

Б. Моносов

Психотроника

(часть 3)

2009

6.7.2. Целители.

В отличие от этапа развития сознания в Магии (4.2), который называется "целители", здесь мы имеем дело со специализацией или специальностью. Эти Маги проходят свою эволюцию, занимаясь Целительством как практикой. У Магов-Целителей есть своя специфика и свой рынок услуг. Несмотря на большой рынок экстрасенсов, знахарей, парапсихологов и т.п., можно с большой уверенностью сказать, что ни один из читателей никогда не имел дело с Магами-Целителями. К тому есть несколько причин:

1. Рынок Целителей очень дорогой. Он не рассчитан на простых смертных. Все, что делают Маги-Целители, относится ко второму и третьему Магическим рынкам и начинается примерно с 5 тыс. евро, не имея практического потолка цен, т.к. Маги-Целители могут лечить существа любых биологических видов, включая внеземлян (специально прилетающих к ним со всех концов Вселенной).

2. Маги-Целители находятся внутри стихийных кланов и являются для кланов важным источником космической валюты, поэтому клан делает все для того, чтобы человеческий социум не мешал им работать. При этом сами члены клана пользуются услугами своих Магов-Целителей.

3. Маги-Целители по-другому относятся к жизни людей, чем медики, и никогда не бросятся оказывать помощь неизвестному человеку. Маги-Целители оказывают помощь только тем, кому сами считают нужным ее оказать.

4. Маги-Целители привязаны к определенным точкам (см. ниже) на поверхности Земли и могут работать только в этих точках (наподобие филиппинских хиллеров). Поэтому для лечения у Магов-Целителей клиентам приходится путешествовать к ним, часто в самые экзотические места мира.

6.7.2.1. Описание специализации.

Маги-Целители работают с биоценозами (групповой организм, включающий разные биологические виды). Они используют коллективные организмы типа Лес, Болото, Река, Море. В античный (дохристианский) период, когда большая группа Магов Атлантиды проходила этап 4.2-4.3, существовали священные рощи, посвященные богам. С ними работали Маги-Целители. Однако, с переходом этих Магов в Магонию священные рощи остались бесхозными (чем тут же воспользовались христианские миссионеры, истребившие их как языческие святыни). Ученики ушедших в Магонию Целителей

(друиды) попытались некоторое время сохранять остатки священных лесов в Европе, но в итоге христиане все же вырубili их в Италии, Франции и Германии, оставив в России и Британии, после чего Маги-Целители из Западной Европы практически ушли. Для Магов, владеющих методом создания порталов, это было не сложно. Таким образом, в Европе возникли "гиблые места", оставшиеся в точках перехода. Некоторые из таких "гиблых мест" ведут к Магам-Целителям (породившим мифы о леших (леса), водяных (озера), кикиморах (болота)). Целители находят в этом и других параллельных ему мирах активные биоценозы, которые используют для своей работы.

6.7.2.1.1. Технология работы с биоценозами.

Маги-Целители (далее МЦ) селятся в том биоценозе, который хотят использовать. В течение довольно долгого времени они изучают его и пытаются стать его частью (практика Двоек). Они находят фокус сознания биоценоза и планомерно встраивают в него свое сознание. Маги начинают питаться энергией растений, входящих в биоценоз (Тройки Жизни), и управлять поведением входящих в него животных. В итоге они начинают чувствовать структуру биоценоза, как свое собственное тело (отождествление), и становятся в процессе эволюции сознания богами этих лесов, озер, болот (что неоднократно описывали античные авторы, говоря о нимфах, фавнах, дриадах, наядах и т.д.). В период средневековья их почти не осталось (МЦ ушли в Магонию, а их ученики еще не вошли в силу, оставаясь лесными отшельниками (друидами)). В процессе отождествления МЦ менялись под влиянием биоценоза (см. описание внешности леших, дриад, нимф, водяных, русалок). Отождествившись с биоценозом, МЦ определяли фокусную точку воздействия (главный энергетический узел своего биоценоза). В этом месте создавалось что-то вроде камеры для лечения. В лесу это мог быть пенек, возникший на месте старого сильного дерева, в озере – неглубокая заводь, в болоте – некая особая кочка. Своих пациентов МЦ укладывают в эту фокусную точку. Каждый биоценоз имеет какую-то свою специфику (как и человеческие клиники). Так лес является мощным стимулятором иммунитета (излечивает инфекции), озеро рассасывает опухоли и соли, а болото стимулирует регенерацию (в том числе омоложение всего организма).

6.7.2.1.2. Взаимодействие Целителей.

Каждый биоценоз, являясь для Целителя клиникой, местом проживания и источником энергии, одновременно является и средством связи, являясь частью Гения Земли. Так группа биоценозов, входящих в одну территорию, может объединиться (аналог консилиума врачей) для проведения лечения в сложном случае (обычно лечение граждан ВЦ).

6.7.2.1.3. Трансформации Целителей.

Взаимодействуя с биоценозом, Целители изменяются как организмы и как сознания. Биоценоз проецируется на них, вызывая изменения во внешнем облике. Взаимодействие с растениями и животными биоценоза может в значительной степени отразиться на внешнем облике Целителя, что породило множество легенд о кикиморах, леших и домовых. Однако эти изменения будут не постоянными, а временными. Стоит Целителю выйти из контакта со своим биоценозом и удалиться от него на некоторое расстояние, как проекция начинает ослабевать и происходит возвращение к изначальному облику.

6.7.2.2. Формы Целителей.

В Целительских формах главной является стихия Жизнь. При работе с другими стихиями берутся аспекты стихий, как составляющие Эфира. Стихия Целителя определяет биоценоз, с которым он может работать. Так Водные Маги работают с болотами, озерами и морями. Огненные Маги ищут местность с вулканами и гейзерами. Маги Земли работают в пещерах, Маги воздуха – в горах. Маги Смерти любят старые кладбища.

6.7.2.2.1. Простые формы.

Простые формы не имеют сложной структуры и делаются просто на базе Больших Арканов.

6.7.2.2.1.1. Включить управление.

В этой форме определяется место расположения в пространстве сознания биоценоза. Между сознанием Мага и сознанием биоценоза устанавливается прочная связь. Сознание Мага начинает работать как источник управляющего сигнала для биоценоза.

6.7.2.2.1.2. Запитать энергией.

Биоценоз, управляемый сознанием Мага, является источником энергии, питающим организм пациента. Пациент включается в биоценоз и становится его частью.

6.7.2.2.1.3. Запустить регенерацию.

Пациент включается в биоценоз. Его организм запускается в режиме восстановления. Происходит восстановление поврежденных участков.

6.7.2.2.1.4. Восстановить к началу.

Внутри биоценоза время крутится назад. Пациент находится внутри системы. Временной сдвиг захватывает пациента и смещает его назад в более раннюю временную точку. При этом происходит фактическое омолаживание пациентов.

6.7.2.2.1.5. Зарядить систему.

Биоценоз включается в энергетические цепочки Земли и подзаряжается энергией. Зарядка происходит через растения, входящие в биоценоз, улавливающие энергию, приходящую от солнца.

6.7.2.2.1.6. Сформировать рабочую зону.

Эта форма интегрирует энергии биоценоза и создает рабочую зону. Эта форма позволяет управлять рабочей зоной биоценоза.

6.7.2.2.1.7. Простые формы Огня.

Это простые формы, созданные Целителями на базе стихии Огня (увеличивают проявленность здесь и сейчас).

6.7.2.2.1.7.1. Увеличить иммунитет.

Эта форма сонастраивает пациента с энергетикой биоценоза на частоте Манипура Чакры.

6.7.2.2.1.7.2. Включить регенерацию.

Эта форма сонастраивает пациента с биоценозом по частоте Муладхара Чакры.

6.7.2.2.1.7.3. Увеличить защиту.

Эта форма сонастраивает пациента с биоценозом по частоте Манипура Чакры.

6.7.2.2.1.7.4. Активизировать кровь.

Эта форма сонастраивает пациента с биоценозом по частоте Анахата Чакры.

6.7.2.2.1.7.5. Поднять тонус.

Эта форма сонастраивает пациента с биоценозом по частоте Вишудха Чакры.

6.7.2.2.1.8. Простые формы Земли.

Формы Земли основаны на образовании новых структур и на модуляции существующих объектов наложенными структурами.

6.7.2.2.1.8.1. Диагноз.

Эта форма связана со снятием информационного отпечатка с объекта. Биоценоз сканирует объект, включая его в себя как составную часть. Выявляются "дыры" и "перекосы".

6.7.2.2.1.8.2. Регенерация.

Биоценоз зашивает дыры в объекте. В этой форме энергия биоценоза проходит по частоте Манипура Чакры, одновременно идет сигнал для системы регенерации о восстановлении тканей.

6.7.2.2.1.8.3. Заживление.

Биоценоз считывает сигнал от поврежденных участков тела и заживляет свежие раны.

6.7.2.2.1.8.4. Протектор.

Биоценоз проращивает через тело защитную структуру. Структура состоит из плотных нитей.

6.7.2.2.1.8.5. Защита.

Биоценоз создает защитную структуру в виде протектора в коконе пациента.

6.7.2.2.1.8.6. Каркас.

Эта форма создает протектор в отдельных участках кожи, натягивая ее.

6.7.2.2.1.8.7. Корсет.

Эта форма создает стягивающую структуру в жировой прослойке.

6.7.2.2.1.8.8. Протектор пищеварения.

Эта форма создает защитный выстилающий слой на внутренней поверхности системы пищеварения.

6.7.2.2.1.8.9. Обезболивание.

Эта форма создает в болевой области структуру, поглощающую избыток нервной энергии.

6.7.2.2.1.9. Простые формы Воды.

Эти формы построены на основном свойстве стихии Воды – торможении времени. Маг через биоценоз (озеро или болото) производит воздействие на организм пациента.

6.7.2.2.1.9.1. Релаксация.

Эта форма связана с торможением Сахасрара Чакры с помощью 16А. Сознание Мага через биоценоз смещает тело пациента по Воде.

6.7.2.2.1.9.2. Обезболивание.

Эта форма получается при создании на теле (в объеме тела) зоны заторможенного пространства. Сознание Мага через биоценоз

смещает тело пациента по Воде.

6.7.2.2.1.9.3. Консервация.

Торможение объективного времени производится в зоне консервации с помощью 12 аркана. Сознание Мага через биоценоз смещает тело пациента по Воде.

6.7.2.2.1.9.4. Противоопухолевое.

В этой форме производится торможение времени в зоне опухоли с помощью энергии 16 аркана. Сознание Мага через биоценоз смещает тело пациента по Воде.

6.7.2.2.1.9.5. Точка возврата.

В этой форме производится омолаживание кожи или органа при смещении назад во времени с помощью 12 аркана. Сознание Мага через биоценоз смещает тело пациента по Воде.

6.7.2.2.1.9.6. Дописать историю.

Сознание Мага через биоценоз смещает тело пациента по Воде. После этого по 16 аркану производится дописывание событий на тело пациента, что увеличивает запас устойчивости.

6.7.2.2.1.10. Простые формы Воздуха.

6.7.2.2.1.10.1. Диагностика.

В этой форме Маг через биоценоз тестирует пациента, разгоняя его организм по Воздуху.

6.7.2.2.1.10.2. Прогноз.

В этой форме Маг через биоценоз сканирует организм пациента через данный орган.

6.7.2.2.1.10.3. Деструкция неорганических образований.

В этой форме Маг через биоценоз ускоряет данную точку, содержащую неорганические образования, по Воздуху, разрушая структуру.

6.7.2.2.1.10.4. Продление жизни.

В этой форме Маг через биоценоз по Воздуху прописывает события жизни пациента вперед по времени.

6.7.2.2.1.10.5. Зарядка крови.

В этой форме Маг через биоценоз ускоряет кровь во времени, сообщая ей активные свойства.

6.7.2.2.1.10.6. Прописать программу органа.

В этой форме Маг через биоценоз прописывает в ряде временных точек будущее состояние органа.

6.7.2.2.2. Сложные формы.

6.7.2.2.2.1. Сложные формы Огня.

Это сложные формы, в которых происходит создание энергетических машин.

6.7.2.2.2.1.1. Питание энергией.

В этой форме Маг с помощью биоценоза строит систему, обеспечивающую кровеносную систему пациента энергией напрямую.

6.7.2.2.2.1.2. Супертаблетка.

В этой форме Маг с помощью биоценоза строит структуру, восстанавливающую организм изнутри через регуляцию обмена веществ.

6.7.2.2.2.1.3. Ремонтный блок.

В этой форме Маг с помощью биоценоза строит структуру, производящую ремонт различных систем органов.

6.7.2.2.2.1.4. Страж здоровья.

В этой форме Маг с помощью биоценоза строит систему, регулирующую здоровье человека в диапазоне Манипура Чакры.

6.7.2.2.2.1.5. Донор.

В этой форме Маг с помощью биоценоза строит существо-симбиота, питающего пациента энергией.

6.7.2.2.2.1.6. Подпитка энергией.

С помощью биоценоза Маг создает ифрита в виде вихря, подпитывающего пациента внешней энергией. В ифрита закладываются параметры (частота) получаемой энергии и указание на ее источники.

6.7.2.2.2.1.7. Доктор.

С помощью биоценоза Маг-Целитель создает ифрита, тестирующего и регулирующего параметры трех нижних чакр, выставляя их в среднее значение.

6.7.2.2.2.1.8. Хранитель.

С помощью биоценоза Маг-Целитель создает ифрита, управляющего состоянием Вишудха и Анахата Чакр, активизируя интуицию и скорость мышления.

6.7.2.2.2.2. Сложные формы Земли.

6.7.2.2.2.2.1. Воссоздать орган.

В этой форме Маг с помощью биоценоза создает модель органа.

6.7.2.2.2.2.2. Создать доктора.

В этой форме Маг с помощью биоценоза создает существо-лекаря, снабженное экспертной системой Целителя.

6.7.2.2.2.3. Создать защитника.

В этой форме Маг с помощью биоценоза создает существо-защитника, охраняющего энергетику пациента.

6.7.2.2.2.4. Создать контроллер сердца.

В этой форме Маг с помощью биоценоза создает устройство, контролирующее сердце.

6.7.2.2.2.5. Создать контроллер сознания.

В этой форме Маг с помощью биоценоза создает контроллер сознания по определенному параметру.

6.7.2.2.2.6. Создать контроллер гормонов.

В этой форме Маг с помощью биоценоза создает систему, контролирующую гормоны.

6.7.2.2.3. Сложные формы Воды.

В этих формах, созданных Магом с помощью биоценоза, строятся сложные временные структуры, в которые монтируются элементёры и элементалы Воды. Кроме того используется еще память самого биоценоза.

6.7.2.2.3.1. Точка возврата.

Используя временную систему биоценоза, Маг создает фиксированную точку во времени, связанную с внутренним временем пациента. Создается система, смещающая структуры нижних чакр к этой временной точке.

6.7.2.2.3.2. Точка регенерации.

Во временной системе биоценоза выбирается временная точка, предшествующая травме пациента, и формируется смещение по трем нижним чакрам в эту временную точку.

6.7.2.2.3.3. Консервация.

Три нижних чакры пациента жестко фиксируются во временной точке биоценоза.

6.7.2.2.3.4. Защита Воды.

За счет фиксации второй и третьей чакр во временной точке биоценоза, формируется торможение эфирного и астрального тел с образованием защитного поля.

6.7.2.2.3.5. Кора.

В этой форме Маг через биоценоз включается в первую чакру (Муладхара Чакру) и тормозит поверхность тела, создавая эффект коры дерева.

6.7.2.2.3.6. Тотем.

В этой форме Маг настраивается на тип биоценоза, визуализируя его сознание через создаваемую самим Магом мыслеформу (например, Дух этого леса или этого озера). Далее между этим Магом и этим духом (тотемом) устанавливается связь.

6.7.2.2.3.7. Хранитель Воды

В этой форме Маг, манипулируя точкой в прошлом, с помощью биоценоза дописывает в историю человека личность духа-хранителя.

6.7.2.2.4. Сложные формы Воздуха.

Эти формы включают в себя создание ифритов, способных манипулировать в будущем.

6.7.2.2.4.1. Навигатор.

В этой форме Маг через биоценоз создает ифрита, выбирающего для пациента режимы и события, ведущие к выздоровлению.

6.7.2.2.4.2. Страж Воздуха.

В этой форме Маг через биоценоз создает существо-ифрита, охраняющего пациента от инфекций и травм.

6.7.2.2.4.3. Настройщик организма.

Маг с помощью биоценоза создает ифрита Воздуха, прописывающего состояние организма в нескольких временных точках будущего.

6.7.2.2.4.4. Суперсознание тела.

Маг с помощью биоценоза создает в позвоночнике пациента ифрита Воздуха, подпитывающего нервной энергией организм.

6.7.2.2.4.5. Везение.

Маг с помощью биоценоза создает ифрита Воздуха, который прописывает ход болезни в различных временных точках будущего.

6.7.2.2.4.6. Потеря диагноза.

В этой форме Маг через биоценоз создает ифрита на базе элементала Воздуха, закрепленного к данному человеку. Этот ифрит создает зону неопределенности вокруг человека, что мешает поставить диагноз и как-либо оценить его состояние. В результате исчезает предопределенность, создаваемая ТС окружающих его людей.

6.7.2.2.3. Комбинированные формы.

В этих заклинаниях сложные, созданные Целителем ифриты управляют простыми заклинаниями.

6.7.2.2.3.1. Комбинированные формы Огня.

Эти формы связаны с созданием ифритов, управляющих простыми заклинаниями Огня.

6.7.2.2.3.1.1. Сложное восстановление Огня.

Созданный Целителем ифрит управляет переключением потоков, питающих иммунитет и серебряную нить.

6.7.2.2.3.1.2. Сложное восстановление защиты.

Созданный Целителем ифрит питает защитный кокон и создает протекторы, встроенные в тело.

6.7.2.2.3.1.3. Сложное управление связями.

Созданный Целителем ифрит регулирует связи, поддерживая их на заданном уровне.

6.7.2.2.3.1.4. Сложное управление системой органов кровообращения.

Созданный Целителем ифрит управляет заданной системой органов, изменяя потоки энергии.

6.7.2.2.3.2. Комбинированные формы Земли.

Созданный Магом ифрит управляет простыми формами Земли.

6.7.2.2.3.2.1. Сложный регенератор тканей.

Созданный Магом с помощью биоценоза ифрит управляет простыми заклинаниями регенерации на тканевом уровне.

6.7.2.2.3.2.2. Сложный регенератор органов.

Созданный Магом с помощью биоценоза ифрит управляет простыми заклинаниями регенерации на уровне органов. Это заклинание предусматривает набор эталонов.

6.7.2.2.3.2.3. Сложный дезинтегратор клеток.

Созданный Магом с помощью биоценоза ифрит управляет заклинаниями дезинтегратора на уровне клеток, разрушая их структуру.

6.7.2.2.3.2.4. Сложный установщик протекторов тела.

Созданный Магом ифрит вставляет и поддерживает протекторы тела.

6.7.2.2.3.2.5. Сложный установщик защиты.

Созданный Магом ифрит устанавливает и поддерживает защитные формы.

6.7.2.2.3.3. Комбинированные формы Воды.

Ифрит управляет более простыми заклинаниями. Такие заклинания могут работать сложным образом с учетом состояния человека.

6.7.2.2.3.3.1. Регулятор возраста.

Созданный Целителем ифрит, используя форму «Точка возврата» и формы, связанные с замедлением времени, поддерживает субъективный возраст пациента в заданных пределах.

6.7.2.2.3.3.2. Регулятор торможения.

Созданный Магом ифрит гасит стрессы и поддерживает состояние релаксации с помощью форм торможения времени.

6.7.2.2.3.3.3. Регулятор восстановления тканей.

Созданный Магом ифрит управляет регенерацией тканей, возвращая их назад во времени с помощью форм Воды.

6.7.2.2.3.3.4. Регулятор восстановления органов.

Созданный Магом ифрит управляет регенерацией органа, манипулируя заклинанием «Точка возврата».

6.7.2.2.3.3.5. Регулятор кармы.

Созданный Магом ифрит управляет работой с кармическими проблемами, манипулируя заклинаниями, корректирующими карму.

6.7.2.2.3.4. Комбинированные формы Воздуха.

Маг с помощью биоценоза создает ифритов, манипулирующих простыми заклинаниями Воздуха.

6.7.2.2.3.4.1. Определитель режимов тканей.

Создается ифрит, способный прописывать состояние тканей в точках будущего.

6.7.2.2.3.4.2. Определитель режимов органов.

Создается ифрит, прописывающий состояние органов в точках будущего.

6.7.2.2.3.4.3. Определитель хода болезни.

Создается ифрит, прописывающий последовательность состояний организма от болезни к выздоровлению.

6.7.2.2.3.4.4. Определитель системы защиты.

Создается ифрит, прописывающий состояние защиты в точках будущего.

6.7.2.2.3.4.5. Определитель иммунитета.

Создается ифрит, прописывающий состояние иммунитета в точках будущего.

6.7.2.2.4. Высшие формы.

Эти формы создаются на базе ифритов, включающих в себя продвинутых Союзников (прошлые воплощения самого Мага). Эти заклинания представляют собой базы данных, включающие в себя

Целительские заклинания, соединенные с таким ифритом и работающие через биоценоз.

6.7.2.3. Заклинания Целителей.

Эти заклинания создаются на базе Форм Целителей. Основное отличие Форм от заклинаний состоит в возможности многоразового использования заклинаний, в отличие от одноразовых Форм. Каждой Форме соответствует точно такое же Заклинание. Заклинания и Формы создаются в разных состояниях: Формы – Семёрки Малых арканов, заклинания – Восьмёрки. В состоянии Восьмерок Малых арканов Маги могут заряжать созданные Формы и перезаряжать их.

6.7.2.4. Артефакты Целителей.

Артефактами называются объекты (предметы), на которые накладываются заклинания. В отличие от обычных артефактов, создаваемых из различных материалов, артефакты Целителей создаются из органов человеческого тела. Эти органы изымаются из мертвых тел или из живых тел в случае отсутствия возможности вернуть человека к жизни. Изъятые органы закачиваются энергией и консервируются в специальных органических растворах. Такие артефакты работают как катализаторы активных процессов в организме и распространяются через второй рынок артефактов. К наиболее часто встречающимся артефактам этого класса относятся:

Сердце – артефакт, используемый в реанимации и манипуляциях со временем (отсюда практиковавшиеся в доколумбовой Америке ритуалы вырывания сердца при жертвоприношениях).

Печень – артефакт, восстанавливающий обмен веществ и изменяющий химию организма в нужную сторону. Японские самураи считали печень магическим артефактом, вместилищем храбрости воина (скорее, этому соответствует желчный пузырь) и практиковали обряд пожирания печени еще живого врага.

Головной мозг – артефакт, позволяющий управлять процессами высшей нервной деятельности. Иногда используется в сложных магических аппаратах Целителей. Однако, из-за сложности сохранения, в средневековой и античной Магии использовались черепа. В период Атлантиды искусственно выращенный мозг, погруженный в специальную камеру с питательной средой, использовался в качестве управляющей машины космических станций и звездолетов.

Голова целиком – артефакт 13 аркана, позволяющий поддерживать связь с умершими. На островах Тихого океана шаманы умеют выделывать головы убитых врагов (культура охотников за головами), уменьшая их до размеров кулака. Связка таких голов могла быть использована колдуном (Новая Гвинея) в качестве многоядерного процессора или усилителя собственной психической мощи.

Глаза – инструмент 2 аркана, позволяющий видеть скрытое. В частности, мумифицированные головы с глазами, надетые на колья забора, могли быть использованы колдунами как следящая система.

Верхние конечности (руки) – могут быть использованы как манипуляторы (вуду), и использовались в средневековье в виде мумий ворами и искателями кладов.

Нижние конечности (ноги) – могли быть использованы как транспортное средство (машина с ногами вместо колес).

Половые железы (мужские и женские) – артефакт, связанный с управлением гормональным фоном и энергетикой организма. Традиционно мужские половые органы считались важным трофеем и подношением победителю. Потери врага считали по отрезанным половым членам.

Вместе с тем, с использованием Магии Целителей, позволяющей консервировать ткани в живом состоянии, из отрезанных мужских половых членов женщины делают "живые" фаллосы для сексуальных игр. В культурах охотников за головами и каннибалов отрезанные половые члены врагов являются важным подношением жениха невесте.

Традиционные индийские украшения Лингам (изображение фаллоса) и Йони (изображение влагалища) изначально могли быть реальными живыми объектами, полученными различными способами.

Мужские яички в мошонке – генератор энергии.

Мошонка – Артефакт 6 аркана=15 аркану – кошелек, притягивающий деньги (мошна).

Мужской половой орган – обычно используется как Жезл Воздуха (жезл 1 аркана) для управления вероятностями, и, в случае "живой" фиксации, даже для материализации. Отсюда многие жезлы по форме имитируют член с головкой.

Крайняя плоть мужского полового члена (получается при обрезании от живых) используется в виде кольца (для этого отрезается кольцом) и позволяет работать с 3 арканом (власть над

энергией), или для создания канала в Магонию (12 аркан=3 аркан), или для улучшения работы гинекологии (3 аркан) у женщин. Также это мощный артефакт (21 аркан=3 аркан), позволяющий "получать необходимое" – сидха 21 аркана.

Женские наружные половые органы (малые половые губы с клитором) – также получают от живых в процессе женского обрезания. Являются ценным артефактом 5 аркана. Могут быть использованы при алхимических преобразованиях (5 аркан=14 аркан). Обычно изготавливаются в виде талисмана "Йони" или браслета 14 аркана для ношения на правой руке. Изначально от этого артефакта произошли браслеты.

6.7.2.5. Эволюция Целителей.

Маги-Целители развиваются от Двоек, где развивают у себя чувствительность к живой материи, к Десяткам, на которых происходит Вознесение. В Тройках они учатся работать с перемещением энергий биоценоза. В Четверках Маги учатся создавать абстрактные формулы заклинаний для управления биоценозами. В Пятерках происходит работа с вызыванием элементаров, которые используются в сложных заклинаниях. В Шестерках происходит создание источников. В Семерках создаются Формы. В Восьмерках на базе форм строятся Заклинания. В Девятках происходит прямое воздействие сознания Целителей, объединенное с биоценозом. В Десятках Целители переходят в Магонию, используя энергию биоценозов.

6.7.3. Волшебники.

6.7.3.0.1. Возникновение Волшебников.

Эта специализация Магов возникла после гибели высокотехнологической цивилизации. Основным стимулом к их появлению явилась потребность Магов Атлантиды в искусственной среде. Они (Маги Атлантиды) были созданы продвинутой цивилизацией с помощью высоких технологий и больших мощностей и удерживали свое состояние только с помощью таких же сложных технологий и устройств. После гибели цивилизации уцелело какое-то количество артефактов. Среди сохранивших полную память (на фоне одичания всего остального человечества) нашлись Маги, взявшиеся за исследование уцелевших артефактов. Магическое сообщество быстро разделилось по специализациям. Боевые Маги накапливали силы и строили империи для обеспечения остальных Магов ресурсами. Волшебники же отыскивали работоспособные устройства или

создавали артефакты, которые могли быть использованы для усиления остальных Магов, в том числе и боевых. Само существование Магов – людей с высоким положением ТС, требует создания определенных условий, в том числе устройств, создающих энергетические экраны (защитные талисманы), и устройств, производящих энергию, необходимую для фиксации ТС. Это происходит вследствие особенностей Магического социума. Имея большие ментальные тела, накрывающие сотни квадратных километров, Маги живут вдали друг от друга (тела, имеющие одну и ту же частоту и высокую плотность, непрозрачны друг для друга). Эфирное тело выступает за пределы физического тела на 1-2 см, и это, в принципе, расстояние, на которое могут сблизиться люди каст 1.0-2.0. Астральное тело имеет внешнюю протяженность до 1,5 метров, и это комфортная дистанция общения для воинов 2.0-3.0. Тело Анахата Чакры (зеленое или 1 ментальное) имеет протяженность до 10-15м (обычно демонстрируется экстрасенсами 4.1, когда они меряют "энергетику" человека рамкой или маятником). Все, кто имеет это тело плотным, уже вынуждены держаться друг от друга на значительном расстоянии (4.1-4.4). Следующие тела еще больше. Таким образом, Маги вынуждены жить среди людей, не образуя плотного социума, и стараются "растворяться" в социуме человеческом 1.0-3.0. В таких условиях любой Маг будет чувствовать обесчеловеченность и потерю энергии, т.к. люди с несформированными телами высокочастотных чакр будут для них "холодными" объектами, поглощающими энергию. С другой стороны, это же качество не дает Магам умереть с голоду, т.к. наличие энергии на ВЧ чакрах делает их привлекательными для людей, видящих в них "необычность" или "странность" (параметр, показывающий количественную разницу в положении ТС людей). Это означает, в том числе, что любой Маг для обзаведения клиентурой должен копить энергию (которая чувствуется на любом расстоянии), а не обклеивать заборы объявлениями типа "исцелю, приворожу, сниму порчу". Проживая среди людей, Маг постоянно испытывает отток энергии и нуждается в специальных устройствах (экранах) для ее накопления. Кроме того, весьма сложно найти источник ВЧ энергии. Обычные люди получают необходимую энергию из пищи, но при конвертировании такой энергии в ВЧ к.п.д. становится очень низким. Таким образом, потребность в создании сложных Магических устройств породила Волшебников, как специализацию Магов.

6.7.3.0.2. Дверги и Волшебники.

Когда цивилизация Атлантиды погибла и произошёл потоп, то это, конечно, коснулось и подземного мира dwarves (карликов). Однако в их подземельях технологии уцелели лучше, чем на поверхности. Дверги были природными работниками и хорошо ладили с починкой различных устройств. Конечно, они не могли конкурировать с биоцивилизацией Атлантиды, но когда возникла необходимость в Волшебниках, то эту нишу заполнили именно dwarves. С тех пор подземные человечки крепко связаны с рынком Магических технологий. На протяжении веков они снабжали поверхность магическим оружием и технологическими артефактами. Именно им принадлежат тайны производства "дамасской" стали и "небесного" железа.

6.7.3.0.3. Древние артефакты.

Под древними артефактами понимают обычно высокотехнологичные устройства – машины и аппараты, оставшиеся в мире после гибели цивилизации. Большая часть таких устройств безвозвратно погибла в магме, из тех, что уцелели, многие были повреждены. Когда стало возможно, dwarves устроили на эти предметы настоящую охоту, высылая на поверхность экспедиции одну за другой. Древние артефакты являются технологической базой, с помощью которой создаются новые артефакты. Существует некоторое количество наименований древних артефактов, которые невозможно, в принципе, воспроизвести в современных условиях Земли. Некоторые артефакты можно имитировать на более простой технологической основе.

6.7.3.0.3.1. Типы древних артефактов.

К древним артефактам относятся, в основном, разнообразные устройства, которые можно квалифицировать как магические машины.

1.1. Сюда можно отнести устройства, связанные с искусственной эволюцией человеческого сознания типа "Саркофаг" или "Инкубатор".

1.2. Устройства, являющиеся аналогами современных компьютеров, аппараты типа "гипермозг" и связанные с этой технологией "читающие машины Атлантов", именуемые исторически "шлем Ра" и "корона Верхнего Египта".

1.3. Машины, способные записывать информацию на объекты (создавать заряженные предметы) – "зарядная машина".

1.4. Аппараты, изменяющие метрику пространства и позволяющие создавать гиперпространственные тоннели (типа "звездных врат").

1.5. Аппарат, позволяющий материализовывать мыслеформы (материализатор).

1.6. Машины, позволяющие производить энергию сознания (ментальные генераторы).

1.7. Машины, позволяющие накапливать биоэнергию (аккумуляторы биоэнергии).

1.8. Машины, создающие поток энергии определенной частоты, позволяющие фиксировать ТС в нужной позиции.

1.9. Машины, создающие настройку на определенные Каналы Древа Сефирот.

6.7.3.1. Специализация.

Волшебники представляют собой одну из основных специализаций Магов. Они занимают важное место в стихийных кланах и являются казначеями кланов. Обычно Волшебники – это самые богатые Маги. Именно они создали и удерживают рынки артефактов. Они создают оборудование, от которого зависит остальной клан. У Волшебников основной стихией является Земля. Специализация Волшебников включает в себя всю шкалу эволюции от двоек до десятков.

6.7.3.1.1. Гильдия Волшебников.

Помимо вертикального деления на стихийные кланы, Волшебники входят и в горизонтальное объединение, именуемое Гильдией. Это связано с существованием единого для всех стихий рынка артефактов. Гильдия устанавливает свои корпоративные правила, касающиеся создания и продажи артефактов. Гильдия оценивает работу отдельного волшебника и его текущий уровень. Существует библиотека редких артефактов, являющаяся собственностью гильдии. Мастера, признанные гильдией, имеют доступ к этой библиотеке. Гильдия Волшебников дает доступ ко второму и третьему рынку артефактов. Гильдия присваивает Волшебникам звание мастера и выдает мастеру доступ на заседания гильдии.

6.7.3.1.2. Мастера и подмастерья.

Все ученики, проходящие обучение у мастера, изначально имеют статус подмастерьев, которые, в свою очередь, делятся на старших и младших, в зависимости от длительности и успешности

обучения. Переход подмастерьев в статус мастера происходит на уровне Пятёрки Малых Арканов. Подмастерья, овладевшие силами элементаров Стихий, переходят в разряд мастеров. У Волшебников, для перехода в новый статус, подмастерье должен создать артефакт, который комиссия гильдии признает достойным мастера. С переходом в статус мастера волшебник получает большие материальные блага.

6.7.3.2. Рынки артефактов.

Существует три рынка артефактов, из них два контролируются гильдией Волшебников. Без разрешения гильдии ни один Маг или человек не сможет ничего приобрести на втором и третьем рынках. Наличие этих рынков позволяет гильдии контролировать самых богатых и влиятельных людей планеты.

6.7.3.2.1. Первый рынок.

Этот рынок не контролируется гильдией и является спонтанным. На этом рынке появляются кустарно изготовленные артефакты, случайные археологические находки и работы подмастерьев. Этот рынок существует в пределах до 5-10 тыс. \$ и не содержит мощных или значимых артефактов. Каждый желающий может продать или купить на этом рынке артефакт, самостоятельно установив цену и разрекламировав товар.

6.7.3.2.2. Второй рынок.

Этот рынок контролируется гильдией, и среди покупателей и продавцов этого рынка нет случайных людей. На этом рынке продаются изделия мастеров гильдии. Этот рынок содержит стандартный набор артефактов, на которые давно установлены цены. Этот рынок содержит некий стандартный набор заклинаний и артефактов. На этом рынке могут присутствовать распространенные антикварные артефакты, относящиеся к стандартным типам. Цены на этом рынке начинаются от 10.000 \$ и в принципе могут простираются до 1млн \$. Эти артефакты могут обладать большой силой и эффективностью. Ограничения второго рынка: нет инопланетных артефактов. Нет артефактов бессмертия или воскрешающих покойников насовсем. Нет лекарства от смертельных болезней типа рака или СПИДа. На этом рынке нет также уникальных древних артефактов, существующих в единичных экземплярах.

6.7.3.2.3. Третий рынок.

Этот рынок самый закрытый и самый загадочный. К нему допущено несколько десятков людей на планете. Самые

могущественные люди на планете мечтают получить к нему доступ. Доступ дает лично глава гильдии. Согласно традиции главой гильдии должен быть чистокровный Дверг, принадлежащий к одному из 3-х королевских родов. На этом рынке цены не имеют потолка и могут равняться бюджетам целых государств. Этот рынок пересекается с рынком самого дорогого антиквариата планеты. На этом рынке присутствуют артефакты внеземного происхождения от генератора "вечной жизни" до виманы типа "звездная яхта" (на Землю не продают боевых звездолетов). На этом рынке продаются самые сложные артефакты гильдии, выпущенные знаменитыми мастерами. Кроме того, здесь можно приобрести уникальные древние артефакты.

6.7.3.2.4. Волшебники и Элита.

6.7.3.2.4.1. Вход в Элиту.

После гибели на планете цивилизации в течение долгого времени Маги собирали необходимые им для выживания ресурсы. Создавались и гибли империи, целью которых был сбор и захват уцелевших артефактов. Целые государства работали на десяток Магов, пытающихся возродить древние технологии. Наконец людей приучили к золоту, которое стало эквивалентом богатства. За золото можно было купить любые ресурсы. За океан были посланы каравеллы, чтобы добыть артефакты из заброшенных и оккупированных варварами городов Атлантиды. Постепенно власть Магов над миром увеличивалась. Таким образом возникла Элита – группа древних Магов, сосредоточивших в своих руках ресурсы этого мира. На протяжении последующих веков возникали новые школы, новые лаборатории. Были созданы методы ускорения эволюции, не нуждающиеся в технологической базе. Новые люди вышли на магические уровни сознания. Возникли магические войны между традициями. Новые Маги хотели передела ресурсов и искали доступ к магическим артефактам. В итоге путем жестких взаимодействий сформировалась система. Она выставляет внизу, в начале эволюции, силовой барьер. Все, кто могут, мешают развитию Магов 4.1-4.2. Войдя в 4.2 (Пятерки Малых Арканов), Маг получает в свое распоряжение Силы Стихии и умение призывать элементалов Стихии. На этом уровне он переходит из разряда подмастерьев в категорию мастеров. Здесь его принимают в один из Магических орденов и дают ему все необходимое.

Элита представляет собой могущественное объединение Магов 4.2-4.3, обладающих властью магической и экономической. Для

внешних цивилизаций именно Элита представляет правительство Земли. Элита сдерживает появление новых Магов на уровне 4.1-4.2. Но вынуждена включать в себя 4.2, обретших могущество Стихии. Параллельно с процессом включения в Элиту новых 4.2 происходит переход в Магонию (Вознесение) 4.2-4.3. Таким образом, Элита – это нечто вроде замкнутого клуба самых богатых и влиятельных людей с постоянным числом членов и переменным составом. Основой могущества Элиты является умение рождаться в нужном месте и в нужное время (навык 4.2). Поскольку в мире существует меньше сотни семейств, сосредоточивших в своих руках максимум средств, то, для попадания в Элиту, Магу просто нужно родиться в одном из таких семейств. Подойдя к уровню 4.2., Маг выбирает такое семейство, начинает на него настраиваться и создает связь между собой и этим семейством, что приводит его, в итоге, к рождению среди них. Таким образом, Маги 4.2 имеют возможность войти в Элиту и получить необходимый ресурс для перехода в Магонию.

6.7.3.2.4.2. Иерархи церкви.

Для занятия Магией требуются несколько условий. Для Волшебников это – свободное время, возможность длительное время проводить в медитации и наличие мастерских. Все это есть у иерархов религий. Существует традиция, созданная Магами, по которой младший отпрыск влиятельной семьи становится священником. Наличие знатных и богатых родственников дает ему возможность делать духовную карьеру. Церковь же в любой религии представляет значимую силу и имеет поддержку властей. Поэтому на протяжении долгого времени Маги вообще, и Волшебники в частности, маскировали свою деятельность пребыванием в церковной иерархии. Любовь адептов религий к всевозможным артефактам: изображениям божества, защитным талисманам и святым мощам, наличие многих мастерских и больших библиотек открывало перед Магами большой простор деятельности.

6.7.3.3. Классификация артефактов.

Несмотря на наличие трех рынков артефактов, цены на которых отличаются в разы, существует единая система классификации артефактов, основанная на энергетических параметрах объектов. Предметы делятся по частотам (диапазон чакры, на которую предмет воздействует), методу употребления и наличию или отсутствию внутреннего источника энергии. Далее классификация уже идет по типу воздействия и зависит от встроенного заклинания.

6.7.3.3.1. Предметы.

Заряженные энергией предметы являются емкостями для помещения в них заклинаний, имеющих конечное количество энергии. Каждый такой предмет способен совершить некоторое количество работы, сопровождающееся уменьшением энергии самого предмета. В зависимости от типа поставленного на предмет заклинания разрядка (работа) может происходить на живые или не живые объекты, постоянно или при определенных условиях и т.д. Иными словами, срок действия заряженного предмета зависит от заклинания, в него установленного. Разные типы материалов заряжаются при разных условиях, и физически процесс зарядки отличается для различных материалов.

6.7.3.3.1.1. Талисманы.

Этот класс артефактов воздействует в диапазоне Анахата-Вишудха Чакры. Талисманы относятся к категории бесконечных источников энергии, т.к. связаны с энергетическими Каналами планеты и работают в режиме "проводника потока энергии". На базе Каналов могут быть созданы различные Арканы (заклинания), питающиеся энергией Канала.

Обычно на талисманы устанавливаются защитные или целительские заклинания. В некоторых случаях талисманы используют Чародеи для изменения облика.

6.7.3.3.1.1.1. Амулеты.

Амулеты работают также в диапазоне Анахата-Вишудха и носятся на шее. В отличие от Талисманов, подключенных к потокам энергии (Каналам), амулеты являются емкостью для заклинаний и содержат ограниченное количество энергии. Амулет содержит, как правило, вольт какой-то ситуации и работает в узких заданных условиях.

Обычно амулеты используют Боевые Маги для создания конкретной ситуации или Целители для лечения конкретного заболевания.

6.7.3.3.1.2. Браслеты.

Браслеты изначально предназначены для модуляции потоков энергии рук и ног. Левые – входящих (Инь) потоков, правые – исходящих (Ян). Частота рук определяется через проекцию на позвоночник, как диапазон Анахата-Вишудха. Обычно в браслеты помещают боевые и энергетические заклинания. Часто в браслеты

помещают экспертные системы, несущие личности воинов или целителей.

6.7.3.3.1.3. Кольца.

Кольца различают по назначению и подбирают под правую (от себя) или левую (на себя) руку. Существует частотное соответствие между 5-ю пальцами и 7-ю Чакрами. При этом 1-й (большой) палец соответствует Сахасрара Чакре, а 5-й палец (мизинец) соответствует Муладхара Чакре. 2-й палец (указательный) соответствует Аджна Чакре, а 3-й - частотному диапазону Вишудха-Анахата. Далее 4-й палец – диапазону Манипура-Свадхистана. Поскольку каждый палец жестко связан со своей чакрой, то можно определить оптимальный цвет камней для каждого пальца и просчитать воздействие того или иного кольца на организм. Кроме того, известно разделение металлов на Инь и Ян.

Пример: для 2-го (указательного) пальца, соответствующего Аджна Чакре, цвет синий. Золотое кольцо на правой руке создаст избыток (посыл от пальца к Чакре) и переведет Аджна чакру в режим приема энергии. На левой руке создаст посыл через Чакру наружу (чакра в режиме проектора). Если на это кольцо поставить алмаз (частота Сахасрара Чакры), то Чакра будет ускоряться, зеленый камень (изумруд) затормозит чакру. Для каждой чакры последующий цвет будет ускоряющим, предыдущий – тормозящим.

6.7.3.3.1.4. Диадемы.

Эти предметы захватывают диапазон Аджна-Сахасрара и воздействуют на сознание. Диадемы могут активизировать 3-й глаз или изменять уровни сознания (Короны).

6.7.3.3.1.5. Инструменты.

К этой категории относятся 4 инструмента Стихий, а также дополнительные инструменты, типа хрустальных сфер, жезлов, посохов и т.д.

6.7.3.3.1.5.1. Инструменты Огня.

Инструменты Огня – меч и свеча (семисвечник). Главный Меч Огня – "Эскалибур". Главный семисвечник – Менора.

6.7.3.3.1.5.2. Инструменты Земли.

Главный инструмент Земли называется Пентакль и по своей структуре он похож на ткацкий станок. Поэтому Мастеров Земли называют еще ткачами. Также инструментом Земли является кристалл (Сильмарилл), книга (Тора) и монета (Динарий).

6.7.3.3.1.5.3. Инструменты Воды.

Главный инструмент Воды - Чаша или Чара. Отсюда Чародейство как манипуляция стихией Воды (в основном заклинания омолаживания). При работе с Чашей её обычно вращают против часовой стрелки (хода времени), что соответствует движению назад во времени. Масса воды, налитой при этом в Чашу, примерно соответствует массе того из семи тел которое надо сместить во времени. Поэтому для переброски материального тела человека Магу Воды придется крутить Чашу с огромным объемом воды (целую ванну). Для переброски эфирного тела обычно используют таз или котел (котел Сивиллы). Чаша для переноса назад во времени Ментального тела может иметь небольшие размеры (Чаша Грааля).

6.7.3.3.1.5.4. Инструменты Воздуха.

Главный инструмент Воздуха – Жезл (Кадuceй). Кроме того, сюда относятся жаровни с курениями (производят дым) и легкие флюгеры, построенные по типу крутильных весов.

6.7.3.3.2. Машины.

6.7.3.3.2.1. Магическими машинами называются аппараты, имеющие внутренние источники энергии. Эти аппараты преобразуют энергию одного вида в другой.

6.7.3.3.2.2. Магические машины воздействуют на ТС человека.

6.7.3.3.2.3. Есть несколько типов Магических машин, к этим типам относятся:

1. "Саркофаг" – устройство, ускоряющее эволюцию человека.

2. "Шлем Ра" – (читающая машина Атлантов) – устройство, позволяющее устанавливать программы непосредственно в сознание человека.

3. Гипермозг – машина, позволяющая делать ментальные слепки с сознания одних людей и переставлять их другим. Кроме того, гипермозг позволяет объединять сознания нескольких людей в единую структуру, что можно использовать как психотронное оружие.

4. Зарядная машина – позволяет писать информацию на объекты.

5. Преобразователь энергии – позволяет человеку питаться напрямую от внешнего источника энергии.

6. Проектор – позволяет накладывать качества одних объектов на другие. В том числе позволяет перемещать душу человека из тела в собственный клон.

7. Энергетический деструктор – позволяет чистить помещения от негативных энергий.

8. Материализатор – позволяет материализовывать мыслеформы.

9. Генератор внешнего хронопоя – позволяет строить порталы и перемещаться в пространстве и времени. Устройство, являющееся ходовым двигателем виманы. Второй двигатель позволяет ей двигаться, используя энергию внешнего электромагнитного поля, и висеть на внешних силовых линиях.

10. Алхимический атанор – устройство, имитирующее матку. Позволяет изменять внешние условия в широком диапазоне, включая давление, температуру, влажность, степень экранировки.

6.7.3.3.3. Существа.

Волшебники также включают в себя Мастеров Бестиариев, то есть мастеров, производящих монстров (Бестмастера). Строго говоря, в Магии существует отдельная специализация – Маги Демонологи, находящаяся на стыке Сефиротической Магии и Магии Вуду. В Сефиротической Магии они входят в несколько специализаций, в том числе Волшебников.

6.7.3.3.3.1. Технологии создания бестий.

Существует несколько технологий создания искусственных существ.

1. Метод наложения.

Если взять развивающийся зародыш одного существа и наложить на него энергетическое тело взрослой особи другого вида (например, с помощью "проектора"), то получится новое животное, являющееся "композицией" этих двух видов. Проблемой является выживание "композитного" организма, не имеющего связи с эгрегором вида. Поэтому для некоторых "композитов", наподобие василисков (наложение петуха на змеиное яйцо) или драконов (наложение рыбы, птицы и рептилии), создаются искусственные эгрегоры.

2. Материализация образа.

Создается подробная мыслеформа, описывающая существо, и помещается в машину-материализатор.

3. Материализация духов.

Маг захватывает духа, нечеловеческое существо, которое помещается в устройство – материализатор.

4. Искусственное развитие.

В алхимический атанор помещается сперма животных разных видов. Изменяя внешнюю среду, заставляют сперматозоиды самостоятельно развиваться в организмы, реализуя заложенные генетические программы.

5. Создание искусственной клетки (квазиклетка).

В клетке изменяют геном, проецируя с помощью "проектора" клетки разных типов друг на друга. Каждый раз происходит достройка "генома" клетки за счет внешней информации. Спроецировав максимальное количество разнообразных клеток, получают некую "совершенную" клетку, обладающую "полным" геномом. Такая клетка, не имеющая специализации, "прото-" или "квазиклетка", может быть превращена в практически любой организм с заданными свойствами. Именно из таких "квазиклеток" атланты выращивали живую одежду, живые дома и живые звездолеты.

6.7.3.4. Технология создания артефактов.

Создание артефактов является основой специализации Волшебников, и эти технологии появились в период существования вторичных поселений атлантов.

6.7.3.4.01. Ручная зарядка.

Этот метод связан с наличием у человека высокочастотных (энергетических) тел. Взяв в руки предмет, Маг активизирует эфирное тело (Свадхистана Чакра) и астральное тело (Манипура Чакра), которые модулируют тонкие тела предмета, и записывает на него информацию. Создавая далее различные образы, Маг Волшебник производит модуляцию и в области ментальных тел. При таком методе энергия зарядки зависит от энергетики самого Мага и длительности воздействия на предмет.

6.7.3.4.02. Машинная зарядка.

Производится с помощью устройства, содержащего информацию, записанную на каком-то носителе, и источник высокочастотной энергии, способный модулировать записанной на носителе информацией тонкие (высокочастотные) тела заряжаемого предмета.

6.7.3.4.03. Зарядка предметами.

При введении в контакт между собой объектов, имеющих модуляцию по высокой частоте (заряженных) и не имеющих такой модуляции (незаряженные предметы), происходит перезапись с

копированием информации с заряженных предметов. При этом происходит совершение работы, то есть энергия заряженных предметов уменьшается. Это происходит и при попадании заряженных предметов в воду, которая при этом заряжается, уменьшая энергию заряженного предмета.

6.7.3.4.04. Проекторы.

Проектор представляет собой машину, извлекающую тонкое тело одного объекта и накладывающую его на другой объект. В основе работы проектора лежит способность пирамид создавать энергетические потоки, проходящие через главную ось пирамиды. Помещая один объект в верхний фокус пирамиды ($1/3$ от ее вершины) и проецируя его тонкое тело наружу, мы накладываем это тело на другой объект.

6.7.3.4.05. Перезапись.

Считывая информацию с объекта (создавая слепок), Маг может переписать эту информацию на другой объект. Часто Магические артефакты представляют собой комбинацию энергетических матриц разных объектов.

6.7.3.4.1. Зарядка.

Зарядка объектов физически представляет собой перераспределение энергий в объекте, произведенное по данной частоте (частота Чакры) или несколькими частотами. Информация представляет собой неоднородность распределения энергии в пространстве. Таким образом, при записи информации на объект мы создаем деформации тонких тел этого объекта. В случае ручной зарядки происходит сминание тонких тел заряжаемого объекта тонкими телами Волшебника, заряжающего предмет.

При использовании разнообразных заряжающих машин такая деформация производится за счет действия различных механизмов (в зависимости от устройства машины). Заряженные предметы являются носителями записанной на них информации. Каждый заряженный предмет несет в себе какое-то количество энергии и способен совершить адекватную работу.

6.7.3.4.2. Освящение.

Освящение предмета представляет собой такой вид зарядки предмета, при котором предмет сонастраивается с внешними энергетическими потоками. Такой предмет, совершая работу, практически не тратит на работу энергию зарядки, совершая работу за счет энергии потока, подключенного к нему. Освящение создает

очень долговечные артефакты, способные работать длительное время. В качестве энергетических каналов могут фигурировать эгрегоры или Каналы Гения Земли. В Сефиротической Магии известно существование 22 каналов или качеств. Создавая объекты, освященные Каналами Древа Сефирот, мы одновременно прикрепляем к этим объектам и эгрегоры, базирующиеся на этих энергиях.

6.7.3.4.3. Создание машин.

В основе создания Магических машин лежит общая теория геометрических форм.

6.7.3.4.3.1. Общая теория действия геометрических форм.

Если рассмотреть изолированную зону пространства, находящуюся вдали от любых материальных объектов и недоступную излучениям, то уверенно можно будет сказать об отсутствии там каких-либо событий и, следовательно, хода времени. Однако, при внесении в это пространство каких-либо материальных объектов сразу же происходит его (пространства) структурирование и внесение туда течения времени. Очевидно, что свойства пространства, структурированного разными геометрическими формами, должны отличаться. Но это означает, что внутри (и около) объектов, имеющих различные пространственные формы, должны действовать разные законы физики, в том числе и разная скорость течения времени. Разница же в скорости течения времени для одних объектов относительно других приводит к возникновению кинетической энергии и излучению, исходящему от этих (более быстрых) объектов (по отношению к более медленным). Можно себе представить мир, структурированный главным геометрическим объектом – планетой Земля. В этом пространстве установятся какие-то стабильные условия, которые можно для удобства признать изотропными (равномерно распределенными в пространстве). Можно себе представить некую максимально усложненную геометрическую форму, условия внутри которой будут наибольшим образом отличаться от окружающих. В Магии (наследии древних) такой формой считается пирамида. Там же говорится о том, что пирамида, имеющая в основании квадрат, наиболее биологична, то есть сильнее других форм пирамид взаимодействует с организмами.

6.7.3.4.3.2. Теория пирамид.

В пирамиде можно выделить две области – находящиеся на $1/3$ высоты от основания и $1/3$ высоты от вершины. Эти зоны называются

нижним и верхним фокусами пирамиды. При этом энергия засасывается с основания и собирается в точке, расположенной в центре нижнего фокуса. Далее энергия перебрасывается в точку верхнего фокуса, из которой излучается наружу. Скорость течения времени в нижнем фокусе меньше, чем снаружи (холодная точка), а в верхнем – больше (горячая точка). При этом в целом скорость течения времени в пирамиде такая же, как снаружи. "Холодная" точка тянет энергию извне и перекидывает ее в "горячую" точку, оставаясь все время "холодной". "Горячая" же точка излучает все время, оставаясь "горячей".

Таким образом пирамида в целом работает, как насос энергии. Однако на выходе пирамиды получается энергия некого определенного качества (связанная с изменением скорости движения времени, к которой чувствительны любые объекты, особенно живые, у которых есть понятие внутреннего личного времени).

6.7.3.4.3.3. Время.

Время связано с событиями. Если у какого-то объекта не происходит событий, то для него время не движется. Понятие событий включает в себя взаимодействия, связанные с изменением количества энергии объектов, в нем участвующих. Поскольку каждый объект имеет личную историю, включающую в себя последовательность взаимодействий, то можно говорить о индивидуальном времени. Вместе с тем, внутри замкнутой системы, которой, например, является Земля, можно говорить и о внешнем, объективном времени, имея в виду историю системы в целом. Таким образом объективная история существует, как и объективное время. Субъективная история и субъективное время являются частью целого. Внутри замкнутой системы разные объекты могут иметь разную скорость движения во времени. То есть объекты с различной скоростью движения во времени обладают друг относительно друга энергией (разница в скоростях). При этом более быстрые объекты обладают и большей энергией. Этот вид энергии является универсальным, т.к. все объекты движутся во времени и, следовательно, обладают этой энергией. То есть события, происходящие с одним из объектов в замкнутой системе, действуют на остальные объекты.

Например, поместив в нижний полюс пирамиды пульсирующий источник какого-либо вида энергии (световой, акустической, НЧ, электромагнитной), мы получим в верхнем полюсе

аналогичную пульсацию уже универсальной энергии, т.к. пульсация перечисленных видов энергии будет здесь просто событием. Таким образом можно построить генераторы или, точнее, преобразователи разных видов энергии в универсальную, выдающие на выходе разные частоты (частота такого преобразователя определяется числом событий (пульсаций) в нижнем фокусе пирамиды). Генераторы же с разными выходными частотами смогут влиять на положение ТС человека, питать его энергией и многое другое. Универсальная энергия, связанная со скоростью движения объектов во времени, будет влиять на все функции организма. С помощью универсальной энергии можно перемещать объекты во времени и в пространстве.

6.7.3.4.3.4. Расширение Времени.

При движении во времени из настоящего в будущее возникает, помимо линейного движения, еще один вид движения – "поперечный", который обычно называют "расширением времени" или "многовариантностью". Именно с этим видом движения связано понятие "свободы воли" (свободы выбора и вообще наличие выбора). Существуют другие реальности, которые мы называем "вероятностями", похожие на притоки реки времени, существующие помимо основного русла. Каждый раз, находясь перед выбором поступков, ведущих к возникновению альтернативных цепочек событий, мы создаем некие потоки событий своей судьбы, которые можно разделить на реализованные и возможные. При этом известная нам реальность начинает ветвиться, как дерево (возникает дерево вероятностей). Делая выбор, мы движемся поперек линейного временного потока в измерении, которое называется многовероятностью или вторым временным потоком. Именно с перемещением по этому измерению связано понятие удачи и везения.

6.7.3.4.3.5. Зарядка предметов.

Зарядная машина использует универсальную энергию. При этом сама машина является как бы опорной базой, относительно которой происходит раскрутка заряжаемого объекта в линейном и многовариантном времени. Сама информация, которой "заряжается" предмет, находится на каком-то носителе и модулирует устройство, генерирующее универсальную энергию. Таким образом, сам процесс зарядки предметов сводится к процессу записи информации на предмет с помощью универсальной энергии.

6.7.3.4.3.6. Системы кодирования информации.

Информация, записываемая на предмет, связана с образами, создаваемыми мозгом. Эта информация может быть вербализована с помощью слов или зрительных образов. В основе создания артефактов лежит идея универсальности кодирования информации существами разных рас (мозг асура, альва и дверга кодирует информацию одинаково) и подобие метода мышления человека и Системы (бог создал человека по своему образу и подобию). Таким образом, информация, записанная на предмете, одинаково считывается и людьми разных рас, и Системой. При этом любой объект, с точки зрения Системы, является информацией. Таким образом, записывая на объект информацию, мы изменяем его свойства в Системе (то есть изменяем физическую природу объекта). Иными словами, обычная вода и заговоренная вода отличаются друг от друга физически.

6.7.3.4.4. Создание волшебных существ.

6.7.3.4.4.1. Создание ифритов.

Ифритами называются искусственно созданные существа (энергетические роботы), представляющие собой мыслеформы, созданные Магами. Ифрит может быть управляющей системой, являющейся частью другого заклинания. При создании ифрита Маг создает образ существа (персонажа) и задает его характер (программирует личность) так же, как это делает автор книги.

6.7.3.4.4.2. Создание комбинированных ифритов.

В некоторых случаях (требующих особо сложного поведения) в основе ифрита может быть элементёр (умерший человек). В этом случае элементёр помещается в оболочку (заклинание), описывающую для ифрита внешний мир (внешние условия). То есть задаются понятные элементёру условия. Например, элементёр – погибший солдат, используется в защитном артефакте. При этом мы создаем картину боя. Хозяин заклинания описывается как "свой", а любой источник опасности, как "враги". Или, например, создается талисман привлекательности с использованием умершей красавицы. Любой мужчина, оказывающийся поблизости, рассматривается как "жених", а носительница талисмана - как "собственное тело".

6.7.3.4.4.3. Создание волшебных животных (бестий).

Цели создания таких существ могут быть совершенно разные – от развлечения до защиты Мага.

Существуют разные степени материализации бестий. Наименьшей степенью плотности обладают бестии-ифриты, созданные сознанием Мага. Несколько более плотными будут бестии-ифриты, помещенные (записанные) в материальный носитель. При еще большей плотности возникнут физические существа, имеющие облики бестий.

6.7.3.4.4.3.1. Создание образов волшебных животных (бестий).

Опыт Леонардо да Винчи показал, что человек, в принципе, не может создать нечто невиданное. Поэтому все бестии являются химерами (то есть комбинацией фрагментов разных животных, как, например, драконы или гипогрифы).

6.7.3.4.4.3.2. Материализация волшебных животных (бестий).

Существует прибор, позволяющий проецировать одних животных на других и создавать совершенно материальные химеры. Этот прибор, описанный в одном тибетском трактате, называется "проектор". Он построен с использованием свойств пирамиды и позволяет выделить тонкое тело (высокочастотные тела) одного организма и спроецировать на другой организм. Прибор имеет две камеры: исходную и конечную. В исходную камеру укладывается взрослая особь одного вида, а в конечную – яйцо или беременная самка другого вида. При включении прибора происходит проекция взрослой особи на зародыш. Это накладывает генетические карты двух организмов друг на друга. В результате возникает организм - химера.

6.7.3.4.4.3. Эгрегоры химер.

Созданные искусственные организмы оказываются нежизнеспособными, т.к. не связаны с эгрегором вида (то есть не являются частью организма планетарного сознания). Для создания жизнеспособных особей нового вида (драконы, василиски, гипогрифы) создается стабильный эгрегор вида. Этот эгрегор создается в виде легенды, включающей описание данных существ и их истории. Отсюда многочисленные мифы о различных небывалых существах. Нарботав такой эгрегор, Маги могут материализовать подобное существо.

6.7.3.5. Формы Волшебников.

Формы в Магии Волшебников делятся на собственно Формы Волшебников, которые используются для создания артефактов, и на

устанавливаемые в артефакты Формы (Заклинания), принадлежащие к иным Магическим специализациям.

6.7.3.5.1. Простые Формы.

Простые Формы Волшебников представляют собой структуры, связанные с первичной обработкой материалов, служащих заготовками для артефактов.

6.7.3.5.1.1. Простые Формы Огня.

Эти Формы связаны с изменением количества энергии объектов. Эта энергия в виде заклинаний помещается в объекты.

6.7.3.5.1.1.1. Зарядить предмет.

Создается энергетическая сфера, помещаемая в объект.

6.7.3.5.1.1.2. Создать канал.

В пространстве создается информационный канал, ведущий к заряжаемому объекту.

6.7.3.5.1.1.3. Перезарядить предмет.

В предмет, с установленным на нем заклинанием, закачивается энергия, реанимирующая заклинание.

6.7.3.5.1.2. Простые Формы Земли.

Это Формы, создающие основные базовые информационные структуры, являющиеся подложкой для других заклинаний. Примером являются операционные системы типа Windows, DOS, Linux.

6.7.3.5.1.1.2. Сетчатые структуры.

Создается простая энергетическая структура в виде объемной сетки и внедряется в материал.

6.7.3.5.1.1.3. Живая матрица.

В материал внедряется живая структура типа амебы или клетки.

6.7.3.5.1.1.4. Сложный протектор стихии.

В материал внедряется сложный пространственный узор, обладающий качеством одной из Стихий: Вода – торможение во времени. Огонь – способность продуцировать энергию, Воздух – временное ускорение.

6.7.3.5.1.3. Простые Формы Воды.

Это Формы, связанные с памятью вещества и его историей. В целом заклинания Воды увеличивают возраст объекта и его устойчивость к внешним воздействиям и связаны с изменением личной истории объекта.

6.7.3.5.1.3.1. Протяженность во времени.

Создается структура, протянутая в отдаленное прошлое,

связанная с личной историей объекта.

6.7.3.5.1.3.2. Источник энергии в прошлом.

Создается личная история предмета, причем в прошлом записывается значимое событие, связанное с сильным энергетическим взаимодействием.

6.7.3.5.1.3.3. Поглотитель импульса энергии в прошлом.

Записывается в личной истории контакт с поглотителем энергии (например, с мертвым телом или источником экзотермической химической реакции (идущей с поглощением внешней энергии)).

6.7.3.5.1.3.4. Увеличение степени значимости объекта.

Написание истории объекта с включением контакта с неким значимым объектом (кусочек египетской пирамиды).

6.7.3.5.1.4. Простые Формы Воздуха.

Эти Формы связаны с внесением определенности в события будущего. Опираясь Стихией Воздуха, Маг создает структуры, определяющие судьбу объекта в будущем.

6.7.3.5.1.4.1. Обозначить судьбу.

Прописывается некоторое количество точек в будущем, что создает некую направленность в судьбе объекта.

6.7.3.5.1.4.2. Создать роковое событие.

Задается значимое событие будущего, в котором участвует этот предмет.

6.7.3.5.1.4.3. Создать источник энергии в будущем.

Прописать в будущем точку контакта с источником энергии.

6.7.3.5.1.4.4. Создать счастливую траекторию.

Прописать благоприятное состояние в удаленной точке будущего.

6.7.3.5.1.4.4. Создать эффективную траекторию.

Прописать в будущем желаемое событие в завершенном варианте, что задаст наиболее эффективный способ действий.

6.7.3.5.2. Комбинированные Формы.

Это заклинания (Формы), сочетающие в себе несколько простых заклинаний. В Магии Волшебников они используются довольно часто.

6.7.3.5.2.1. Комбинированные Формы Огня.

Эти формы в основном ориентированы на создание самоподзаряжающихся заклинаний. Одно заклинание создает связь с источником энергии, питая при этом остальные заклинания.

6.7.3.5.2.1.1. Создать канал связи с источником энергии.

Закливание канала связи, связанное с внешним источником энергии (типа Вулкан или разлом в коре планеты).

6.7.3.5.2.1.2. Подложка закливания с подпиткой извне.

Создается высокочастотная сетчатая структура, зацепленная за внешний источник энергии (например, сознание Земли (2 аркан).

6.7.3.5.2.1.3. Создать самозапитывающееся закливание связи с Арканом.

Создается канал связи с Арканом, питающийся от энергии Аркана.

6.7.3.5.2.1.4. Ифрит Огня с регулировкой подпитки извне.

Создается ифрит Огня, связанный с внешним каналом энергии, например, от Солнца, регулирующий этот канал.

6.7.3.5.2.1.5. Саморегулирующийся источник энергии с широким диапазоном захвата.

Создается структура, типа ифрит, являющаяся резервуаром энергии с функцией захвата потоков даровой энергии, излучаемой различными объектами.

6.7.3.5.2.2. Комбинированные Формы Земли.

Это закливания (Формы), сочетающие в себе несколько закливаний Земли.

6.7.3.5.2.2.1. Подложка с Информационным каналом.

Создается сложная сетчатая структура, соединенная с информационным каналом. Такая система готова к восприятию информации извне.

6.7.3.5.2.2.2. База данных с внешним каналом.

Создается специализированная на какой-то информации база данных, уже включающая в себя некоторое количество информации по заданной теме. Создается свободный канал связи, соединенный с этой базой данных, отовсюду скачивающий информацию по теме.

6.7.3.5.2.2.3. Самоуплотняющаяся структура артефакта с источником материализации.

Создается структура, способная к уплотнению за счет внешнего источника плотности, соединенного с ней каналом.

6.7.3.5.2.2.4. Ифрит с материализатором.

Создается ифрит с каналом наращивания структуры (например, от кристалла или льда).

6.7.3.5.2.2.5. Ифрит с дематериализатором.

Создает ифрит с каналом сброса плотности в газ или жидкость.

6.7.3.5.2.3. Комбинированные Формы Воды.

Эти Формы сочетают в себе несколько простых заклинаний Воды и обычно связаны с перезаписью индивидуальной истории с объекта на объект.

6.7.3.5.2.3.1. Подложка с градуировкой временных интервалов, связанная с внешним источником событий.

Создается структура, на которой Маг через канал связи записывает, например, дни недели, проводя специальные, отличные между собой ритуалы (взаимодействия) для каждого из 7 дней.

6.7.3.5.2.3.2. Подложка событий, связанная с историей внешнего объекта каналом связи.

Создается подложка, связанная с цепочкой событий, записанных на внешнем объекте или человеке.

6.7.3.5.2.3.3. Артефакт, фиксированный во временной точке каналом связи с внешним объектом, имеющим в личной истории сильное событие.

Создается структура, фиксирующая артефакт в одной и той же временной точке, считанной с внешнего объекта.

6.7.3.5.2.3.4. Ифрит, зацепленный за определенное событие в истории внешнего объекта и удерживающий артефакт в этой временной точке.

Создается ифрит, постоянно возвращающий объект в одну и ту же временную точку, закрепленную в истории внешнего объекта.

6.7.3.5.2.3.5. Подложка, связанная с ифритом, зацепленным за канал перезаписи информации, идущей от внешних объектов.

Создается ифрит, зацепленный за внешний канал связи и списывающий с его помощью происходившие с внешними объектами события.

6.7.3.5.2.4. Комбинированные Формы Воздуха.

Эти заклинания (Формы) включают в себя комбинацию из нескольких заклинаний, формирующих будущее артефакта.

6.7.3.5.2.4.1. Подложка со свободным захватывающим каналом.

На базе Воздуха создается структура подложки, на которую через сводный канал связи пишутся разные события, произвольно считанные в будущем.

6.7.3.5.2.4.2. Подложка, списывающая будущие события с одного объекта через внешний канал связи.

Создается подложка Воздуха, списывающая события через канал связи, закрепленный к конкретному объекту.

6.7.3.5.2.4.3. Подложка, списывающая с объекта будущие события по заданному параметру (например, неблагоприятные или, наоборот, благоприятные).

Создается подложка Воздуха с фильтром, пропускающим определенный тип событий, всасываемых через канал, соединенный с данным человеком.

6.7.3.5.2.4.4. Создается база благоприятных или неблагоприятных (заранее заданных) событий, переписывающихся на будущее объекта через канал связи.

Создается база, в которую записываются в хронологической последовательности события, переписывающиеся на человека, связанного с артефактом через канал связи.

6.7.3.5.2.4.5. Создается база, связанная с будущим макрособытием, выкачивающая энергию взаимодействия или трансформирующая её.

Создается база данных активная (Ян) или пассивная (Инь), связанная через канал связи с будущим конкретным событием, которое надо изменить.

6.7.3.5.3. Сложные Формы.

При создании сложных Форм создают сначала весьма сложного ифрита, способного к управлению, рядом простых заклинаний, являющихся его инструментами (подвесками).

6.7.3.5.3.1. Сложные Формы Огня.

В этих Формах ифриты управляют простыми заклинаниями, формирующими движение потоков энергий.

6.7.3.5.3.1.1. Источник энергии со сложной программой поиска подпитки.

Ифрит сканирует пространство в поисках энергетической разницы потенциалов, постоянно подзаряжая источник.

6.7.3.5.3.1.2. Источник энергии со сложной программой слива.

Ифрит постоянно отслеживает состояние приемника энергии (владельца артефакта), по необходимости подпитывая его от источника.

6.7.3.5.3.1.3. Аккумулятор энергии со сложной программой хранения.

Ифрит отслеживает состояние энергетической емкости аккумулятора, перемещая энергию внутри него таким образом, чтобы избежать потерь.

6.7.3.5.3.1.4. Энергетический щит со сложной системой отсоса и сохранения энергии.

Ифрит отслеживает состояние энергетического щита, сливая энергию в балластную емкость, служащую источником энергии самого щита.

6.7.3.5.3.1.5. Энергетическая сфера с аккумулятором энергии и сложной системой слива.

Ифрит управляет защитной энергетической сферой, соединенной с аккумулятором, поддерживающим сферу и имеющим аварийный слив энергии.

6.7.3.5.3.1.6. Сложный синхронизатор Солнца.

Ифрит обеспечивает прямую запитку жизненной энергией, синхронизируя человека с Солнцем по Анахата Чакре.

6.7.3.5.3.1.7. Сложный солнечный генератор низкочастотной плазмы (Кулак Огня).

Ифрит управляет запиткой заклинания «кулак Огня» непосредственно от источника, синхронизированного с Солнцем.

6.7.3.5.3.1.8. Сложный солнечный Меч Огня.

Ифрит управляет запиткой от Солнца заклинания «Меч Огня».

6.7.3.5.3.2. Сложные Формы Земли.

Эти Формы связаны с созданием ифритов, управляющих процессом материализации и информационными потоками.

6.7.3.5.3.2.1. Самообновляющаяся база данных (экспертная система) по заданной теме.

Создается экспертная система-ифрит, собирающая данный тип литературы с помощью свободного канала.

6.7.3.5.3.2.2. Автоматический материализатор заклинания с обратной связью.

Ифрит управляет заклинанием материализации с учетом внешнего сигнала, поступающего по специальному сигнальному каналу (например, материализация двери при приближении человека.

6.7.3.5.3.2.3. Автоматический материализатор с внешним источником плотности.

Ифрит управляет заклинанием материализации, используя внешний плотный объект, соединенный каналом, как источник плотности.

6.7.3.5.3.2.4. Автоматический дематериализатор с внешним сливом плотности.

Внешний объект теряет плотность, забираемую ифритом, сливаемую наружу по свободному каналу.

6.7.3.5.3.2.5. Автоматический нейтрализатор информации со сливом наружу.

Информация обнуляется стирающим ее ифритом, сливающим ее наружу по внешнему каналу.

6.7.3.5.3.2.6. Автоматический источник плотности с саморегуляцией.

Создается источник плотности, управляемый ифритом, питающийся от нескольких внешних объектов через внешний канал.

6.7.3.5.3.3. Сложные Формы Воды.

Ифрит управляет сложным процессом перекачки информации, связанной с личной историей объектов.

6.7.3.5.3.3.1. Сложный регулятор значимости с источником и обратной связью от защитной сферы.

Ифрит соединен с защитной сферой, выступающей в качестве чувствительного элемента. В случае нападения значимость (инертная масса) сферы увеличивается от источника.

6.7.3.5.3.3.2. Сложный регулятор возраста человека с фиксацией на заданной точке во времени и с питанием от источника.

Ифрит управляет положением ТС во времени, создавая доминанту значимости в заданной временной точке за счет внешнего источника.

6.7.3.5.3.3.3. Сложный регулятор истории с наложением событий, скачанных извне по свободному каналу.

Ифрит управляет свободным каналом в режиме скачивания значимых событий и их наложения на личную историю.

6.7.3.5.3.3.4. Сложный регулятор инерции защитных заклинаний Воды.

Ифрит стабилизирует защитные заклинания воды за счет перекачки значимости из личной истории.

6.7.3.5.3.3.5. Сложный регулятор инертной массы боевых заклинаний Воды.

Ифрит увеличивает массу боевых заклинаний типа Кулак Воды и Молот Воды за счет личной истории.

6.7.3.5.3.4. Сложные Формы Воздуха.

Эти заклинания включают в себя ифритов, управляющих простыми заклинаниями Воздуха, и построены на использовании энергии будущего.

6.7.3.5.3.4.1. Сложный регулятор будущего.

Создается ифрит, прописывающий события будущего по определенному алгоритму.

6.7.3.5.3.4.2. Сложный регулятор удачи.

Создается ифрит, дифференцирующий события будущего на основе их эмоциональной оценки. С учетом позитивных эмоций от сделанного выбора прописываются события будущего.

6.7.3.5.3.4.3. Сложный аннигилятор негативных событий в будущем.

Ифрит производит разделение событий по эмоциональному принципу, причем негативные события аннигилируются.

6.7.3.5.3.4.4. Сложный регулятор защиты Воздуха.

Создается ифрит, управляющий защитными заклинаниями Воздуха.

6.7.3.5.3.4.5. Сложный регулятор боевых заклинаний Воздуха.

Создается ифрит, управляющий боевыми заклинаниями Воздуха.

6.7.3.5.3.4.6. Пожиратель удачи.

Создается ифрит, перекачивающий удачу (свободу выбора вероятностей) от других лиц, участвующих в ситуации, к хозяину.

6.7.3.5.3.4.7. Прокладчик заданной траектории.

Создается ифрит, прокладывающий траекторию движения в будущем к заданному событию и прописывающий промежуточные точки.

6.7.3.5.3.4.8. Извлечение из Хаоса (сложное).

Создается ифрит, способный лоцировать объекты в хаосе и прокладывать траекторию для пересечения с ними. Хозяин "находит" заданные предметы.

6.7.3.5.4. Эталонные образцы.

От древней техногенной цивилизации Земли осталось совсем немного материальных свидетельств. Все эти объекты несут информацию о тех цивилизациях и дают доступ к древним Технологиям. Естественно, что Маги давно начали охоту за ними. Кроме того существуют эталонные образцы различных артефактов, сделанных великими Магами. Все эти объекты являются собственностью гильдии и хранятся в специальных собраниях в качестве учебных пособий. Маги-Волшебники используют эти прототипы для создания собственных заклинаний.

6.7.3.6. Эволюция волшебников.

Волшебники проходят эволюцию так же, как и все остальные Маги других специализаций, в соответствии с Малыми Арканами Таро.

6.7.3.6.1. Подмастерья.

Эволюция подмастерьев начинается с Двоек Малых Арканов (экстрасенсорика) и заканчивается в пятерках (работа с элементами Стихий). Далее они переходят в категорию Мастеров. Подмастерья живут жизнью, близкой к жизни простых смертных (учатся, работают, зарабатывают деньги). В Двойках они учатся чувствовать энергию артефактов, в Тройках заряжают артефакты, используя энергию Мест Силы и других источников. В Четверках создают формулу для заклинания (строят мандалы). В Пятерках учатся вызывать элементов Стихий и управлять ими.

6.7.3.6.2. Мастера.

Для перехода Подмастерья в ранг Мастера, ему необходимо сделать Дипломную работу (создать артефакт), удовлетворяющую требованиям гильдии. Мастера проходят эволюцию от Шестерок (создание источников) до Семерок (создание Форм), к Восьмеркам (создание заклинаний), через Девятки (прямое воздействие сознания на мир) к Десяткам (Вознесение). На каждом из этапов нарабатываются особые навыки и создаются особые артефакты.

6.7.3.7. Значение созданных артефактов для эволюции Мага.

Каждый созданный артефакт связан с Магом, его создавшим, и сохраняет в себе позицию ТС Мага. Таким образом, выходя в рабочие состояния (выше зоны основной фиксации ТС), Маг фиксируется на новом уровне артефактами, там созданными. Создавая более высококачественные артефакты, Маг фиксирует таким образом свою эволюцию.

6.7.3.7.1. Артефакты как энергетические маяки.

Существуют места, связанные с энергетическими потоками. Если сделать артефакт, связанный с самим Магом, и установить в таком месте, то Маг будет получать постоянную подпитку энергии от этого места. Такой энергетический маяк может питать энергией не только самого Мага, но и созданные им заклинания. Каждый Волшебник создает сеть своих энергетических маяков, при этом подключая их к внешней энергосистеме, давно созданной Гильдией. Эта энергосистема (гильдии Волшебников) опирается на сеть пирамид, расположенных в различных точках мира. Такие пирамиды

продолжают строиться и в наше время. Существуют явные точки доступа в эту сеть, такие как пирамида Хеопса или пирамида Луны, и неявные, такие как подземные пирамиды, найденные в Крыму, или, например, подводная пирамида в Бермудском треугольнике.

6.7.3.7.2. Время жизни Артефактов.

Многие стандартные артефакты (2-й рынок) имеют заранее заданный срок жизни. Но также есть и такие, срок жизни которых заранее невозможно предсказать (1-й и 3-й рынки). В таких случаях важно иметь возможность идентифицировать артефакт по внешнему виду или символу. Здесь используется символика Арканов Таро. Так, например, череп, коса и скелет символизируют 13 аркан, как и число 13. Крылья же летучей мыши, козлиная голова, перевернутая 5-конечная звезда и число 15 обозначают 15 аркан.

6.7.4. Повелители Иллюзий.

6.7.4.1. Специализация.

Это одна из самых сложных Магических специализаций, требующая высокой степени владения энергией. Она отчасти относится к Магии Волшебников, но ею может заниматься и опытный Маг другой специализации. Если в других специализациях эволюция идет с Двоек по Десятки Малых Арканов, то здесь присутствуют только Мастера (то есть Маги, работающие на уровне Шестерок). Сами по себе Иллюзии представляют целые фрагменты искусственно созданной реальности, подчас неотличимой по степени достоверности от окружающего мира. Мастера Иллюзий занимаются чем-то, имеющим связь с живописью или художественной фотографией. Иллюзии, созданные Магами, представляют самостоятельные шедевры. Однако их могут использовать и Маги других специализаций. Иллюзии имеют свою ценность и составляют часть Магического рынка, относясь ко 2 и даже 3 рынку. Создание Иллюзий напрямую связано с материализацией образов и требует особых технологий.

6.7.4.2. Место в иерархии.

Обычно Мастера иллюзий – это патриархи и высокопродвинутые члены иерархии Магов. Это признанные всеми авторитеты и Маги, обладающие колоссальным могуществом. Их искусство доставляет им и их окружению все необходимое. Не участвуя активно в прогрессорской деятельности, эти Маги совершенствуют само Магическое искусство.

6.7.4.3. Формы.

В этом виде Магии существуют особенные Формы (заклинания), связанные с различными Стихиями и привязанные к разным источникам энергии. Формы Повелителей иллюзий обычно мощные и связаны с процессом материализации (сдвиг по Земле).

6.7.4.3.1. Простые Формы.

Являются опорными для создания более сложных заклинаний. Эти заклинания, несмотря на свою структурную простоту, весьма сложны энергетически.

6.7.4.3.1.1. Простые Формы Огня.

Эти заклинания создают источник и канал энергетической подпитки иллюзий.

6.7.4.3.1.1.1. Простой канал Огня.

Это заклинание создает канал перекачки энергии от некоего внешнего источника к иллюзии.

6.7.4.3.1.1.2. Простой источник Огня.

Это заклинание создает источник энергии за счет соединения в единую систему точек с различным энергетическим потенциалом.

6.7.4.3.1.1.3. Простая энергетическая сфера проекции.

Это заклинание создает n-мерную энергетическую сферу, представляющую основу иллюзии.

6.7.4.3.1.1.4. Простой проекционный экран энергии объемный.

В пространстве строится энергетический параллелепипед, являющийся основой для проекции иллюзии.

6.7.4.3.1.1.5. Простая энергетическая контурная сетка объемная.

В пространстве строится объемная сетчатая структура, являющаяся основой для проекции иллюзий.

6.7.4.3.1.2. Простые Формы Земли.

Эти Формы связаны с уплотнением энергии и материализацией иллюзий. Кроме того, здесь находятся заклинания, образующие структуру.

6.7.4.3.1.2.1. Уплотнение структуры в объеме простое.

В пространстве производится структурирование информационными структурами, причем изменяется масштаб в веществе, где есть уровень макроструктуры, молекулярный и атомарный уровни.

6.7.4.3.1.2.2. Материализация с подкачкой от источника плотности.

В пространстве создается замкнутая область, в которой повышается плотность за счет закачки информации из источника плотности (создание источника плотности – Шестёрка Динариев).

6.7.4.3.1.2.3. Создание основной конфигурации простое.

Создается объемный пространственный образ иллюзии, записываемый на заранее созданной энергетической подложке типа сферы или параллелепипеда.

6.7.4.3.1.2.4. Копирование объемных конфигураций простое.

Иллюзия создается как копирование на n-мерный энергетический экран существующих объектов.

6.7.4.3.1.2.5. Комбинирование объемных конфигураций простое.

Создается комбинация из спроецированного Магом образа и скопированных объектов.

6.7.4.3.1.3. Простые Формы Воды.

Эти заклинания создают историю иллюзий и отвечают за их устойчивость.

6.7.4.3.1.3.1. Запись прошлого иллюзии простая.

Прописывается история существования иллюзии на этапе времени до ее создания. Это делает иллюзию более устойчивой.

6.7.4.3.1.3.2. Фиксация записанной истории на внешних объектах простая.

История иллюзии прописывается на объектах с длинной личной историей.

6.7.4.3.1.3.3. Создание временной структуры иллюзии с внешним источником простое.

История иллюзии подпитывается временным потоком от источника стихии Вода.

6.7.4.3.1.3.4. Создание взаимоувязанной истории иллюзии с прописыванием ее в «Зеркале Акаши» простое.

Прописывается история иллюзии, вплетаемая в канву известных исторических фактов, и сознанием Мага вписывается в "Зеркало Акаши" (12 Большой аркан и Девятка Чаш Малых арканов).

6.7.4.3.1.4. Простые Формы Воздуха.

Эти Формы прописывают параметр будущего иллюзии и несут в себе ее изменения и динамику.

6.7.4.3.1.4.1. Прописывание изменений иллюзии простое.

В этой Форме прописываются по точкам с заданным временным интервалом изменения иллюзии в будущем времени.

6.7.4.3.1.4.2. Прописывание изменений иллюзий с запиткой от источника.

В заданных временных точках будущего прописывается изменение иллюзии с запиткой от источника Воздуха (Шестёрка Жезлов Малых Арканов).

6.7.4.3.1.4.3. Прописывание динамики иллюзий, зацепленное за внешние события, простое.

Выбираются наиболее вероятные будущие события, связанные с конкретными объектами, и изменение иллюзий увязывается с ними (Тройка Жезлов Малых арканов и 14 Большой аркан).

6.7.4.3.1.4.4. Прописывание иллюзии в точках будущего простое.

Создаваемая иллюзия прописывается в коллективном будущем (10 Большой аркан) по точкам (Девятка Жезлов Малых арканов).

6.7.4.3.1.4.5. Создание долгоживущей иллюзии простое.

Создается линия наибольшей вероятности, в которой прописываются события, связанные с иллюзией на длительном отрезке времени.

6.7.4.3.1.4.6. Программирование срока жизни иллюзии.

Прописывается конечное число точек существования иллюзии, куда включается и ее уничтожение.

6.7.4.3.2. Комбинированные Формы.

Эти заклинания являются комбинацией нескольких простых заклинаний, причем эти простые заклинания могут относиться к одной или разным стихиям. Мы рассмотрим основные примеры, связанные с тем, что все заклинания относятся к одной стихии.

6.7.4.3.2.1. Комбинированные Формы Огня.

Несколько простых огненных заклинаний объединяются в одну Форму.

6.7.4.3.2.1.1. Создание объемного экрана, соединенного с внешним источником.

Создается объемный экран в виде n-мерного параллелепипеда и подключается к месту Силы в качестве источника энергии для поддержания иллюзии.

6.7.4.3.2.1.2. Создание энергетического каркаса иллюзии с внешним каналом подпитки от источника.

Создается иллюзия в виде каркаса с внешним источником, в качестве которого можно использовать специально заряженный объект.

6.7.4.3.2.2. Комбинированные формы Земли.

Эти формы включают в себя несколько простых заклинаний Земли.

6.7.4.3.2.2.1. Матрица иллюзии с внешним источником повышения плотности.

Создается структура заклинания иллюзии, соединенная с внешним источником плотности. В качестве такого источника может выступать природный генератор белого шума, источник Земли или аккумулятор плотности (накопитель информации).

6.7.4.3.2.2.2. Динамическая иллюзия с внешней программой развития.

Создается базовая иллюзия, связанная с внешним источником информации, выдающим программу изменений иллюзии.

6.7.4.3.2.2.3. Динамическая иллюзия, копирующая существующие образцы в пространстве и времени.

Создается иллюзия с программой трансформации и свободным каналом, копирующим информацию в пространстве и времени, накладывающим ее на уже существующую иллюзию.

6.7.4.3.2.2.4. Иллюзия, связанная с материальным носителем, внешним программированием поведения и источником плотности.

Создаваемая иллюзия связывается с материальным носителем и источником программы изменений (информационный накопитель), и с источником плотности.

6.7.4.3.2.2.5. Иллюзия, самообучающаяся через свободный канал захвата информации.

Создается некое сознание иллюзии, как связь между элементами, наподобие сознания города или зрительного зала. Это сознание снабжается свободным каналом для захвата информации в пространстве и времени. В это сознание закладывается функция самообучения, как количественного роста сознания.

6.7.4.3.2.2.6. Создание искусственной матрицы, управляющей иллюзией.

В пространстве создается матрица, способная управлять иллюзией. Матрица включает в себя программу развития иллюзии.

Управляющая матрица может копировать личность или быть построена на базе элементарера.

6.7.4.3.2.3. Комбинированные формы Воды.

Эти формы связаны с одновременным применением нескольких заклинаний Воды.

6.7.4.3.2.3.1. Устойчивая иллюзия с записанной историей, связанная с источником Воды.

Эта форма связана с объектом, на котором пишется прошлая история иллюзии, и подключается источник Воды. В качестве такового может фигурировать предмет, имеющий длинную личную историю, связанный с событиями, в ходе которых выделилось много энергии.

6.7.4.3.2.3.2. Свободный канал захвата информации по Воде, питающийся от источника Воды.

Создается свободный канал захвата информации по стихии Вода (в прошлом времени), соединенный с источником, в качестве которого может фигурировать старинный предмет, связанный с событиями.

6.7.4.3.2.3.3. Прописывание легенды иллюзии на внешних объектах свободным каналом, связанным с источником Воды.

Создается свободный канал, связанный с иллюзией. В иллюзию закладывается легенда, прописываемая на внешних объектах свободным каналом. Иллюзия получает подпитку от источника Воды.

6.7.4.3.2.4. Комбинированные формы Воздуха.

В этих формах влияющих на будущее иллюзии комбинируется несколько форм.

6.7.4.3.2.4.1. Прописывание иллюзии во времени с подсоединенным источником Воздуха.

Иллюзия соединяется с источником Воздуха – объектом, который будет функционировать и в будущем (вулкан, водопад, река), и прописывание в будущем времени людей или предметов.

6.7.4.3.2.4.2. Генератор динамики иллюзии с внешним источником Воздуха.

Создается программа изменения иллюзии, по некоторому принципу связанная с источником Воздуха каким-либо процессом, обязательно имеющим продолжение в будущем.

6.7.4.3.2.4.3. Прописывание динамики иллюзии по Воздуху на различных объектах с внешним источником Воздуха.

Создается свободный канал связи, прописывающий иллюзию в будущем, питающийся от внешнего источника Воздуха.

6.7.4.3.2.4.4. Генератор долгосрочной легенды иллюзии со свободным каналом и источником Воздуха.

Создается программа, генерирующая легенду иллюзии, поглощающая внешние изменения с помощью свободного канала, запитанная от внешнего источника Воздуха.

6.7.4.3.3. Сложные формы.

Эти заклинания создают сложные изменяющиеся иллюзии, управляемые специально созданным ифритом.

6.7.4.3.3.1. Сложные формы Огня.

В этих заклинаниях ифрит управляет количеством энергии иллюзии.

6.7.4.3.3.1.1. Управление проявленностью служебной иллюзии.

Ифрит управляет плотностью энергии иллюзии двери или другого служебного сооружения, например, решетки или стула.

6.7.4.3.3.1.2. Управление активизацией нескольких защитных иллюзий путем переключения.

Создается несколько защитных иллюзий типа воин или чудовище, проявленностью которых управляет ифрит, переключая поток энергии.

6.7.4.3.3.2. Сложные формы Земли.

Здесь ифрит управляет плотностью энергии иллюзии.

6.7.4.3.3.2.1. Ифрит управляет проницаемостью двери.

Изменяя число точек в объеме, ифрит изменяет проницаемость иллюзии двери.

6.7.4.3.3.2.2. Ифрит управляет весом объекта.

Изменяя число точек в объеме, ифрит меняет вес груза или маятника. Например, иллюзия барьера может стать массивной.

6.7.4.3.3.2.3. Ифрит управляет количеством деталей (плотностью) иллюзии.

Ифрит изменяет дискретность (число деталей в единице объема) иллюзии, вызывая ее материализацию.

6.7.4.3.3.2.4. Ифрит управляет материализацией иллюзии.

Ифрит управляет заполнением иллюзии информацией, материализуя ее.

6.7.4.3.3.2.5. Ифрит управляет запахом иллюзии.

Ифрит генерирует запахи, используя информационные копии

различных ароматических веществ.

6.7.4.3.3.3. Сложные формы Воды.

В этих формах ифрит управляет историей иллюзии.

6.7.4.3.3.3.1. Ифрит управляет инерцией иллюзии, изменяя ее протяженность во времени.

Ифрит дописывает события, связанные с зацеплением за внешние события, и таким образом увеличивает инерцию иллюзии.

6.7.4.3.3.3.2. Ифрит изменяет качества иллюзии, изменяя ее историю.

Ифрит дописывает события в прошлое иллюзии, изменяя ее качества в настоящем времени.

6.7.4.3.3.3.3. Ифрит создает динамику иллюзии, как реакцию на произошедшие изменения.

Ифрит создает событие в прошлом, изменяющее состояние иллюзии в настоящем.

6.7.4.3.3.3.4. Ифрит управляет поведением иллюзии, используя управление в прошлом.

Ифрит оказывает на иллюзию воздействие в прошлом, которое сказывается на ее поведении в настоящем.

6.7.4.3.3.3.5. Ифрит вводит новые качества в иллюзию, добавляя в ее историю события.

Ифрит вводит в иллюзию новые качества, создавая какие-то события в ее истории.

6.7.4.3.3.4. Сложные формы Воздуха.

В этих формах ифрит управляет будущим временем иллюзии.

6.7.4.3.3.4.1. Ифрит управляет иллюзией, прописывая ее в точках в будущего.

Ифрит, встроенный в иллюзию, продлевает ее работу, прописывая ее в заданных точках будущего с определенным периодом.

6.7.4.3.3.4.2. Ифрит управляет поведением иллюзии, изменяя ее будущее.

Ифрит прописывает по кадрам состояние иллюзии в будущем, чем задает последовательность ее изменений.

6.7.4.3.3.4.3. Ифрит формирует по ситуации программу, изменяющую будущее иллюзии.

В соответствии с происходящими в настоящем событиями, ифрит прописывает будущее иллюзии.

6.7.4.3.4.4. Ифрит, находящийся в будущем, управляет иллюзией таким образом, что она реагирует на еще не произошедшие события.

Ифрит находится впереди настоящего времени, управляет отсюда иллюзией таким образом, что она эвристически реагирует на еще не произошедшие события.

6.7.4.3.4.5. Ифрит управляет временным потоком, проходящим через иллюзию таким образом, что объекты, на нее замкнутые, ускоряются во времени.

Иллюзия является точкой закрепления временного потока и разгоняет сонастроившиеся с ней объекты во времени.

6.7.4.4. Артефакты.

Артефакты – это объекты, являющиеся материальными носителями иллюзии. Артефакты могут быть по форме связаны с иллюзией, как например, картины или скульптуры, или не связаны, как например, кулоны, кольца и другие материальные носители.

6.7.4.4.1. Картины.

Картины являются наиболее простой и распространенной формой создания иллюзий. Картины при этом обычно пишут масляной краской, т.к. она хорошо фиксирует информацию. Сама иллюзия представляет собой мыслеформу, которая может быть конгруэнтна изображению (образ и изображение совпадают), и неконгруэнтна (нарисовано одно, а образ другой). Примером неконгруэнтной иллюзии будет, например, изображение человека в сочетании с образом разлагающегося трупа, что в итоге создаст ощущение мертвого человеческого тела. Или, например, портрет молодого человека в сочетании с образом старика создаст ощущение мудрости. Одной из технологий создания иллюзии является способ рисования слоями. При этом в каждый следующий слой закладывается измененный образ. Например, изображается гитарист с гитарой в руках, причем пальцы гитариста в каждом следующем слое рисуются в разных позах, чему соответствует и зафиксированный в краске образ. В итоге наверху останется один слой, и пальцы будут нарисованы в одной позе, но зритель будет считать и все промежуточные образы, что создаст иллюзию игры. При создании полноценной иллюзии важно концентрироваться на разных аспектах образа: твердости, звуке, запахе, температуре и т.д., причем техника слоев позволяет вводить качества по очереди. Так, например, один слой может быть пришит к визуализации, а другой – к звуку.

6.7.4.4.2. Скульптуры.

Создание скульптурной иллюзии возможно только в технике лепки или в технике отливки. При этом лепка может быть отождествлена с созданием картины слоями. Создавая скульптуру из элементов, мастер закладывает разные аспекты иллюзии в разные части или слои скульптуры. При литье можно использовать картину с созданной иллюзией (см. выше), которую подкладывают под литейную форму с целью фиксации образа в отливке.

6.7.4.4.3. Коробки.

Коробки и шкатулки могут быть футлярами, в которые можно поместить объекты (картины или скульптуры), являющиеся источником иллюзии. Если коробку (футляр), в котором лежит источник иллюзии, покрыть лаком или залить воском, то иллюзия зафиксируется в самой коробке.

6.7.4.4.4. Преграды.

Обычно иллюзии, связанные с преградами – это иллюзия открытой и закрытой двери. Такие иллюзии можно разделить на иллюзии положения (открытая дверь считается как закрытая, и наоборот) и иллюзии наличия (дверной проем без двери считается как закрытый дверью).

6.7.4.4.4.1. Иллюзии положения.

При определенном положении двери (открыто или закрыто, в зависимости от необходимости) фиксируется образ по параметру визуализации и параметру твердости (жесткости), который сохраняют методом отливки (обычно заключают в дверную ручку). Далее эту ручку устанавливают на саму дверь. Иногда иллюзию фиксируют в виде рисунка на самой двери.

6.7.4.4.4.2. Иллюзии наличия преграды.

Такая иллюзия может быть выполнена при наблюдении закрытой двери, находящейся на расстоянии от наблюдателя, и может быть помещена в картину или статуэтку, находящуюся на некотором расстоянии от проема.

6.7.4.4.5. Украшения и предметы с иллюзией.

Эти иллюзии делают по технологии литья и заключают в оправу украшений. Тема иллюзий может быть разнообразной. Например, в менее дорогое украшение включают иллюзию более дорогого. Можно создать иллюзию в виде более идеализированного портрета человека (более красивый или более молодой образ) и поместить в украшение. При одевании такого украшения иллюзия накладывается на хозяина. Можно в качестве иллюзии использовать портрет совершенно другого человека (его будут путать), или наложить иллюзию змеи (вызовет ужас).

6.7.4.5. Место в рынке артефактов.

Иллюзии составляют предмет второго и даже третьего рынка артефактов. Некоторые иллюзии могут быть весьма дороги и сложны. Возможно создание целых дворцов – иллюзий со слугами, яствами и украшениями. Обычным спросом пользуются защитные и охранные иллюзии типа лающей собаки, закрывающейся двери и появляющегося чудовища (демона). Существует некоторый спрос на эротические иллюзии, создающие иллюзорных любовников (инкуб) или любовниц (суккуб). Также пользуются спросом интерьерные иллюзии, создающие в жилье иллюзорное дополнительное пространство или иллюзорные фрагменты обстановки. Интересной иллюзией являются "вложенные миры", типа аквариума с необычными существами, или окна, ведущего к искусственным пространствам. Пользуются также некоторым успехом боевые иллюзии-ловушки, создающие иллюзию вываливания из пространства, или передающие ощущение удара иллюзорного оружия типа: «атакующий рыцарский доспех».

6.7.4.6. Технологии.

Основная технология в Магии иллюзий – создание и фиксация объемного многомерного образа. В некоторых случаях создаются весьма простые статичные иллюзии или иллюзии, управляемые довольно линейной программой. В сложных нелинейных иллюзиях используются управляющие ифриты. Для питания иллюзий энергией могут использоваться разнообразные аккумуляторы или даже источники стихий.

6.7.4.7. Эволюция.

В Двойках Повелители Иллюзий учатся чувствовать n-мерность объектов.

В Тройках учатся копировать качества стихии с объектов, их содержащих, накладывая их на объект, являющийся источником иллюзии.

В Четверках учатся формализовать качества стихии для получения их кода (стихийного имени). Накладывая это имя на источник иллюзии, передают ей это качество.

В Пятерках учатся вызывать элементаров стихии и использовать их для создания управляющих иллюзией ифритов.

В Шестерках учатся создавать источники энергии стихии.

В Семерках учатся создавать свитки с иллюзиями.

В Восьмерках учатся создавать заклинания иллюзий.

В Девятках создают сложные иллюзии прямым воздействием сознания.

В Десятках создают иллюзию портала для вознесения.