виды энергетической защиты. Увеличение магичности и личной силы.

#### **6.7.1.6. Эволюция в Боевой Магии.**

Являясь одной из возможных специализаций, Боевая Магия дает возможность для эволюции сознания. Эволюция боевых Магов происходит в соответствии с общей схемой для Малых Арканов.

**2** – Диагностика и наблюдение энергетических нападений. Снятие порч и сглазов.

**3** – Использование натуральной Магии для проведения боевых воздействий. Создание боевых настоев и эликсиров. Красная Магия.

**4** – Создание боевых формул в виде мандал.

**5** – Вызывание и использование элементалов стихий.

**6** – Создание источника. Организация Магического Круга.

**7** – Создание свитков с Магическими формами.

**8** – Создание боевых заклинаний.

**9** – Участие в работе Клана. Прямое воздействие.

**10** – Вход в структуру Клана. Вознесение.

#### **6.7.1.7. Лорды Магии.**

В Боевой Магии активно используются особые точки, расположенные на поверхности Земли, именуемые Местами Силы.