

Борис Моносов

Психотроника

(часть 1)

ВНИМАНИЕ! Данная книга является незавершенной. Последующие части будут опубликованы на Официальном сайте Школы и Института Магии Атлантида www.avvadon.org

Эта версия книги является бесплатной и предназначена для личного использования. Разрешается копирование и другое воспроизведение книги с условием сохранения целостности и неизменности текста, а также с указанием автора и источника (Б.М. Моносов, www.avvadon.org).

Любое коммерческое использование этого текста запрещено.

После окончания работы над книгой, она будет снабжена дополнительными материалами, издана в печатном виде и доступна через магазин Школы и Института Магии Атлантида.

2008

1. Предисловие.

Эта книга посвящена идее вертикальной (ускоренной) эволюции сознания личности. Такую эволюцию древние китайцы называли "путь левой руки", в отличие от общепринятого пути, проповедуемого религиями, который составлял в этой традиции "путь правой руки". Однако в европейской (западной) традиции этот путь на протяжении веков был известен как "Магия". Существует множество путей ("школ"), описывающих различные варианты течений, составляющих Магию. В этой книге автор попытался описать вообще все это направление (вертикальную эволюцию), используя эзотерическую (внутреннюю) или оккультную (тайную) традиции. Эта книга входит в задуманный автором цикл книг "Идеальный мир".

1.1. Цикл книг "Идеальный мир".

В связи с некоторыми обстоятельствами, изложенными ниже, автор считается специалистом (внутри довольно узкого круга людей, которые знают автора) в области "древней", или "допотопной" (существовавшей до потопа), цивилизации. В связи с этим мне довольно часто задают вопросы о социальном устройстве того древнего общества, одним из немногих представителей которого (так уж вышло) я сегодня являюсь. Задуманный мной цикл книг "идеальный мир" описывает модель социального устройства того мира, который существовал тогда, и мне кажется, может возникнуть вновь на следующем этапе технологического развития. Эта социальная модель кажется мне сегодня идеальной, хотя в период ее реализации она считалась приемлемой, но не совершенной. Описывая эту модель, я осознанно кидаю в мир некую информационную гранату, которая может взорваться и произвести сенсацию, а может и остаться совершенно без внимания в наше время избыточной информации, когда человек просто не успевает охватить сознанием весь мутный поток появляющейся в мире литературы. Однако опыт Вивальди и Леонардо да Винчи показывает, что даже пролежавшие столетия в столе рукописи когда-нибудь выплывают на свет, и тогда оказывают воздействие на социум.

1.2. Социум 7 тысячелетия.

Существовавший когда-то и погибший при потопа социум был высокотехнологичен. Он являлся продуктом цивилизации, развивавшейся к моменту своей гибели не менее 20 тыс. лет и построенной на базе достижений еще более древней высокотехнологичной цивилизации. Сложно сравнивать уровни развития двух весьма разных цивилизаций, но по моим (субъективным и весьма приблизительным) оценкам разница в уровнях развития с современной цивилизацией составляет около 5 тыс. лет развития. Таким образом, описывая тот социум, я говорю о социальной системе, которая могла бы возникнуть в этом мире примерно в 7-м тысячелетии (в нашем летоисчислении).

1.3. Несколько слов в защиту прогрессоров.

Когда погибла древняя цивилизация (около 67 тыс. лет назад), то небольшая группа ученых (около 100.000 человек) сумела избежать гибели (в смысле гибели сознания личности). В отличие от большинства своих сограждан, погибших в катастрофе, эти ученые при каждом своем повторном рождении (инкарнации) восстанавливали полностью свое сознание (большинство обычных людей почти ничего не помнят) и таким образом сохранили древние знания. На протяжении последующих после катастрофы веков они воздействовали на социум, ускоряя его развитие. Такое воздействие можно назвать прогрессорством (термин Стругацких). Постепенно эти люди (древние ученые) ушли из этого мира (куда и зачем – описано

ниже), и я остаюсь одним из весьма немногих существующих ныне прогрессоров. Каждый из уцелевших ученых имел свою специализацию, и я в том числе. Область моих профессиональных познаний связана с многомерностью пространства и переходами между параллельными мирами. Кроме того, я специалист в гиперпространственных перемещениях и создании соответствующей аппаратуры. Однако подобно героям Жюль Верна, оказавшихся на необитаемом острове, прогрессорам пришлось осваивать широкий спектр дисциплин и многому учиться. Создавая этот цикл книг, я осуществляю некоторую прогрессорскую акцию и, естественно, рассчитываю на некоторые отдаленные последствия своего действия. Существует несколько мотивов написания книг помимо элементарной графомании (весьма распространенное у современников заболевание), к которым я бы отнес следующие: а.) жажда славы (здесь же известность); б.) жажда денег; в.) а+б, ну и еще, скажем, мотивация; ц.) посмотрим, что вырастет из моей книжки со временем (смотри вариант в). Мою мотивацию можно, наверное, описать как категорию ц (вариант в.) обычно при жизни у меня не получается), однако каждое действие прогрессоров немного меняет мир, и в нем становится чуточку комфортнее жить (в последующих воплощениях).

0.В пещере без Платона.

Местные ученые были маститы и выглядели очень внушительно. У каждого из них была куча регалий (состоявшая, в основном, из черепов, съеденных в научных спорах оппонентов), а также и символы их научного достоинства: здоровенные дубинки с шипами и по паре широких каменных ножей, видимо, служащих для снятия и дубления шкур соискателей научных лавров. Пещера освещалась чадящими факелами, и каждый из восьми академиков отбрасывал на стену жуткую тень. Мелкая научная шушера укрылась в глубине пещеры и была почти неразличима. В качестве почетного председателя местной академии наук восседал главный шаман данной местности в шкуре, скроенной на женский фасон – с выточками, и с венком цветов в качестве головного убора на обширной лысине. Высокая комиссия (расположенная именно на возвышении) с интересом посматривала на меня, и я сразу же понял, по хмурому выражению лиц ученых, что им не показался. Моя хилая фигура не обещала густого навару, а прожженный во многих местах летный комбинезон не шел ни в какое сравнение со шкурой пещерного льва или горного барса. Единственное, что привлекло всеобщее благосклонное внимание почтенной аудитории, было парой добротных пластиковых сапог с толстой рубчатой подошвой, и я понял, что из-за моей обуви выйдет крупный научный спор.

– Откуда ты, чужестранец? – спросил первый академик, имя которого мой транслятор перевел как Обжора.

Я указал пальцем вверх и попытался жестами показать снижение аварийной спасательной капсулы. Проклятый транслятор никак не мог подобрать какие-нибудь адекватные слова в местном языке, и пока что приходилось пользоваться жестами.

– Не научно, – облизнувшись, сказал Второй академик с именем Прихлоп и положил руку на дубинку. – Общеизвестно, – сказал он, посмотрев на закивавших коллег, – что небо твердое и спускаться сверху, как утверждает наш малоизвестный оппонент, невозможно.

– Это общеизвестно, – подхватила околонуточная шушера на галерке, в глубине пещеры.

Я попытался кратко, насколько позволяла мне лингвистическая программа, объяснить местным ученым начала космогонии, но был встречен шквалом негодования.

– Существует только то, что существует, – обвиняюще сказал Третий, имя которого перевелось как Повар. – Вот тебя можно потрогать, – сказал он и ткнул мне в живот шипастой дубиной. – Это факт. А твои рассказы о том, что мы никогда не видели и проверить не можем, факт не есть.

– Почему это не есть? – обиженно заявил Пятый, по имени Лакомка, просыпаясь и спросонья решив, что уже пора.

– Да я не о том, – отмахнулся Третий.

– А я о том, – сверкнув зубами, сказал Пятый. – Три часа этот жулик нам рассказывает небылицы о том, как он к нам прилетел с другой планеты на ракете. Все это не научно от первого до последнего слова. А время, между прочим, обеденное.

– У вас время всегда обеденное, – недовольно сказал Третий по имени Повар, глядя на мои ботинки. – Надо же разобраться во всем, а пообедать мы всегда успеем – чего тут есть-то, – и он указал обсидиановым тесаком в мою сторону.

Тогда я попробовал начать с азов. Однако атомистическое представление о мире вызвало в среде ученых еще больше недоверия.

– Эти ваши атомы, они какого размера? – спросил Первый.

Я начал описывать систему масштабов и попытался объяснить через метод аналогий.

Третий снял с себя вошь, поднес к моему лицу и спросил: – Твои атомы еще меньше?

– Гораздо меньше, – признался я.

Третий бережно посадил вошь обратно и призывно захохотал. Галерка дружно его поддержала.

– Это невозможно! – радостно рассмеялись остальные академики. – Их было бы абсолютно не видно. Таким образом, ты уличен во лжи.

Я попытался рассказать про оптику и про микроскопы. В итоге за полчаса я описал этим ученым устройство оптического микроскопа, заинтересовавшее их гораздо меньше, чем описанные мной для примера очки.

– И тогда эти атомы будет видно? – спросил злой от голода Шестой.

– Нет, – честно признался я. – Но вот если построить электронный микроскоп... – начал я.

– Да он издевается! – заорал кто-то на галерке.

– Видите ли, уважаемый, – начал заключительную речь от лица действительных членов академии Первый. – Все, что вы нам здесь рассказывали, – он пристально посмотрел на мои ботинки, – весьма интересно как гипотеза, но совершенно не выдерживает научной критики. – Тут он приподнял с пола свою увесистую дубинку.

– К тому же, все, что вы тут говорили о Космосе, совершенно противоречит нашим религиозным убеждениям, – сказал главный шаман и, сотворив пальцами святой треугольник, взялся за копье.

– Увы, мой друг, – мягко сказал Пятый, – несмотря на многообещающие перспективы вашей теории множественности обитаемых миров, ваша аргументация весьма слаба и не убедительна, – он вздохнул и положил палицу на плечо. – Ведь нужно же какое-нибудь доказательство, – сказал Третий, поднимая пару широких обсидиановых ножей.

– Такое доказательство у меня есть, – заявил я научному сообществу, взволнованному приближением обеда. – И оно сейчас будет вам предъявлено, – сказал я, отступая и расстегивая на ходу кобуру скрочера, висящую подмышкой. – Я правильно вас понял, господа ученые, что в ремонте ракеты вы мне помочь не сможете? – спросил я.

Извлеченный из кобуры скрочер привлек внимание академиков, но терять больше времени на переговоры с дискредитировавшими себя представителями науки было уже бессмысленно, и я выпустил на волю наработанные рефлексy. Первый же мой выстрел поставил совершенно неожиданную академиками жирную точку материализма в нашем научном споре.

– Я узнал его! – закричал из-под каменного стола сиганувший в убежище шаман. – Это злой дух Махмура.

Однако после шестого прицельного выстрела скрочера, сократившего местную академию наук до двух действительных членов, мнение местного духовенства резко изменилось.

– Это не Махмура! – заорал шаман, все время вертящийся под столом, чтобы затруднить мне процесс прицеливания. – Это великий Хамура! Я узнал его, – закричал хитрый шаман, вылезая из-под стола с высоко поднятыми руками. – Эгей! – закричал он, увидев, что я снова занялся наукой и беру на прицел отползающего к попрятавшейся в конце пещеры широкой научной общественности Пятого. – Эгей-го! – радостно завопил шаман, проследив траекторию полета моих пуль. – Слава великому Хамуре...

0.0. Ангел, пришедший с Холода.

Я попал в этот мир достаточно случайно. Просто убежал из предыдущего мира. Прикрывал меня мой Куратор, он меня сюда и забросил. К тому моменту силы мои были подорваны, и самостоятельный переход был мне уже не по силам. Я попал в этот мир, где никогда раньше не был, но в котором зато кое-что знали обо мне. Довольно долго я приходил в себя, и вот теперь пишу эту книгу, в которой излагаю некоторые сведения, известные мне. Меня зовут Авадон, или Авва Дон. Вопреки всеобщему мнению, я не Демон. В момент гибели Атлантиды нас было около ста тысяч. Бессмертных Магов, получивших Первое Посвящение. Мы были продуктом высокоразвитой технологии целой цивилизации Атлантиды (так она называется сегодня). Когда произошла катастрофа и погибло около 9 миллиардов человек в течение 3 часов, большая часть из нас тоже погибла. Однако потом мы снова вернулись в этот мир, и, в отличие от остальных, которые одичали и забыли, кто они такие, мы сохранили память, Силы и знание. Тогда мы сформировали корпус Прогрессоров, который работает и теперь. Прошедшие после катастрофы 67 тысяч лет мы работали, пытаясь восстановить потерянное. Я слышал много версий гибели Атлантиды и всякие рассуждения на тему: «а мы пойдем другим путем». Все эти разговоры исходят обычно от пустопорожних болтунов, которые ничего не

понимают в типах и направлениях развития цивилизаций. Я на протяжении десятков тысяч лет был членом Магического Ордена «Повелителей Золотого Облака», специализирующегося на изучении различных типов развития цивилизаций. Этот орден тысячи лет изучает развитие параллельных миров и типы существующих в них технологических цепочек. Цивилизация Атлантов была очень продвинутой цивилизацией, относящейся к категории Биоцивилизаций. Эта цивилизация погибла вовсе не из-за какого-то собственного порока, а из-за войны с внешним противником (космическая война). Когда я говорю о программе восстановления цивилизации, то я говорю о том, что происходит, независимо от мнений дилетантов. Попав в этот Мир в травмированном состоянии, лишившись почти всей своей Силы, я потратил годы на восстановление Магической формы и создание корпуса помощников, способных работать с Магическими технологиями. В этой книге я излагаю для адептов своей школы базовую модель технологий далекого будущего этого мира. Если проводить аналогии со скоростью развития других цивилизаций (в других Мирах), то можно сказать, что это технологии 7000 года этого Мира (назовем его Земля-34 по общей классификации). Здесь мы говорим не только о технологиях, но и об эволюции человеческого сознания. То, что сделала цивилизация Атлантов с помощью высоких технологий, впоследствии мы научились делать с помощью Магии и тренировок. Под Магией мы здесь понимаем такие режимы работы сознания человека, при которых оно может изменять внешний мир (объективную реальность). Кроме того, Магическое сознание не затухает при последующих рождениях, а полностью восстанавливается. В таком аспекте можно говорить о персональном бессмертии Магов. Маги, обладающие таким качеством сознания, называются обычно "Бессмертными". В этой книге, адресованной, прежде всего, моей школе и моим сотрудникам, я описываю в общих чертах научную парадигму Атлантов.

1.0. Введение.

Эта книга является попыткой обозначить некий иной подход к миру и человеку, нежели принятый в настоящее время в науке. То, что мы предлагаем, не является в полной мере ни наукой, ни религией. Это некий третий путь познания мира. Узнать об этом более подробно можно, только завершив чтение всего этого текста. Автор имеет некоторые основания писать на эту тему, и основания эти подробно описаны ниже.

1.0.1. Потребность в древних технологиях.

Когда мы говорим «древние технологии», то можно предположить, что это технологии средних веков или античности. В конце концов – Древнего Египта. Но я здесь говорю о технологиях гораздо более древних. Когда у одного известного ученого нашего времени спросили, чем будут воевать в 3-й мировой войне, он ответил: я не знаю, чем будут воевать в 3-й мировой войне, но в 4-й – палками. На моей памяти так случалось дважды: 67 тыс. лет назад пришельцы с Марса Етуны уничтожили цивилизацию Атлантов, после чего мир был ввергнут в хаос и дикость. Во второй раз, 25 тыс. лет назад, раса Ванов уничтожила себя в кровопролитной высокотехнологической войне, уничтожив все следы высоких технологий на планете. Сейчас идет новый виток развития цивилизации, начавшийся около 2-3

тыс. лет назад. Таким образом, мы имеем три версии знаний, существующих ныне: 1) мифы, легенды и предания, имеющие явный религиозный (описательный) характер; 2) древняя наука, существующая в виде системы тайных знаний (в конечном варианте замершая на момент гибели цивилизации Атлантов); 3) новая развивающаяся наука.

Долгое время система древних знаний была ведущей, потом на поверхность вылезла религия, а в настоящее время ведущей системой является как бы наука. В этой книге я говорю о научной парадигме Атлантов, имеющей большое преимущество перед современной наукой. По моим оценкам, разница в уровнях составляет около 5 тыс. лет развития. Я излагаю эту технологию для своих учеников, с которыми я работаю в рамках восстановления древней технологии. Восстанавливаемые нами технологии могут быть весьма сильными и прогрессивными в этом мире. Их развитие может сильно изменить лицо этого мира. Однако если сейчас не делать этого и не пытаться ускорить развитие этого мира (известного как Земля-34), то через некоторое время он может исчезнуть совсем или оказаться колонизованным обитателями более развитых реальностей.

1.0.2. Почему Психотроника?

Вся Магическая технология Атлантов базировалась на идее искусственного ускорения эволюции сознания личности. Такое ускорение достигалось и поддерживалось за счет применения искусственных техногенных средств. С одной стороны, Магическое сознание является мощным технологическим инструментом, позволяющим в большом диапазоне изменять свойства реальности, и не идет в сравнение с другими технологиями, так как в принципе дает человеку неограниченное могущество. С другой стороны, такое сознание создается и поддерживается искусственным способом с помощью определенных технических средств. Эта книга посвящена как раз созданию технологий, позволяющих получать и поддерживать такое Магическое сознание. Под «Психотроникой» я понимаю комплекс знаний и технологий, позволяющих Магу удерживать свое сознание в «рабочем» состоянии. Описанная здесь картина мира соответствует научной парадигме цивилизации Атлантов. Устройства, описанные в этой книге, являются аналогами соответствующих устройств Атлантов.

1.0.2.1. Психотроника как таковая.

Психотроника представляет собой технологию воздействия на мир, однако она в принципе отличается от любых существующих технологий, работающих в русле современной науки. По своей сути это то же самое программирование, но по отношению к миру, который мы привыкли считать объективно существующим. Специалист по психотронике использует свое сознание для редактирования мира, как писатель, переписывающий текст, или программист, редактирующий программу. Например, здание можно построить, и это обычная принятая в современном мире технология, но можно и сотворить. Когда мы представляем себе здание, рисуем его, моделируем на компьютере, то не используем кирпичей и цемента. Однако такое сотворенное нашим сознанием здание хоть и будет осязаемым (в каком-то смысле), но не будет настоящим. Уже сейчас существуют объемные принтеры, способные материализовать трехмерное компьютерное изображение. Реальный объект отличается от иллюзии плотностью энергии и

мерностью описания. Теперь представьте себе сознание (чистое, или оснащенное специальными приставками), способное создавать многомерные построения и достигать некоторой критической плотности энергии мыслеформ, при которой созданная мыслеформа не отличается от обычного материального объекта. Такое сознание будет все время вторгаться в "объективную реальность" и изменять ее.

1.1. Атеистическая позиция.

В мире существует большое количество религий. Это достаточно разнообразные культурологические феномены. Например, между языческими верованиями и монотеистическими религиями существует очень большая разница. Однако все религии по своей сути представляют собой описанные модели мира, существующие в конечном и неизменном варианте. Все принятые в религиях модели, независимо от своей сложности, предполагают существование Творца Мира. Под Творцом они понимают единственное непознаваемое существо, обладающее свободой воли и неизвестной людям системой мотивации. При исследовании любого вопроса, связанного с устройством мира, внутри такой модели мы получаем в итоге очень простое объяснение: так создал Творец. Причем, на вопросы: – Зачем создал и почему именно так создал? – отвечать некому. Сама идея Творца исключает любые вопросы. С другой стороны, существует Наука, вроде бы не признающая идею Творца. По крайней мере, она исследует Мир, то есть пытается ставить вопросы и получать на них ответы. Наука предполагает наличие ответов и, следовательно, отвергает идею непознаваемого Творца и его необъяснимого творения. Наука отвергает систему простых объяснений, наподобие: "было сотворено". Вся наука бесполезна с точки зрения обычного религиозного человека (приверженца любой религии). Ему достаточно только одной книги (той, в которую лично он верит), а все остальные книги избыточны (не нужны). Если же взять современную цивилизацию, в аспекте достигнутого уровня технологий и существующего объема информации о мире, то такая позиция (религиозная) выглядит убого и одиозно. Однако в мире, где по меньшей мере 60% населения верят в Творца, представляя его себе в самых разнообразных формах, обычно никто не рискует в лоб назвать эту позицию убогой, дурацкой или одиозной. Официальные руководители государств ходят в храмы и участвуют в религиозных ритуалах, не отвергая при этом научную парадигму мира, но как бы игнорируя ее. Религии в современном мире, в лице своих деятелей, в свою очередь, пытаются сосуществовать с наукой. Ранее они (религиозные деятели) просто пытались тормозить развитие науки, истреблять ее и уничтожать ученых, однако это привело на рубеже 16-18 веков к такому сопротивлению, которое в итоге подорвало власть религий над социумом и даже поставило большинство из них перед проблемой прекращения своего дальнейшего существования. Пытаясь теперь доказать свое право на существование, религии ищут этические и моральные ниши, пытаются построить "научное" доказательство каких-то фактов, лежащих в их основе. Так, например, доказательство физического существования тех или иных мифологических персонажей, связанных как-то с данной религией, рассматривается религиозными деятелями чуть ли не как доказательство истинности самой, принятой в их религии, модели Мира, и, следовательно, как прямое доказательство существования Творца. Любое противоречие, неизбежно возникающее в научных моделях мира в процессе развития науки, рассматривается приверженцами религий

как прямое доказательство существования Творца. Однако с возникновением новых научных моделей, объясняющих прошлые противоречия, идея Творца все равно не исчезает и прежняя аргументация в пользу этой идеи никогда не признается ложной. Также религиозные воззрения некоторых известных ученых (являющиеся на самом деле либо данью массовым стереотипам морали общества, либо следствием пробелов в образовании – узкая специализация) часто рассматривают в качестве доказательства истинности тех или иных религиозных моделей. Такие религиозные воззрения у ученых встречаются периодически и, как правило, не являются результатом их собственного научного поиска, а лежат в недоступных для их сознания областях, в которых они вовсе не являются специалистами. Например, часто приводимая в источниках религиозность физиолога И. Павлова была скорее неким фрондированием против атеистической советской власти и никак не была следствием неких особых познаний, полученных им в результате своих исследований. До сих пор никакие исследования не привели к доказательству истинности идеи Творца. Религиозность отдельных ученых, как правило, является социальным компромиссом в мире, где религиозность часто связывается с моралью и социальной лояльностью, а атеизм воспринимается как нигилизм и распущенность. Иногда такая религиозность у людей, занимающихся наукой, является следствием сужения области их профессиональных знаний и отражает их неспособность представить себе общую картину мира.

В этой книге исследуется то, что обычно представляется объектом религиозного познания, а именно сущность "Творца" и процесс Творения. Однако это именно исследование процесса Творения, то есть попытка изучения предмета и получение ответов на вопросы, связанные с предметом. Вместе с тем, излагаемый предмет с современной точки зрения не является полноценной наукой, так как современный уровень развития технологий не позволяет исследовать данный предмет лабораторным методом и получить сколько нибудь ясные ответы на тему возможности или не возможности существования Творца, а также объяснения его природы и происхождения.

Материалы, изложенные автором, могут противоречить чьим-то религиозным убеждениям, и автора это несколько не огорчает, т.к. религиозные убеждения весьма многих людей противоречат всему опыту и знаниям автора, что их, в свою очередь, несколько не заботит. Исследуя проблему мирового разума и процесса творчества, автор предназначает свое исследование очень узкой аудитории, способной этот материал понять и использовать. Надо сразу же сказать, что автор не признает никакого равенства людей вообще (так как очевидно, что люди биологически не равны друг другу), и особенно это неравенство касается сферы интеллекта. Существует на нашей планете весьма немного людей, не являющихся рабами какой-то одной идеи или овцами каких-то самонадеянных духовных пастухов (которые, по мнению автора, сами недалеко ушли от своего стада), и вот этим людям с непредвзятым мнением и свободным духом, которые, по мнению автора, одни только и не являются интеллектуальным быдлом (чернью, отребьем, убогими – выберете себе по вкусу), автор и адресует продукт своих исследований, знания и опыт, накопленный в течение срока, превосходящего все человеческие представления о времени. Именно такому читателю, обладающему духом, волей и интеллектом, я повторяю то, что сказал однажды перед битвой своим офицерам: все, кто меня любит, – за мной!

1.2. Направление исследований.

Религии включают в себя, кроме картины мира, описания неких особенных (мистических) способностей, которыми обладали их основатели. Они говорят о некоем мистическом (мистический означает "таинственный") и непонятном для обычного сознания опыте, полученном этими людьми, как правило, в каком-то отдаленном от нас прошлом (со времени событий прошлого века). Именно тогда этим людям (основателям религий) что-то стало известно о сути Творца (с помощью мистического озарения или каких-то сверхъестественных событий), что они постарались передать последующим поколениям (через книги или устные проповеди). Однако весь опыт современной науки и накопленный ею исследовательский арсенал не помогли получить какие-либо доказательства или новые знания на эту тему. Кроме религиозных деятелей, обладавших, как правило, некими чудесными свойствами, предания описывают еще и существование в прошлом могущественных Магов и волшебников (обладали необычными свойствами, но своих религий не создали, а были адептами каких-то тайных Магических школ). Тогда же, в прошлом, были воздвигнуты величественные сооружения, такие как, например, Пирамиды, Баальбекская терраса или Колосс Родосский. Из прошлого до нас доходят весьма странные загадки – поднятая из затонувшего римского корабля математическая машина, странные карты, на которых Земля показана в проекции, характерной для снимков из Космоса. В древнеиндийском эпосе «Махабхарата» описаны битвы с использованием высокотехнологичных вооружений и, наконец, современные ученые приходят к выводу (в результате исследований гигантских воронок и следов разрушений), что примерно 25 тыс. лет назад на Земле бушевала страшная ядерная война. Так, может быть, прошлое Земли выглядело вовсе не так, как нас приучили его себе представлять? Может быть, там скрыто нечто иное?

1.3. Источник знаний.

Существует множество антропологических, археологических и исторических фактов, свидетельствующих о наличии в древности других цивилизаций, предшествующих нашей. Возможно, что в прошлом существовали цивилизации, не уступавшие или даже превосходившие нашу по уровню технологического развития. Возможно, что после гибели этих высокоразвитых цивилизаций сохранились какие-то важные знания, ставшие известными основателям религий? Но, по оценкам ученых, предыдущая цивилизация Земли погибла не позднее 25 тыс. лет назад. Существующие же ныне религии основаны не более 5 тыс. лет назад. Для сохранения древних знаний должны были существовать некоторые специальные институты. И мы находим такие институты в виде тайных обществ Посвященных (чьими адептами как раз и были упоминавшиеся в древности могущественные Маги и волшебники). Моисей, основоположник монотеизма, являлся посвященным в знания и ритуалы жрецов древнего Египта. Иисус из Назарета, согласно преданиям, был посвящен в тайную доктрину Ессеев, получивших знания от мистического Мелхиседека. Таким образом, можно предположить, что древние знания погибшей высокотехнологической цивилизации дошли до людей, живших в обозримом прошлом, и, возможно, сохраняются где-то в настоящее время. В прошлые времена носителями древних знаний (технологий) были некие мистические тайные

общества, такие как Орфики и Пифагорейцы. В современном мире известны Суфии, Масоны, Иллюминаты, Розенкрейцеры и другие, претендующие на обладание древними знаниями. Возможно, нечто известное человечеству в прошлом о Творце сохраняется в этих обществах?

1.4. Запрещенная цивилизация.

Однако вопреки логике, несмотря на множество данных о погибшей цивилизации, никто не пытается серьезно изучать эти материалы. Все разговоры о возрасте человека, как биологического вида, превышающем миллион лет, не идут далее разговоров. Изучение материальных следов существовавшей в прошлом высокотехнологической цивилизации силами современной науки не продвигается ни на миллиметр. Суть религиозных утверждений, имеющих значимость в настоящий момент для большей части населения планеты, никем и никак не проверяется. Любые исследования сверхъестественных способностей человека, лежащих в основе религиозных воззрений, тормозятся непонятным образом. Можно предположить, что древняя цивилизация, овладевшая ядерным оружием, обладала и многими другими знаниями. Действительно, в текстах Махабхараты описаны и летательные аппараты, способные выходить за пределы атмосферы Земли, и необычные психические способности, присутствовавшие у некоторых людей того времени. Возможно, Земля имела свои космические колонии и была связана с иными цивилизациями. Это могло бы объяснить многочисленные сообщения о появлении НЛО. Однако и этот феномен также никем не исследуется. Кажется, что некий запрет лежит на всех темах, связанных с этой Древней цивилизацией. Но кто может запретить такие исследования одновременно в разных странах?

Можно представить, что цивилизация представляет собой некую единую систему, наподобие организма. Тогда мы увидим противоборство двух цивилизаций: древней, погибшей, но сохранившейся в каких-то тайниках Земли, и новой, родившейся после катастрофы. Эта новая цивилизация будет отвергать древнюю так же, как организм отторгает чужие клетки. Древняя же цивилизация будет всячески цепляться за жизнь и пытаться восстановиться, как Феникс из пепла. Возможно поэтому именно Феникс является эмблемой некоторых тайных обществ, связанных с древним знанием. Любые официальные ученые в современном обществе являются чиновниками, находящимися на государственной службе. Таким образом, они тесно связаны с новой цивилизацией и участвуют в процессе отторжения древней цивилизации. С другой стороны, «свободные исследователи» не фиксированы так жестко в своей позиции, и с удовольствием занимаются запрещенными исследованиями. Отсюда множество общественных ассоциаций Уфологов, Парапсихологов, Астрологов и отсутствие официальных лабораторий, занимающихся этими исследованиями.

Данная книга представляет собой попытку изложения рабочей модели Мира, наработанной Древней погибшей цивилизацией Земли. Эта модель составляет сущность Окултного учения или Наследия и передается внутри тайных обществ, являющихся структурами этой Древней цивилизации.

2. Человек как объект исследований.

Базовым элементом исследования Древней науки, согласно традиции, являлся сам человек. Вообще-то, более точно было бы сказать, что эта цивилизация исследовала и изучала организмы. Возможно, что исследователи того времени гораздо глубже современных проникли в тайны генетики. По крайней мере, известно, что все существующие ныне «одомашненные» животные и растения были созданы в глубокой древности и с тех пор практически не изменились. Несмотря на все усилия современных биологов и зоотехников, ни один новый организм не добавился к списку существующих. Судя по средневековым Магическим трактатам, несущим в себе часть древнего знания, древние ученые умели выращивать организмы в пробирках (гомункулулы). Кроме того, они, видимо, умели создавать клоны (сохранились упоминания экспериментов, сделанных в нацистской Германии, проведенных по древним описаниям). В одном Тибетском трактате описан метод перенесения сознания человека из изношенного тела в специально выращенное путем клонирования новое тело (см. опыты современного китайского ученого Цзянь Кань Чжэня). Даже древнее описание летательного аппарата Виманы в принципе отлично от существующих представлений о ракетах и самолетах. В основе работы Виманы лежит изменение координат экипажа в пространстве. Подобная перенастройка координат, видимо, произошла с путешественником во времени, описанным Марком Твенем в романе "Янки при дворе короля Артура". Примеры такой перенастройки, произошедшей на самом деле, описаны в литературе. Так, например, при осушении болота на острове Пасхи был обнаружен хорошо сохранившийся конный рыцарь Тевтонского ордена. Однако этот остров был открыт европейцами только в 17 в. В древних трактатах были описаны методы тренировки, позволяющие человеку обрести дар телепортации – внепространственного перемещения, левитации – полета, и телекинеза – дистанционного воздействия на материальные объекты.

2.1. Медицина как совокупность методик.

В современной научной системе все знания о человеке объединены под эгидой медицины. Только ей делегировано высокое право производить исследования и манипуляции с человеческим организмом. Однако именно врачи, имея дело с реальными болезнями, часто ощущают слабость существующей в науке модели и рискуют выйти за ее пределы. Существующая в медицине парадигма делит организм на отдельные, плохо связанные друг с другом области знания, создающие узкую специализацию врача. Излечивая свою подопечную область, врачи часто повреждают соседние. Очень немногие из них к тому же хорошо представляют себе полную физическую картину как нормальной, так и патологической физиологии организма. До настоящего времени медицина представляет собой совокупность школ, теорий и мнений. Однако основным недостатком современной медицины, по сравнению с ее древним аналогом, является исследование одного отдельного человека в отсутствие представлений о его окружении. Сосредоточившись исключительно на лечении болезней, а не на развитии и эволюции биологического вида, ученые не видят зависимостей, аналогичных тем, которые уже выявлены для животных и их популяций. Разделение на врачей и ветеринаров сыграло злую шутку с обеими специализациями. С одной стороны, зоологи изучили свойства популяций и могут смело говорить о разделении ролей в популяции и причине болезней особей

при нарушении каких-то законов популяции, с другой стороны, представление о низкой стоимости жизни животных отучило ветеринаров бороться за спасение жизни, как это принято у врачей. Так, например, метод прекращения эпидемий (путем забоя больных), принятый в зоологии, совершенно не приемлем для врачей, но вполне подходит для военных и политиков. Вполне вероятно, что если бы одни и те же специалисты лечили людей и животных, это пошло бы на пользу всем. Кроме того, в Древней традиции целительства считалось, что человек должен иметь специальную предрасположенность к целительству (уровень развития в индивидуальной эволюции). Однако вся система современного медицинского обучения с вивисекциями животных и заучиванием совершенно бесполезных названий построена так, что ни один потенциальный целитель туда не пойдет. С другой стороны, если подбирать пригодных, то большинство практикующих врачей вынуждены будут расстаться с дипломами. Противоборство современной медицины и народного целительства (сторонники древних знаний) связано отнюдь не с заботой о здоровье граждан, а именно с простой конкуренцией. Что касается здоровья людей, то на эту тему есть одно современное исследование, проведенное на самом высоком научном уровне. Однажды американские врачи решили выяснить, какие именно факторы влияют на кривую смертности. В результате обширных статистических исследований они нашли провал в кривой смертности в течение некоторого (небольшого) промежутка времени. Все остальное время эта кривая изменялась в небольшом диапазоне. На выяснение причин были брошены все силы, медики, во что бы то ни стало, хотели выяснить, какой именно фактор вызвал этот провал. Проверялось все, включая графики Солнечной активности. В результате выяснили, что именно в этот период профсоюз медработников проводил забастовку, и врачи не работали...

2.2. Социология как вялая попытка описания среды.

Социология представляет собой некоторую довольно вялую попытку изучения человеческого социума. Однако минусом этой системы является упорное нежелание проводить параллели с миром животных и их популяциями. Кроме того, социологи упорно не хотят перенимать понятия, которые уже полным ходом используются в социуме. Например, большинство современных людей знает, что означает понятие "Эгрегор". Но не социологи. Попытки Льва Гумилева исследовать свойства социума и его понятие пассионарности также прошло мимо социологов. Помимо прочих бед социологии, ее постоянно принуждают секретить собранные данные и изменять результаты опросов в угоду политикам. Даже сами социологи не представляют той пользы, которую может извлечь настоящий ученый из этих опросов. Формула: "глас народа – глас божий" – вовсе не является метафорой. Если объединить физиологию, медицинскую статистику, эпидемиологию и кибернетику с социологией, то получится принципиально новая наука, способная радикально воздействовать на жизнь общества. Такая наука была у Древних, и именно ее сегодня именуют Магией. Эта наука позволяла им управлять условиями на планете, регулировать демографические факторы и влиять на здоровье людей. Причина болезней большинства людей лежит в окружающем их социуме. Врачи, кстати, охотно признают это, однако указывают на бессилие что-либо изменить.

2.3. Психология как наука о программах поведения.

Существующая ныне наука психология близко подходит к наследию Древних. Наверное, это вызывает ее неприятие у "официальной" науки. Психологию можно рассмотреть как науку, изучающую алгоритмы поведения. По аналогии с компьютерами, психологов можно отождествить с программистами, а психиатров с электронщиками. Но современная психология зафиксировалась на патологиях. Вместо создания и распространения новых эффективных алгоритмов поведения, психологи сосредоточились на методах, выявляющих патологии в сознании (ядро патологии), и методах его компенсации. Если рассмотреть эту задачу – восстановление психологической нормы с точки зрения программистов, то большая часть проблем решается весьма просто. Основная проблема человечества – это проблема спонтанного программирования и отсутствие библиотеки стандартных программ. Если подходить к демографическому фактору осознанно и регулировать рождаемость и смертность в пределах потребностей общества, то каждый член общества может получить необходимую ему стандартную программу (что-то вроде системы образования или программирования мозга). Однако в условиях безудержного и неоправданного размножения появляются ненужные люди, составляющие друг другу конкуренцию, при этом программирование личности (обучение и воспитание) происходит совершенно спонтанно. Если почитать старых авторов, можно найти оборот: "юноша (или девушка) из приличной семьи" – стандартное положительное, по отношению к социуму, программирование личности. Результатом же случайного программирования (много негативных факторов, борьба за выживание любой ценой) являются преступники и асоциальные личности (программы направлены против социума). Многообразие человеческих типов и появление людей с психологическими проблемами и с асоциальным типом личности вовсе не отвечает потребностям социума, но является следствием отсутствия системы программирования и самих стандартных программ поведения. В большинстве случаев формирование личности скидывают на учителей, которые часто рассматривают себя вовсе не как педагогов (программистов, создающих личность), а как специалистов-предметников, задачей которых является только обучение своему предмету. Стандартные программы поведения обычно создают литераторы, описывающие портреты «героев своего времени».

2.4. Информационные методы воздействия.

Существуют различные методы воздействия на человека и его организм. Часть из них можно отнести к категории «информационного воздействия». В этом случае объекту передается не только импульс энергии, но и некоторая управляющая информация. Такое воздействие на человека может быть очень сильным. Например, в человека стреляют из пистолета, он получает ранение и выживает. Однако этот же человек, получив на работе письмо с уведомлением об увольнении, получает инфаркт и умирает. Парализованная больная не поддается никаким методам лечения. Но подошедший к ее постели профессор начинает орать, что она симулянтка и зря занимает место в палате, и пациентка в ужасе вскакивает и убегает. Таких примеров много. Существуют различные способы информационного воздействия на человека. Такие способы могут быть явными (вербальными) и неявными (не вербальными). К вербальным методам можно отнести психологию и психотерапию. К невербальным методам относятся, например, телепатия, некоторые

виды гипноза, гомеопатия. При использовании информационного воздействия возможно влияние не только на состояние личности, но и на ситуацию, связанную с этой личностью, и на социум, в который эта личность включена. Пример: человеку сообщают неприятное известие (возможно, вымышленное), у него портится настроение, он плохо проявляет себя на работе (и получает выговор), под действием всех этих событий он ссорится с женой и т.д. Создав определенный зрительный образ, человек может изменить состояние своего организма. Так, например, один спортсмен-пловец установил несколько рекордов в разных видах плавания. Когда его спросили, как это ему удалось, спортсмен ответил: «Я обладаю живым воображением, и каждый раз представляю себе гонящуюся за мной акулу. Таким образом, все плывут за медалями, а я спасаю свою жизнь».

На этом принципе основан аутотренинг. Создавая систему зрительных образов, человек может управлять своим состоянием.

2.5. Рефлексотерапия как описание системы внешнего управления.

Рефлексотерапия попала в европейскую медицинскую систему из Китайской и Тибетской медицины (из Древней системы знаний) благодаря своей эффективности. Однако большинство "официальных" врачей относится к этой науке так же, как к Магии и колдовству. Нет сколько-нибудь серьезной модели, объединяющей европейскую и китайскую медицину. Дело в том, что в трактатах по китайской медицине очень точно и скрупулезно описана некая новая, по отношению к известным в европейской медицине, система управления организмом. Эта система вызывает удивление у европейских врачей, так как это система внешнего управления. В сочетании с Индийской системой Чакр, расположенных на Переднем и Заднем срединном меридианах, эта система явно увязывается с Индийской системой "Семи лучей" (по числу Чакр). До определенного времени европейские врачи считали существование китайских меридианов чисто условным. Однако рентгеновские снимки, с введенным в биологически активные точки контрастным веществом, четко прорисовали систему меридианов. Систему индийских Чакр (важнейших энергетических точек организма) можно рассмотреть как систему клапанов, соединяющих энергетику человека с внешними энергиями. Действительно, социум можно рассмотреть как энергетическую структуру более высокого уровня, чем энергетика одного организма. Иными словами, социум можно рассмотреть как единый организм, состоящий из организмов более низкого уровня.

2.6. Сакральные знания Тибетской и Индийской медицины.

Тибетская медицина является артефактом древней цивилизации. Сам Тибет является уцелевшим осколком Древней цивилизации. Именно в Тибете находится Шамбала – один из нескольких уцелевших центров Древней цивилизации. Основной девиз Тибетской медицины – эффективность. В отличие от Европейской медицины, стремящейся к наукообразию, традиционные врачи Тибетской медицины используют древние методы, не имеющие рационального объяснения в современной науке. Впечатленные достижениями Тибетских врачей, европейцы перевели несколько важных сочинений Тибетской медицины. Однако, верные своим принципам, европейцы выбросили при переводе все, что посчитали ненужным: астрологические таблицы, Магические формулы и способы общения с Духами. В результате получилось урезанное и непонятное пособие, не имеющее практического

значения. Именно в системе Тибетской медицины сохранились важнейшие принципы информационного воздействия, о котором будет говориться в этой книге.

2.7. Гомеопатия как метод информационного воздействия.

Одним из методов, развившихся в недрах современной «Европейской» медицинской системы, является Гомеопатия. Эта система рождена на грани Магии (системы Древних знаний) и науки (связанной с новой цивилизацией). Так же, как и в аллопатии (лечение лекарствами), в гомеопатии используется воздействие веществом. Однако в гомеопатии используется такая степень разведения вещества в воде, при которой уже нельзя говорить о химических реакциях. На организм пациента воздействует только информация о структуре вводимого вещества. Это типичный пример информационного воздействия.

2.8. Психотерапия и Гипноз.

Психотерапия представляет собой один из современных примеров использования информационного воздействия. Однако на текущий момент этот метод в различных его вариантах малоэффективен по сравнению с Древними методиками. Действительно, если сравнить сеанс психотерапии с заговором, способным исцелить человека от серьезной болезни, то преимущество Древней технологии будет выглядеть наглядно. Один из методов Древней технологии в реконструированном виде попал в арсенал психотерапевтов. Это гипноз. Но на текущий момент нет сколько-нибудь разработанной теории гипноза или описания механизма его действия. Поэтому обучение гипнозу сводится к демонстрации отдельных методик, в основе своей позаимствованных из Древней традиции.

2.9. Душа как объект формирования.

На текущий момент получено много доказательств существования некой неразрушимой информационной матрицы, формируемой человеком в течение жизни. В подтверждение существования такой неразрушимой матрицы говорят доказанные случаи реинкарнации – повторного рождения одной и той же личности. Кроме того, опыты оживления личности через промежуток времени, превышающий клиническую смерть, также доказывают нематериальное существование человеческой личности. Религии, сохраняющие частицы древних знаний, постулируют существование бессмертной души. В Тибетском варианте говорится о перерождениях души. Однако и в Иудаизме, являющемся источником Христианства и Мусульманства, признается возможность перерождений. Таким образом, можно сказать, что и сама человеческая личность существует информационно.

2.10. Реинкарнации как объект изучения.

Существует много способов изучения явления реинкарнации. Одним из простых вариантов является фиксация случаев спонтанной реинкарнации у детей. В этих случаях дети, в возрасте от трех до пяти лет, сами вспоминают обстоятельства своей предыдущей жизни. Исследователю остается только записать и проверить документально эти сведения. В такую проверку входит поиск по документам личности, описанной ребенком. К другим методикам относятся варианты с использованием гипноза. Такие методики (их несколько) носят название «регрессивный гипноз». В ходе такого гипноза мастер активизирует прошлую

личность человека и путем расспросов получает общую картину. Существует также метод извлечения «кармической» (связанной с прежними жизнями) информации из сновидений. Изучая предыдущие воплощения души данного человека, специалист (мастер) может найти там истоки существующих болезней и причины различных событий, происходящих в жизни человека. Таким образом, информация, накопленная душой человека в предыдущих воплощениях, может влиять на него и в новой жизни.

3. Система.

Системой в Древней традиции называют явление, известное в религиях под именем Бог. Если в религиях Богу, или Богам, приписывают антропоморфные черты, то Система в Древней традиции – явление совершенно нечеловеческое. В основе представления о сущности Системы лежит представление о коллективных организмах, таких как, например, улей или муравейник. Человек, состоящий из миллиардов клеток, также является коллективным организмом. Популяция людей образует групповой организм так же, как его образуют клетки человеческого тела. При этом сознание клетки в принципе отлично от человеческого сознания. Клетка живет в жидкости (лимфе), и ее система понятий принципиально отличается от системы понятий организма. Все популяции организмов вместе образуют Биосферу планеты. Однако Система является не просто совокупностью коллективных организмов планеты, это сама живая планета Земля.

3.1. Эксперименты с коллективным сознанием.

В тридцатые годы на заре создания кибернетики ученые экспериментировали со свойствами коллективного сознания. Так, в экспериментах с перелетными птицами они выяснили, что маршрут перелета и технику перестроений стаи знает только коллективное сознание стаи. То же самое было в экспериментах с муравьями – технология постройки муравейника является достоянием коллективного сознания популяции. В экспериментах с популяциями мышей оказалось, что популяция демонстрирует свойства организма, самостоятельно регулируя свою численность. Интересно, что в этих экспериментах, проведенных в тридцатых годах, было выяснено, что особи, подлежащие "сокращению", в популяции просто теряют иммунитет. Из этих же опытов был сделан вывод, что особи в популяции могут быть связаны друг с другом на большом расстоянии. Так, между двумя популяциями крыс, размещенных на чердаке и в подвале дома, прослеживалась прямая зависимость смертности и рождаемости. При умерщвлении крыс одной из двух популяций в другой возрастала рождаемость. Коллективное сознание в соответствии с представлениями Древних есть также и у макроэкосистем, таких как лес, озеро, море, город, страна. Каждая этническая или социальная группа людей формирует такое коллективное сознание. Проявлением такого сознания является неконтролируемое поведение человека в толпе.

3.2. Общее представление о Биосфере.

Термин "Биосфера" введен учеными современного периода. Этот термин используется для обозначения совокупности организмов, образующих всю биомассу планеты. Существует также современный термин "Ноосфера",

описывающий совокупность искусственных изменений, внесенных в структуру планеты Земля, человеком. Оба термина описывают просто дополнительные сферы структуры Земли, такие же, как Атмосфера, Гидросфера и Литосфера. То есть термин «Биосфера» описывает сферу, образованную всей совокупной биологией планеты. Если популяцию организмов можно описывать как групповой организм, то и совокупность таких популяций можно рассмотреть как суперорганизм. Поэтому Биосферу можно рассматривать не просто как сумму биомассы, но и как суперорганизм. Что касается Ноосферы, то как отделить улей от пчел, а муравейник от муравьев? Очевидно, что Ноосфера является частью Биосферы. Но если неживые предметы, созданные искусственно, можно рассмотреть как часть Биосферы, то не являются ли Литосфера, Гидросфера и Атмосфера частями Системы? Потоки лавы, текущие реки, пронизанные жизнью моря и океаны, возможно, также являются частью организма живой планеты. Таким образом, под Системой мы понимаем организм планеты Земля, которую мы рассматриваем как живой объект.

3.3. Организм как иерархическая система.

В любом организме существует иерархическая система подчинения. Главной является Центральная нервная система (ЦНС), ниже находится Периферическая нервная система, далее Гормональная система управления, далее системы органов, еще ниже отдельные органы. Аналогом иерархической системы в человеческом социуме является феодальная лестница. В организме подчинение низших высшим является абсолютным, и нарушение этого правила приводит к серьезным заболеваниям. При этом сама структура тканей и органов позволяет отличать высших и низших, так как более высокоорганизованные структуры являются высшими. Мозг, как самый главный орган в иерархии, имеет наиболее сложное строение.

3.4. Предполагаемая роль человечества.

Человек является венцом творения эволюции и самой развитой формой жизни на земле. По аналогии с организмом все человечество можно отнести к нервной системе планеты. Тогда всех людей можно разделить на Головной Мозг, или ЦНС, и Периферическую нервную систему, включая Спинной мозг. У большинства организмов голова и ЦНС выделены за пределы организма. Можно предполагать, что и в организме Земли соблюдается то же самое правило. Из Древнего предания известно, что наиболее продвинутые в своей эволюции люди находятся вне этого Мира или Плана, в Магонии. Это место – Магония – определяется как Верхний Мир в Шаманизме, Мир Будд в Буддизме, место обитания Махатм (Мах Атман – Великая Душа) в Индуизме. Известны из мифологии проходы на тот план: Шамбала, Беловодье и Авалон. Эти проходы, согласно традиции, открыты только для «посвященных» (людей с определенным уровнем развития). Таким образом, можно разделить человечество на три части: основная масса – тело (профаны), небольшая часть – шея, находящиеся в стадии развития (адепты) и некоторая часть людей с развитым сознанием (мастера, или Маги) соответствуют головному мозгу.

3.5. Сон как отражение работы Системы.

Сон представляет собой время работы сознания человека в Системе. Сон по физиологии можно разделить на "медленный" (режим ожидания сигнала) и

"быстрый" (обработка информации). В режиме "бодрствования" работает сознание человека. Происходит "зарядка батарей". Подсознание в основном пассивно. В режиме «сна» происходит подключение к Системе и обработка информации, приходящей извне. Активно подсознание, а сознание пассивно (является наблюдателем). Сон отражает процесс обработки входящего информационного потока структурой подсознания. Этот процесс похож на прохождение потока жидкости через систему фильтров. Таким образом, все человечество можно поделить на две части: "спящую" и "бодрствующую". "Спящие" несут вахту, работая в Системе, в то время как "Бодрствующие" заряжают "батарейку". Подсознание является законченной, достроенной структурой, которая используется для обработки информации, в отличие от Сознания, которое продолжает структурироваться в течение всей жизни. Во время сна происходит подзарядка сознания за счет энергии информационного потока. При отсутствии сна сознание начинает понемногу разряжаться (терять энергию) и может обнулиться (потеря информации). Мозг работает на энергии, получаемой от организма, Однако поддержание информационных структур требует особой энергии, получаемой во время сна. Эта энергия называется "отрицательной", в отличие от "положительной" энергии, которую организм получает в процессе питания. Каждое сознание, включенное в цепочку, обрабатывает свою часть информации. Общую картину можно получить, только просматривая все сознания, работающие с информационным потоком одновременно. Таким образом, сон каждого в отдельности является только частью мозаики.

3.5.1. Режим Сновиденья.

Обычно во время сна сознание человека является пассивным наблюдателем. Однако бывают режимы, при которых сознание во сне может активизироваться и начать перемещаться в пространстве сновидений. Это пространство образуется сознаниями всех спящих в этот момент людей. Само сознание не является частью мозга, а является его функцией и имеет информационную природу (программа, а не компьютер). В связи с этим сознание может быть передано наружу и существовать вне физического тела человека. При движении сознания в пространстве могут возникать смещения не только в пространстве, но и во времени. Отсюда явление "вещих снов" (смещение в будущее) и "дежа вю" (смещения в пространстве). Сновиденья отличаются от обычных снов особым ощущением реальности и материальности происходящего, это связано с активностью сознания.

3.6. Принцип внешней регуляции организма и временной круг активности меридианов.

Из восточной медицины известна зависимость активности Китайских меридианов и связанных с ними внутренних органов от времени суток. Каждые два часа у всего человечества меняется доминантный орган (ведущая система органов). Это означает синхронизацию с внешним источником и управление организмом извне. Смещение энергии синхронно у всех людей означает существование единого центра управления организмами. Существует также явление "контактерства", когда человек явственно ощущает и фиксирует своим сознанием наличие информационного канала, ведущего к нему. Контактерство отнюдь не единичное явление, и описано неоднократно. Сюда же можно, в принципе, отнести случаи

автоматического письма и некоторые случаи спиритизма. Во всех этих случаях контактеры описывают различные источники контакта, но само содержание получаемой информации довольно универсально. Во-первых, оно носит характер указаний. Во-вторых, эти указания не адресны, а носят общечеловеческий характер. Все существующие глобальные религии несут в своей основе подобные указания. Можно сказать, что существует некий управляющий информационный канал, связанный с нашим сознанием наподобие того, который управляет нашим организмом.

3.7. Энергия Ци.

Восточная медицина оперирует понятием энергий, которые способен поглотить или передать человек. С наличием или отсутствием этой энергии связывают понятие здоровья. Что это за энергия? Китайцы называют ее Ци или Чи, Японцы – Ки, Индусы называют ее Праной. Современная Парапсихология оперирует понятием биоэнергии и биополя. Однако физика этих явлений не известна. Тем не менее, в конце 20 века в России были произведены исследования учеными Гуляевым и Годиком, по заказу АН России, позволяющие судить об энергиях взаимодействия биологических объектов. Эти ученые показали, что организм человека излучает во всем спектре известных излучений модулированные сигналы, несущие информацию о состоянии организма. Это излучение, испускаемое одним человеком, воздействует на окружающих. Опыты с экранированием всех известных видов излучений показали: кроме известных видов излучения, существуют еще какие-то неизвестные на текущий момент факторы, переносящие биологическую информацию от одного объекта к другому. Таким образом, можно предположить, что энергия Ци представляет собой просто системную энергию связи, выделяемую всеми элементами Системы и являющуюся средством коммутации в Системе. Можно предположить, что энергия выделяется всеми элементами Системы и далее суммируется в каналах, где накапливается и перераспределяется так же, как клеточная энергия суммируется в организме.

4. Иерархия сверхсознаний.

Если рассмотреть сознание как базовый элемент Системы, то можно рассмотреть иерархию сознаний, вложенных одно в другое. При этом каждое следующее по сложности сознание будет отличаться от предыдущих. Можно рассмотреть следующую последовательность: клетка, сознание человека, сознание планеты, сознание Солнечной системы, сознание Галактики, сознание Вселенной. Но сознание Вселенной – это, по определению, сознание, внутри которого находится все. Однако внутри сознания может существовать только информация. Таким образом, мир, в котором мы находимся, имеет информационную природу, что и показывают исследования физиков.

4.1. Эгрегоры.

Эгрегорами называют структуры, образованные сознаниями людей. Психическая энергия отдельных людей объединяется по различным принципам в энергетические структуры. Эти структуры представляют собой вихревые энергетические структуры, имеющие следующие параметры: амплитуду (количество

энергии), частоту (скорость вращения) и фазу (временной сдвиг относительно друг друга). Существует два типа Эгрегоров: естественные (не зависящие от человеческого сознания) и искусственные (связанные с сознанием человека).

Естественные Эгрегоры связаны с особенностями энергетики Земли на разных территориях. Эти особенности отражаются на сознании и организме людей, проживающих на данной территории. К таким Эгрегорам относятся семейные, родовые и национальные Эгрегоры, связанные с данными конкретными территориями.

Искусственные Эгрегоры связаны с сознанием и различными идеями. Объединение людей вокруг каких-то идей или дел порождает Искусственные Эгрегоры. К таким Эгрегорам можно отнести экономические, политические и религиозные образования. Все Эгрегоры, существующие на Земле, являются частью ее биоэнергетической структуры. Эта структура отображается древней схемой Дерева Сефирот, состоящего из Сефир (генераторов основных частот, или, по аналогии с мозгом, зон возбуждения) и Каналов (структура энергетического тела Земли). Главные религиозные и духовные Эгрегоры связаны с конкретными Каналами. Естественные же Эгрегоры связаны с Сефирами (управляющими территориальными Эгрегорами как органами организма планеты Земля).

4.2. Гений Земли.

Гением Земли называется Сознание Планеты Земля. Это сознание изображается структурно в виде схемы Дерева Сефирот. Все религии Земли, так или иначе, являются каналами доступа (терминалами) к планетарному сознанию Земли. Эти каналы разнесены по частотам и имеют фазовые сдвиги относительно друг друга.

Идеи многобожия, предшествующие идеям монотеизма и гораздо более древние, восходят к древней цивилизации Атлантов, манипулировавших всеми Каналами Дерева Сефирот. Согласно легенде, Атлантида связывается с богом морей Посейдоном. В монотеистических религиях (пришедших на смену утраченным технологиям управления планетой) Эгрегоры этих религий привязаны только к одному Каналу.

Гений Земли представляет собой Систему, управляющую всеми планетарными процессами. Именно наличие такой системы управления неоднократно возрождало биосферу после глобальных катастроф. Это же сознание защищает Землю от получения каких-то глобальных "травм".

4.3. Гений Солнечной Системы.

Сознание Солнечной Системы состоит из сознаний самой звезды и входящих в Солнечную систему небесных тел. Некоторые из этих тел имеют или имели жизнь. Таким образом, кроме сознания Земли на сознание всей Солнечной системы влияют еще сознания Луны (обнаружены следы внеземных цивилизаций), Марса (явные признаки существования в прошлом высокоразвитых форм), спутников Юпитера (крупные спутники, вроде Ио, Каллисто и Ганимеда, могут быть обитаемы). Существует неоспариваемое в настоящее время влияние изменения излучений Солнца на процессы, происходящие на Земле, однако существует и обратная связь. То есть, сознание людей может воздействовать на Солнечную активность. По отношению к процессам, происходящим на Земле, сознание Солнечной системы

является "старшей реальностью". Иными словами, в компьютере под названием Солнечная Система наша реальность, в которой мы живем, является виртуальной, наподобие компьютерной игры.

4.4. Гений Галактики.

Гений Галактики является огромным сознанием, который включает в себя сознания миллионов обитаемых звездных систем. Это сознание также является внешней объективной реальностью по отношению к отдельным звездным системам. Наличие единого сознания Галактики приводит к взаимодействию и взаимовлиянию звездных цивилизаций по принципу Великого Кольца, описанного Иваном Ефремовым в "Туманности Андромеды".

4.5. Гений Вселенной.

Это сознание не представимо на нашем уровне, и для нас это единственная и абсолютно объективная реальность. По отношению к монотеистическим религиям, это как раз тот Единый Бог, в которого они верят. Однако с учетом огромного количества разумных рас Вселенной, составляющих это сознание, ни о каком "образе и подобии" разговора быть не может.

5. Эволюция Человека.

Человек проходит длительную эволюцию сознания, растянутую на множество воплощений, часть из которых проходит на Земле. Существует несколько типов эволюции личности на Земле. Один из них связан с тем, что монада (информационное ядро личности, или "Душа") возникает на Земле как некая новая точка сознания планеты. Далее эволюция этой личности происходит здесь же на Земле. Второй вариант связан с созданием, возможно инопланетянами или представителями древних цивилизаций, искусственных Монад. Такие личности, являющиеся продуктом генной инженерии, могут иметь Монаду, изначально написанную создателями. В этом случае часть качеств может быть вписана в Монаду изначально, что весьма ускоряет течение личной эволюции. Третий вариант развития Монады может выглядеть так: внеземной корабль терпит аварию на Земле. Экипаж погибает на этой планете и начинает здесь же воплощаться. В этом случае Земная Монада формируется как внешний скафандр на Монаде инопланетянина. Таким образом, можно рассмотреть три варианта эволюции человеческой Монады на Земле. 1.Естественный вариант. 2.Искусственный вариант. 3.Вариант «жемчужина» (Монада Земного типа формируется поверх инопланетной Монады). Эволюция человеческого сознания происходит в течение нескольких этапов. Эти этапы называются Кастами. В древней истории человечества существовало кастовое общество, следы которого дожили до нашего времени. Всего существует 4 касты людей, при этом последняя 4 каста может быть разделена на 4 уровня. Таким образом, вся система насчитывает 7 градаций. Это соответствует 7-ми энергетическим Чакрам, описанным в Индийской традиции. В процессе эволюции Монады, идущей в ходе многих рождений этой конкретной личности, происходит смещение Точки Сборки от одной Чакры к другой. Каждая Чакра связана со своей частотной полосой излучений. Таким образом, эволюцию Монады можно рассмотреть как набор опыта в семи частотных полосах. Можно этот получаемый

опыт рассмотреть как формирование информационных структур. При этом понятно, что для каждой частотной полосы будет существовать предельная информационная емкость. Насыщение этой емкости будет знаменовать переход на следующий уровень или в следующую касту.

5.1. Эволюция биологического вида Человек.

Человек, как представитель биологического вида, эволюционирует. За время существования Земли этот вид пройдет эволюцию от существа А (проточеловек) до существа Б (человек совершенный). Можно предположить, что существо А соответствует самой низкочастотной Чакре (Муладхара чакре), а существо Б – самой высокочастотной чакре (Сахасрара чакре). Естественно, что существо Б должно сильно отличаться по своим свойствам от существа А. В процессе эволюции Монады пропорция между энергиями Тела (низкочастотные чакры) и сознания (высокочастотные Чакры) смещается в сторону увеличения энергий сознания. Три нижних чакры связаны с энергиями организма. Четыре верхних чакры (относительно вертикальной оси тела, на которой все Чакры расположены) связаны с энергиями сознания. Чакры, управляющие энергиями тела, проводят через себя потоки энергии, управляющие внутренними процессами организма. Чакры, управляющие сознанием, проводят через себя потоки энергии, формирующие поведение человека. Основное отличие трех первых каст от четвертой состоит в том, что эти люди живут в Договоре (виртуальном мире), не влияя на него своим сознанием, а люди четвертой касты обладают столь сильным сознанием, что оно способно изменить Договор. Эта способность к воздействию на Договор увеличивается от 1-го уровня 4-й касты к 4-му уровню 4-й касты. Эти новые свойства человеческого сознания называются Сиддхами (или высшими способностями). Эти способности связаны с увеличением плотности энергий Сознания, что делает возможным его взаимодействие с Договором. Сознание людей 1-3-й касты занято созданием алгоритмов поведения. Именно это (алгоритмы эффективного поведения в социуме) является предметом обучения и воспитания людей первых 3-х каст. Такое мышление связано с доминантной работой левого полушария. Люди 4-й касты обладают активным (расторможенным) правым полушарием (леворукость) и способны непосредственно своим сознанием изменять Договор (объективную реальность). Способность к взаимодействию с внешним миром для 1-го уровня 4-й касты означает возможность ощущать (видеть, воспринимать) энергии, излучаемые живыми объектами. Эта способность называется экстрасенсорикой.

5.2. Эволюция Личности.

Вместе с эволюцией биологического вида "человек" происходит и эволюция отдельной личности. Эта эволюция включает в себя несколько этапов, которые, как было сказано выше, обычно называют кастами. Каждая каста имеет четкие границы и признаки, и, прежде всего, отличается от других работой в диапазоне одной из 7-ми чакр. Физически это обозначает максимум излучаемого и поглощаемого излучения в узком частотном диапазоне.

5.2.1. Первая каста.

Формирует максимум излучения в области "красной" Муладхара чакры.

Самая первая каста, в которой происходит формирование личности, называется "работники". Основой для создания новой личности является формирование новой точки сознания планеты Земля. В процессе такого создания новой точки все сознание планеты отображается в этой новой точке. Эта новая точка не имеет пока индивидуальности, но на подсознательном уровне имеет связь с Системой. Отсюда парадокс "Ивана-дурака". Человек как личность ничего из себя не представляет, не имеет знаний и образования, но на подсознательном уровне (не задумываясь) способен на озарения и совершение абсолютно правильных поступков. Целью этой касты является формирование личности. Тело человека первой касты является оттиском генома вида и имеет минимальные искажения, полученные от генотипа родителей. Эти люди обладают большим запасом здоровья и долголетия. У них очень большая сопротивляемость болезням (высокий иммунитет), но в случае заболевания их практически не вылечить (аналог с электрической лампочкой, перегорающей мгновенно). Эти люди способны только к самой простой работе, но делают ее хорошо, т.к. их не отвлекает от работы разум. В процессе взаимодействия с внешним миром они получают индивидуальные отличия. Совершение простой физической работы помогает им формировать монаду (душу) и является условием их развития. Если человек 1-й касты умрет до формирования монады, то личность его бесследно исчезнет без последующих воплощений. Поэтому в кастовых обществах люди других каст стараются избегать общения с ними (каста неприкасаемых), чтобы не нарушить процесс формирования личности. Сформировав монаду, личность переходит в следующую касту, именуемую "купцы".

5.2.2. Вторая каста. Купцы.

Максимум энергии находится в области половой чакры Свадхистаны в "оранжевом" диапазоне частот.

Сформировав монаду, сознание человека попадает в круг таких же сознаний. У них наработана личность, но нет еще развитого аппарата коммуникации для обмена информацией (монада имеет информационную природу). Основное занятие людей второй касты – общение. Нарбатывая искусство коммуникации, люди этой касты договариваются, получают новую информацию. Не производя нового материального продукта, они живут за счет разницы в потребностях на товары на разных территориях. Дешевая сельскохозяйственная продукция, произведенная в аграрных областях, дорого продается в индустриальных зонах. Дешевая продукция индустрии дорого стоит в аграрных территориях. Основное качество этих людей – искусство договариваться.

5.2.3. Третья каста. Воины.

Эта каста находится в частотном диапазоне «желтой» Манипура чакры.

Освоив искусство коммуникации, человек начинает участвовать в построении социума. На этом этапе он учится подчиняться и подчинять. Нарбатывается воля и сила духа. Воины все время тестируют друг друга на устойчивость. Воины ищут свое место в социуме. Они управляют двумя нижними кастами. Воины становятся правителями и лидерами человеческого мира.

5.2.4. Четвертая каста. Мудрецы.

Эта каста находится в частотных диапазонах четырех верхних чакр и соответственно им делится на четыре уровня (подкасты). Общее для всех Мудрецов (или традиционно "Магов") то, что их сознание изменяет объективную реальность. Люди этой касты имеют много отличий от людей первых трех каст. Главным отличием можно назвать иную систему мотивации. Для людей первых трех каст основная мотивация – в реализации программы продолжения рода (жизнь ради детей). Для людей четвертой касты доминантой является личное развитие. Отсюда совершенно различная продолжительность жизни: для первых трех каст она связана с нужностью (востребованностью) со стороны семьи, шире – рода, еще шире – племени. Для четвертой касты продолжительность жизни ограничена только возможностью дальнейшего развития в данных условиях. При этом с ростом уровня (от 1 к 4) зависимость от социума уменьшается, и возможность роста сознания увеличивается. Таким образом, уже на 3-м уровне 4-й касты человек может быть практически бессмертным. Кроме того, с ростом касты пропорция между физическим телом и энергетической информационной структурой его окружающей изменяется в сторону увеличения нематериальной информационной составляющей таким образом, что для 4-го уровня 4-й касты понятие рождения и смерти исчезает, т.к. эти люди являются полностью информационными полевыми структурами.

5.3. Человек Совершенный.

В процессе эволюции человеческого сознания как части планетарного сознания Земли существует некая предельная точка эволюции, выше которой возникает существо уже не нуждающееся в планете. Такое существо можно рассмотреть как единицу сознания Солнечной системы. Таким образом, говоря об эволюции человека на Земле, можно ограничиться описанием трех первых каст людей (потенциально смертных, то есть таких, для которых смерть и рождение обязательны) и четвертой касты, имеющей четыре уровня (потенциально бессмертных людей, то есть таких, для которых рождение и смерть необязательны).

5.3.1. Первый уровень четвертой касты. Инженеры, или экстрасенсы.

Находятся в частотном диапазоне «зеленых» энергий Анахата чакры.

Люди, находящиеся на этом отрезке развития, занимаются изучением наук о мироздании и его законов. Переходя от теории к практике, они строят какие-то модели и пытаются воссоздавать их (практическая работа инженеров). Однако, рассчитывая модели по известным формулам, они начинают, так или иначе, погружать свое внимание в объект изучения. Так врач невольно пытается почувствовать пациента, хотя диагноз ставит на основании анализов и симптомов по справочникам, а строитель начинает чувствовать динамику воздвигаемой конструкции. Иными словами, они начинают настраиваться на энергии, излучаемые изучаемым объектом, и считают их своими сенсорными полями (органами чувств). Эксперименты показали высокую зависимость состояний человека (чувствительность) от внешних слабых физических полей. Сосредотачиваясь на внешних объектах и изучая их свойства (классифицируя их), эти люди (экстрасенсы) сопоставляют свои ощущения с теми или иными объектами. Например, трещина в стене дома создает неслышимые ухом вибрации, но организм человека улавливает их, передавая наверх (в ЦНС) в виде тревоги. Подобные ощущения испытывает,

например, водитель, услышавший новый шум в работе своего автомобиля. Имея опыт общения с разными объектами, экстрасенсы учатся анализировать свои ощущения, связывая весь их комплекс с тем или иным объектом. В итоге такого развития люди этого уровня считают излучаемые в широком диапазоне разными объектами энергии, классифицируют их и сопоставляют с накопленной ими информацией. Например, врач этого уровня не поймет, что стена дома имеет трещину, но почувствует как бы "болезнь дома", причем, имеющую не физиологический, а органический характер. С другой стороны, опытный летчик-испытатель (экстрасенс) почувствует у другого человека раковую опухоль, как капитальную неполадку "машины" и необходимость срочно катапультироваться.

5.3.2. Второй уровень четвертой касты. "Целители".

Находятся в "голубом" частотном диапазоне Вишудха чакры.

Люди, находящиеся на этом уровне сознания, не только чувствуют излучения энергии другими объектами, но и способны управлять своими собственными излучениями в такой степени, что могут влиять на изменение состояния других объектов. Однако их суммарная внешняя энергетика такова, что они способны влиять лишь на сложные системы (типа организмов), находящиеся в неравновесных состояниях (принцип гомеостаза). При этом любое заболевание можно рассматривать как нарушение равновесия. Чем сильнее заболевание (больше изменений), тем дальше организм от равновесной точки и тем больше энергии (в виде излучения) надо приложить к нему для восстановления равновесия (здоровья). Поэтому возможности "целителей" (обозначение уровня) всегда ограничены, но увеличиваются по мере развития в касте.

5.3.3. Алхимики.

Люди этого уровня взаимодействуют с миром в диапазоне "синей" чакры, называемой (все названия чакр взяты изначально из индийской традиции) Аджна (она же Трикута, или Третий глаз). Энергия их энергетического (тонкого, или информационного) тела столь велика, что они находятся за пределами физического мира. Здесь можно провести аналогию с телом человека: мозг находится вне туловища, но связан с ним. Можно сказать, что пространство обитания "алхимиков" (название уровня, а не профессии) фазово смещено относительно нашего. Например, существует в промежутке между двумя мгновениями нашего мира. Это пространство называют традиционно "Магония" (также см. Рай, Вальхалла, Светлый мир, Небо и т.д.). В это пространство ведут несколько проходов (аналог шеи, связывающая голову и туловище), именуемых Вратами: Шамбала, Беловодье, Авалон и тд. Аналогом такого мироустройства является атом. Электроны, в зависимости от количества энергии, образуют облака, находящиеся на различном расстоянии от ядра и имеющие различную форму: S,P,D и т.д. В шаманизме (см. шаманская традиция) наш мир принято называть "срединным", находящимся между "нижним" и "верхним" миром. По аналогии с электронными облаками атома, мы находимся в средней оболочке между электронами с меньшей и большей энергией. Уйдя в процессе эволюции личности в более высокочастотный диапазон, личность переходит из срединного мира в высший или светлый.

Люди этого уровня способны к мощному воздействию на внешние объекты. В отличие от маломощных "целителей", чье сознание способно менять состояние

только в сложных неравновесных системах, "алхимики" могут работать с простыми статичными объектами (неживые объекты). Их сознание развивается от способности к воздействию на макрообъекты (телекинез) к воздействию на молекулярный уровень (пирокинез и трансформации), и далее – к атомарному уровню (трансмутация элементов).

5.3.4. Демиурги.

Уровень взаимодействий лежит в полосе частот "фиолетовой" Сахасрара чакры (самая высокочастотная чакра).

Эти существа имеют всю свою массу в виде энергии (тонкое, или информационное тело). То есть они не имеют физического (низкочастотного) тела и подобны по своим свойствам радиоволнам. Эти существа способны замедлиться (материализоваться) в любой конфигурации (трансформация в любую форму – аналогия с расплавленным металлом, способным принять любую форму). Эти существа могут передать себя как телеграмму в любую точку (телепортация). Однако они ограничены планетой Земля, частью которой они являются. Их эволюция проходит в увеличении объектов управления от частных процессов (например, землетрясения или формирование циклонов) к глобальным (внешнее излучение Земли и ее взаимодействие с другими планетами).

5.3.5. Странники (термин взят из произведений братьев Стругацких).

Эти существа находятся в частотном диапазоне 8-й чакры (см. изображения "Будда с хохолком").

Эти существа уходят с Земли и являются частью сознания Солнечной системы, представляющей для них естественную границу (как организм для клеток, его образующих). Поэтому говорить здесь о них нет смысла. Можно сказать только, что это дальнейший и далеко не последний этап эволюции сознания человека.

5.4. Полное сознание.

Это качество возникает при переходе с уровня 4.1 (экстрасенсы) на уровень 4.2 (целители). Это качество связано с изменением структуры сознания человека. По аналогии с компьютером человеческое сознание можно представить себе с двумя уровнями памяти (осознания информации). В компьютере весь объем памяти разбит на диски (C,D,E,F...). Можно представить себе человеческое сознание, так же разделенное на две области – "личность", или "я", и "подсознание", или "не я". При этом в области "я" хранится весь опыт личности от рождения до текущего момента, а в области "не я" хранится опыт этой же личности, накопленный в предыдущих жизнях. Существует некий порог чувствительности сознания "я", связанный с уровнем сигнала. Можно сказать, что "не я" – это существо, или существа, сознание которых записано очень слабым сигналом (резкое уменьшение сигнала происходит в момент смерти объекта). Однако энергии всех "прошлых я" суммируются, и можно себе представить момент, начиная с которого эта сумма достигнет "порога чувствительности". Тогда весь опыт, накопленный в предыдущих жизнях, станет доступен для "я". Это и происходит при переходе на уровень 4.2.

Обретение человеком "полного сознания" является окончательным этапом, то есть далее происходит во всех последующих рождениях этого человека, так как критический рубеж массы или количества энергии, необходимого для "полного

сознания", уже пройден. Эта способность (или качество) является первым этапом обретения полного бессмертия, которое в полном объеме проявляется на уровне 4.4. Здесь бессмертие выглядит, как непрерывная цепочка рождений и смертей одной и той же личности, которая сохраняет осознание себя после смерти и в новых рождениях. Такой человек не начинает при каждом новом рождении свое развитие сначала (движение по спирали), как это происходит у смертных (касты 1-4.1), а продолжает свою жизнь в следующем воплощении, накапливая новый опыт (поступательное движение в развитии личности). Это дает возможность ускорить эволюцию сознания и перейти к "вертикальной" (ускоренной) эволюции. Такой человек может действовать последовательно на протяжении многих жизней, преследуя некую (или некие) цели.

5.4.1. Формирование элит.

Одной из проблем, на которую смертные тратят большую часть своей энергии, является обретение места в социальной иерархии ("найти свое место в жизни"), и достижение материального благополучия (не всегда связано, т.к. история знает бедных генералов, еле способных обеспечить себя и своих близких, и олигархов, не способных, несмотря на все свое богатство, защититься от социума (противостоять произволу чиновников)). В древние времена этот вопрос решался с помощью формирования Аристократической элиты (обеспеченной части общества, связанной наследственными узами). Эта аристократия имела большей частью военное происхождение (от лидеров боевых дружин) и представляла собой родовую знать, получавшую имущество по наследству. В такой ситуации для бессмертных (уровень 4.2) существовала достаточно простая задача – родиться внутри такой аристократической семьи и унаследовать необходимое имущество и положение. Эта задача не представляет собой технических особых сложностей, но требует от человека продуманного поведения (создание нужных связей и ликвидация ненужных). Изучив факторы, влияющие на время и место следующего рождения, бессмертные создали свод определенных правил поведения, приводящий к желаемому результату (рождению в аристократической элите).

5.4.2. Потребности бессмертных.

Вертикальная эволюция, как дело, требует определенных условий (как любое занятие). Однако в отличие от большинства других занятий эта работа имеет не внешний характер (как в профессиях смертных), а внутренний (преобразование собственного сознания). Такая работа получила название "духовное развитие" (или внутреннее делание). С точки зрения смертных, составляющих большую часть социума, такая внутренняя работа есть полное безделье (отсутствие работы). Поэтому потребовалось формирование аристократической элиты, принадлежность к которой оправдывает в глазах социума право на безделье. Однако военное происхождение аристократической элиты принесло с собой обязанность участия в войнах и военной службе, что способствует эволюции 3 касты, в некоторой мере уровня 4.1 и в малой степени 4.2. В итоге бессмертные (Маги 4.2) начали формирование нового типа эгрегоров, обеспечивающих формирование особой элиты, именуемой "жрецы". Изначально это были также роды, где профессиональная принадлежность передавалась по наследству (как и у аристократов), такими, например, были брахманы в Индии (наследственная каста

жрецов), или левиты у евреев. Эти эгрегоры изначально были завязаны на людей уровня 4.3. (находившихся в Магонии), именно они являлись патронами, покровителями религиозных эгрегоров. С возникновением профессии жреца возникла возможность некоего внутреннего духовного делания, востребованного социумом. Жрецы, как посредники в общении между людьми (касты 1-3) и богами (4.3), считались обладателями огромных сил, превосходивших могущество воинов (3 каста). С возникновением монотеизма (завязанного на сознания самих эгрегоров) возникает институт монахов (в разных конфессиях). Эти люди образуют профессиональные общины, в которых духовное развитие (внутреннее делание) считается вполне благородным занятием.

5.4.3. Шаманы.

После гибели на Земле высокоразвитой цивилизации (Атлантида погибла около 65 тыс. лет назад) осталось довольно много (около 100 000) человек (Магов, уровень 4.2), обладающих "полным сознанием", чья эволюция была ускорена техногенным путем (достижение науки Атлантов). Эти люди были поставлены в сложные условия: их жизнь имела для системы смысл только при условии дальнейшего духовного развития (умирали, как только останавливались в развитии), а само духовное развитие требовало столько сил (при отсутствии технологий), что не оставалось времени на удовлетворение обычных физических потребностей. Таким образом, сформировалась особая традиция, в которой целая группа людей (племя) работает на одного человека шамана (4.2), обладающего большой силой воздействия (на людей, см. описание 4.2). Этот шаман прикладывает усилие к тому, чтобы и после смерти остаться в мире людей и родиться вновь по своему желанию. Он еще при жизни берет себе ученика, которого путем специального тренинга продвигает до уровня 4.2. (ученика отбирают из 4.1). С помощью определенных поступков и манипуляций он создает сильную связь с учеником и после своей смерти удерживается на нем, как на якорю (так же монада удерживается в своем физическом теле за счет канала связи, именуемого традиционно "серебряная нить"). Удерживаясь на ученике (одержание), дух шамана продолжает получать опыт и развивается дальше. Ученик выбирает себе жен (жену) и с одной из них производит зачатие ребенка, куда подсоединяется душа шамана. Таким образом, он сразу же воплощается в этом же племени и становится преемником (и наследником) своего же ученика. Весь ресурс племени энергетический (жизненная энергия) и материальный (предметы) находится в распоряжении шамана. У шаманов существует своя иерархия и уровни подчинения (по территориальному принципу). Каждый шаман в зависимости от личной силы (степени могущества) контролирует большую или меньшую территорию. Шаманы образуют некую интеллектуальную элиту со своими правилами. Вожди являются лишь военными лидерами племен. Реальная же власть принадлежит шаманам. Такая схема похожа на современные космические ракеты, когда вся масса разгонных ступеней тратится на то, чтобы вывести на орбиту сравнительно небольшой спутник. В примитивных обществах шаманам (Магам 4.2) приходится использовать для развития все ресурсы. Они оживляют мертвых, чтобы создать себе помощников и охрану, используют высушенные головы побежденных врагов в качестве мощных персональных компьютеров и т.д. Подобно нацистским (японским и советским) врачам, экспериментировавшим с заключенными, они не стесняются в выборе объектов для

своих экспериментов. Отсюда жутковатые ритуалы и человеческие жертвоприношения.

5.4.4. Маги в деревнях (деревенская Магия).

После распространения монотеистических религий и возникновения монастырей большая часть людей, заинтересованных в духовном развитии, ушла туда. Однако существуют этапы развития Магов (переходы 3-4.1, 4.1-4.2, 4.2-4.3), которые требуют уединения (накопления энергии) и достаточно рискованных с точки зрения морали социума экспериментов (например, сексуальные ритуалы, или вызывание духов, или трансформации тела и т.д.). Кроме того, многие Маги, осваивающие уровень 4.2., нуждаются в возможности сбора трав, минералов и общения с животными. Все это побуждает Магов, находящихся на указанных выше этапах "внутреннего делания", уединяться в деревенской глуши. Понятно, что совсем необитаемые места в нашем мире найти сложно и вокруг, так или иначе, будут люди. Во времена феодализма Маг мог сделаться деревенским помещиком и жить в глуши, охраняемый кастовыми запретами. Однако влияние религий и падение крепостного права привело к упразднению такой возможности. Теперь Маги живут где-то на выселках и на хуторах в отдалении от людей. Как правило, там можно найти довольно сильных Магов. Подобно шаманам, они стараются держать в своих руках территорию, вызывая страх у ближайших деревенских жителей. Такие Маги хорошо знают друг друга и, как правило, образуют что-то вроде территориального совета (ковен).

5.4.5. Городские Маги.

Даже в городе Маги стараются жить обособлено. Это связано с теми же моральными проблемами взаимодействия социума (1-4.1) и Мага (4.2). С точки зрения обывателя, практики Магов могут быть страшными, отвратительными, ужасными. В качестве простого примера можно привести первых анатомов, воровавших по ночам (никому не нужные на самом деле) трупы и тайно препарировавших их в своих домах. Или основоположников физиологии, проводивших вивисекцию на несчастных животных (убивать их для еды и забавы морали не противоречит). Даже невинные работы алхимиков (переход 4.2-4.3) вызывал обвинения в связях с Дьяволом (совершенно мифический персонаж, олицетворявший в религиозном мышлении "все самое плохое"), взять хотя бы историю английского алхимика 16 в. Джона Ди в описании Густава Майринка ("Ангел западного окна"). При этом аутодафе, производимые инквизицией (вот уж где сатанизм), считались делом совершенно богоугодным. Таким образом, созданные самими же Магами религиозные эгрегоры оказались бомбами замедленного действия, рванувшими в средневековье. Все это заставило Магов, живущих в городе, вести особый образ жизни. Они превратили свои способности (Магию) в профессию и стали торговать своими услугами (целительство, предсказания, гадания, астрология, создание талисманов). Городские Маги также образовали союзы, именуемые "орденами" и "ложами", позволяющие им противостоять влиянию социума. С влиянием лож вынуждены были считаться и светская, и духовная власть. Именно Магические ложи покончили с феодализмом и властью религии и привели людей к демократической форме правления, хотя при этом пришлось пожертвовать некоторыми удобными социальными нишами, как

было сказано выше. Современные городские Маги работают в салонах или консультационных центрах. Во многих странах статус городских Магов вполне легален (платят налоги), в других им приходится скрываться в подполье (не платят налоги и берут за услуги гораздо дороже). При этом рискуют только госчиновники, осуществляющие контроль – если Маг решил сохранить инкогнито, то смерть нескольких полицейских или фининспекторов, наступившая по вполне естественным причинам, его не остановит. Еще в период буржуазных революций Магические ордена стали заключать договора наподобие тех, что заключали с королями и императорами. По этим договорам светская власть обязалась не лезть в дела Магов. Именно нарушение этого договора привело к гибели европейские монархии. С тех пор в важных случаях, если ордена Магов требуют от светских властей соблюдения "статуса кво", власти отступают (никому не хочется на гильотину).

5.4.6. Элита Земли, или тайное правительство.

Существует такое направление исследовательской мысли (наукой это не назовешь), которое именуется обычно "конспирологией". Эти исследователи (конспирологи) объясняют всю историю Земли с точки зрения заговоров. То есть существуют какие-то тайные общества, которые рвутся к мировому господству и осуществляют свои страшные планы с помощью тайных действий. Теперь представьте себе людей уровня 4.2, способных сохранять сознание в последующих жизнях, рождаться в нужном месте и в нужное время, и планирующих свои действия на много веков (воплощений) вперед. При этом важно то, что популяция этих людей не такая большая (примерно 300.000 на всю Землю). Кроме того, своими корнями они связаны с мощной техногенной цивилизацией Атлантиды, имевшей космические колонии и внешние контакты с иными цивилизациями космоса. Эти существа всегда знали, где находится Америка и что находится подо льдами Антарктиды. Они знали, что такое НЛО и где находятся лунные базы. Осуществляя единый план, они приучили людей к золоту, а впоследствии – и к мировой валюте (знаменитый мистический знак на американском долларе). Они накопили за тысячелетия целенаправленной и планомерной работы сокровища, связи и технологии, которые делают их реальными правителями человечества. Кроме того, у них в руках остались "внешние" (космические) контакты. Они представляют жителей Земли перед обитателями космоса, ведут с ними переговоры и торговлю (близко к сюжету фильма "Люди в черном"). Эта элита внерелигиозна и внациональна. Эти люди (4.2) утверждают правителей и влияют на события в мире.

5.4.6.1. Принцип управления миром.

Описанное выше мировое правительство управляет планетой в целом и конечно заинтересовано в объединении человечества, однако это оказалось непростой задачей. Инициировав нескольких великих завоевателей, таких, например, как Александр Македонский, Чингисхан, Тамерлан и Наполеон, они не получили устойчивого результата. То же самое было с огромными империями, которые, так или иначе, разваливались. Создание ООН, объединенной Европы и блока НАТО являются одним из этапов объединения мира. Принцип, используемый Тайным (или мировым) правительством, известен в дипломатии как "тележка с

яблоками". Это система противовесов, уравнивающих действующие в мире силы. До Второй мировой войны Гитлер получил мощную финансовую поддержку из-за рубежа. В этом были замечены крупные финансисты Европы и Америки. После войны секретная служба Израиля Моссад внезапно прекратила охоту на нацистских преступников. Было очевидно, что руководители Израиля получили приказ. Очевидно, нацисты пригрозили обнародовать свои связи с мировым правительством. Также загадочна судьба Гесса, заместителя Гитлера. Перелетев в Англию в самый разгар войны, он был посажен в тюрьму, где просидел в одиночке до конца жизни. С какими предложениями (или угрозами) он летел в Европу (и к кому)? Очевидно, что Гитлер был противовесом Сталину. Долгое время противостояние Советской России и Америки балансировало мир. Когда в 90-х годах СССР перестал существовать, у США возник новый противовес – исламский фундаментализм.

5.5. Реинкарнация как этап развития.

Как было сказано выше, наработка человеком полного сознания (переход 4.1-4.2) является важным этапом развития личности. Если эволюция человека в диапазоне 1-4.1 происходит вполне естественным образом, то переход 4.1-4.2 представляет собой достаточно сложную позицию. Дело в том, что атланты получили людей этого уровня с помощью высоких технологий. Все, кто проходил этот уровень раньше, были также плодом творения целых цивилизаций. Естественный процесс накопления массы энергии для перехода 4.1-4.2 может занять не менее 100 воплощений (5-7 тыс. лет и более, с учетом того, что между воплощениями может быть большой промежуток). Это связано с тем, что работа в каждой касте требует активного взаимодействия с внешним миром. Работает третий закон Ньютона: человек меняет мир, а мир меняет человека. Однако далее уровня 4.1 взаимодействие происходит с энергетическими или информационными объектами (мир духов). У человека нет опыта и знаний для такого взаимодействия. Он находится на неизвестной территории, где обитают различные существа, как безобидные, так и опасные, где напиток можно не из каждого водоема и съедобен далеко не каждый плод. Большая часть людей, самостоятельно пытающихся пройти эту дистанцию 4.1-4.2, попадает в психиатрические клиники и теряет здоровье. Проводником может стать только тот, кто сам уже перешел на уровень 4.2. Как было сказано выше, в период существования Атлантиды были созданы люди 4.2, и это было достижением целой цивилизации. К этому моменту все, кто перешли на 4.2 раньше (Маги других, более ранних цивилизаций Земли), уже ушли на 4.3. После гибели Атлантиды Маги с уровнем 4.2 сформировали свою элиту (см. выше) и создали в мире разветвленную сеть своего влияния. Это влияние реализовывалось через разветвленные структуры адептов (переход с 4.1 на 4.2). Собственно говоря, эти структуры и образуют многочисленные "тайные общества", некоторые из них, несмотря на название ("тайные общества"), вполне легальны. Например, некоторые ложи Масонов или резиденции Суфиев, а также школы Каббалистов имеют весьма respectable вид, зарегистрированный адрес и легальную рекламу. Суть же всей таинственности сводится к тому, что эти организации связаны с "Кураторами" уровня 4.2, являющимися частью элитарного Тайного правительства Земли. Например, из ближайшей истории известен Куратор нацистских мистических обществ, имевший псевдоним "зеленые перчатки" или "человек в зеленых

перчатках". О встречах с такими Кураторами говорили Н.Рерих и Е.Блаватская. Куратором Масонских лож был таинственный Граф Сен-Жермен. Обычно Кураторы имеют дело с продвинутыми адептами, проходящими стадию перехода 4.1-4.2. Для этих людей (адептов) не существует более важного и ценного дела, чем эволюция. Они верят в могущество своего Куратора. Их невозможно запугать или подкупить

5.5.1. Оккультные школы.

Исходя из вышесказанного, можно сделать следующий вывод: эволюция человека, идущая нормальным путем, останавливается на уровне перехода 4.1-4.2 и дальше идет только искусственным образом ("короткий путь", или "путь левой руки" – китайский термин). В этой ускоренной эволюции нужны учителя, которые, так или иначе, связаны с "правлящей элитой Земли". Этих учителей можно условно разделить "по слоям". При этом первый слой формируют люди 4.1, популяризирующие оккультные знания (знания об эволюции). Этот слой составляют, как правило, "экстрасенсы" (4.1), пропагандирующие собственные воззрения на эволюцию. Следующий слой образуют "инструкторы" – люди (переход 4.1-4.2), сами активно практикующие внутреннюю работу и преподающие какие-либо практики (например, йога, ци-гун, айкидо и т.д.). Этот уровень ближе к классической Магии (системе знаний Атлантов). Сюда же можно отнести "инструкторов", связанных с системами знаний иных цивилизаций (доатлантической цивилизации Му – система Вуду, и послеатлантической Арийской цивилизации – "Руническая система" или "Северная традиция"). Следующий слой образуют Мастера (4.2). Это "целители", преодолевшие барьер (4.1-4.2), являющиеся "проводниками" в "мире духов". Мастера достаточно редки, они обладают значительными Силами (см. описание 4.2) и работают только с людьми уровня перехода 4.1-4.2. Следующий слой составляют "кураторы" (4.2-4.3) (персонажи немного похожие на "курильщика" из "Секретных материалов"). Как правило, это глубоко законспирированные люди, занимающие непонятное для окружающих положение в социуме и обладающие большими Силами (см. описание 4.2 и 4.3). Они также обладают огромным влиянием и очень большими связями (очень похоже на Брюса из книги "Посмотри в глаза чудовищ" Лазарчука и Успенского или, например, Гессера в "Ночном Дозоре" Лукьяненко). Кураторы общаются главным образом с 4.2 и направляют "школы", осуществляя таким образом функцию управления эволюцией. С другой стороны, Кураторы (4.2-4.3) связаны с "Алхимиками" (4.3), находящимися в Магонии. Иногда среди Кураторов появляются Эмиссары (4.3-4.2) – те, кто приходит из Магонии. Они составляют, скорее, не слой, а некое разовое явление. В буддизме Тибета существует термин "бодхисаттва", обозначающий таких Эмиссаров. Индуисты описывают их как аватары (воплощения) Вишну (аналог в индуистской Тримурти Бога Сына в христианской Троице). Примером такого Эмиссара является Бабаджи, иногда появляющийся в Индии. В соответствии с древними легендами Британии, к таким Эмиссарам можно отнести и Мерлина.

5.5.2. Ритуалы посвящения.

Переходы между кастами всегда зависят от количества накопленной в виде опыта энергии (качеств) и представляют собой событие биологического или физического порядка (смещение и фиксация сознания в другой частотный

диапазон). Тем не менее, в социуме обычно производят формализацию этого события. Такой формализацией являются чествования по поводу переходов 1-2, 2-3 и 3-4.1 (см. выше описания). Эти мероприятия являются не действием, направленным на ускорение эволюции, а просто констатацией факта перехода. Действия же, связанные с эволюцией, предшествуют этим мероприятиям. Переход 1-2 соответствует цеховым праздникам перехода из подмастерьев в мастера, закрепление на уровне 2 – причисление к купеческой гильдии. Переход 2-3 соответствует получению звания начальника. Закрепление на 3-м уровне соответствует посвящению в рыцари. Переход 3-4.1 – постриг в духовный сан или позже – получение ученой степени. Однако дальше при переходе 4.1-4.2 посвящение перестает носить празднично-формальный характер.

5.5.2.1. Магические посвящения.

Проблема перехода 4.1-4.2 – это проблема нехватки энергии. Следующий уровень выше по энергиям, но все взаимодействия происходят в мире духов. Человек, не умеющий добывать там энергию, не сможет набрать ее в достаточном количестве. Поэтому в ритуалах переходов 4.1-4.2 участвуют доноры энергии 4.2, которые могут ее восполнить из мира духов. Эти ритуалы носят характер напряженной работы, производимой на пределе сил человека. Примером такого ритуала является древнеегипетский ритуал, проводимый в Оссирионе (сооружение древних Египтян, представляющее собой подводный лабиринт). Получив от Мастера порцию энергии, соискатель переходит в высокочастотный режим и ныряет в подводный лабиринт. С помощью обострившейся интуиции он видит структуру лабиринта и находит из него выход. Без интуиции шансов выбраться из подводного лабиринта нет. Страх смерти гонит соискателя, включая новые механизмы восприятия мира, а вложенная Мастером энергия позволяет это сделать. В итоге соискатель выходит на уровень 4.2 и фиксируется на нем. Существуют разновидности этого посвящения, однако схема остается та же: порция энергии, вложенная мастером соискателю, используется для выживания в искусственно созданных условиях путем выхода в следующий частотный диапазон (4.2) и использования свойств сознания этого уровня.

5.5.2.2. Вознесение, или переход 4.2-4.3.

Для выхода из "срединного мира" энергии требуется еще больше, чем для перехода 4.1-4.2, т.к. для выхода из срединного мира нужно разогнать все тело до следующего частотного диапазона. Эта практика называется "подъем энергии Кундалини". Неудачные эксперименты на эту тему описаны как случаи спонтанного самовозгорания. Дело в том, что при неравномерном разгоне отдельные части тела просто сгорают. Эти практики довольно хорошо описаны в йогической традиции, и в книгах Карлоса Кастанеды это явление описано как Великий Переход. Древние описали этот Великий Переход, зашифровав методику в описании 12-ти подвигов Геракла. Каждый из подвигов скрывает в себе определенную методику набора необходимой для перехода энергии. Традиционно этот переход называют "Вознесением", имея в виду переход на более высокий энергетический уровень. Вознесение не представляет собой смерть или сгорание тела. Классическое описание этого процесса связано с появлением в "срединном" (нашем) мире эмиссара Бабаджи. В конце каждого из своих визитов он, при большом стечении

народа со всей Индии, входит в воды Ганга, садится в позу Лотос и, превратившись в луч света (ускорение тела), уходит из этого мира в яркой вспышке.

5.6. Магония как потенциальный уровень.

Магонию можно описать как "голову" планеты Земля. Там находится ее ЦНС – люди уровня 4.3 и 4.4. Можно назвать Магонию местом нахождения прототипов (эгрегоров видов). Так, например, все животные одного вида (например, тигры) представлены только одним прототипом. Только люди (существа, имеющие личную душу) представлены там во множестве (клетки мозга). Систему прототипов можно сравнить с зонами представительства в головном мозге внутренних органов и частей тела. Таким образом, Магония – это как бы уменьшенная (соотношение тела и головы) проекция нашего мира, являющаяся системой управления или Сознанием Планеты Земля.

5.6.1. Тотемы шаманов.

Как было сказано выше, шаманы (древние Маги 4.2-4.3) создали себе свой собственный путь эволюции, который, однако отсоединил их от эгрегора человеческого вида (они стали игнорировать принцип умирания, действующий в системе (см. 13 А). Однако они понимали, что ни одно существо не сможет жить вне эгрегора своего вида, как живая клетка, отделенная от организма. Поэтому они создали себе механизм, позволяющий вести такой противоестественный (искусственный) образ жизни. Этот механизм называется "тотем", и он работает с "прототипами" животных видов. Отделившись от видового эгрегора человека (называемого обычно "Адам Кадмон"), шаманы соединились с эгрегорами некоторых видов животных (в этих эгрегорах нет механизма, вызывающего смерть человека (отсутствует 13А)). Механизмы, настроенные на регулирование численности популяции животных данного вида, не работают с людьми (выдают сигнал на самоликвидацию в другой частотной полосе). В отличие от людей, успевающих сформировать в течение 1 жизни монаду (душу) и развивающих ее в ходе последующих рождений, животные, ведущие примитивную жизнь, не накапливают столько опыта и монаду не формируют, а растворяются в сознании своего вида, передавая туда весь накопленный опыт. Исключение составляют "домашние любимцы", те кошки и собаки, которые живут в домах и активно взаимодействуют с человеком. Некоторые из них начинают формировать монаду и перерождаться, развивая сознание в течение последующих жизней. В целом же у животных разумом обладает прототип, находящийся в Магонии (см. легенды о Великом Коте или Великом Волке и т.д.). Создавая Тотемы (метод подключения к эгрегору животных), шаманы изобрели культ зверолодей (см. все о богах древнего Египта). Этот путь привел шаманов к интересным результатам. В процессе взаимодействия с прототипами животных видов многие шаманы приобрели вторую монаду животного типа.

5.6.2. Культ Ягуара. Люди-оборотни.

Для сцепления с эгрегорами животных шаманы использовали связь животного данного вида со своим прототипом. Захватывая сознание животного своим сознанием (животное одержимо шаманом), они убивали его (приносили в жертву), отправляя накопленный ментал в прототип. Сами же перемещались туда (в

прототип), используя ментал (сознание) убитого животного как транспортное средство. В результате между монадой шамана (и монадой всего племени, зацепленной за шамана) и прототипом возникала связь. В результате связи монады шамана с эгрегором животных (другой частотный диапазон) у шамана стал возникать новый опыт (в частотной полосе животных этого вида), что привело к формированию у человека второй, нечеловеческой, монады в частотной полосе тотемного животного. При смещении энергии связи с системой в эту вторую монаду человек начинает считываться в Договоре (объективный мир) как животное (тотемное животное), и все видят монстра (на внешний облик животного накладываются черты человеческого тела от человеческой монады). Сам процесс трансформации для оборотня сопряжен с какими-то физическими усилиями, опасностью, агрессией, сексом или другой причиной, смещающей Точку Сборки (см. о Точке Сборки) вниз. То есть, трансформация оборотня – это очень быстрый процесс деградации (обратной эволюции) касты (зоны фиксации) вниз к 1 касте и далее к животным. Созданная вторая монада сохраняется и может быть задействована в любое время. Существуют тайные общества, объединяющие людей-оборотней, и наиболее известное из них – общество "ягуара" (традиция ацтеков). В Африке существует тайное общество "леопардов". В раннесредневековой Европе существовал союз "Волка".

5.6.3. Каннибализм в культуре ягуара.

Довольно часто оборотни не просто нападают на людей, но и охотятся на них. Это довольно странно, так как животные того же тотема (волки, леопарды, ягуары) людей сторонятся. Это происходит потому, что между двумя монадами оборотня происходит отторжение. Если его человеческая монада пассивна по отношению к животной, то животная монада, связанная с тотемом, все время пытается отторгнуть человеческую (отторжение инородной ткани организмом). Отсюда агрессия к людям вообще. Войдя в состояние второй монады, оборотень попадает под воздействие сознания вида (прототипа) и перенимает повадки и стиль поведения данного животного. Человеческое сознание, предназначенное для управления человеческим телом, не в состоянии полностью управлять поведением животного, его инстинктами и рефлексам. Это состояние сродни состоянию воина берсеркера, находящегося под дурманом снадобья из мухомора.

5.6.4. Школы боевых искусств.

У людей третьей касты (воины) существует свой неписанный кодекс поведения (кодекс чести). Этот кодекс говорит о том, что воин всегда должен быть готов к битве. Процесс подготовки воинов к этой великой и последней битве (в скандинавской традиции Вальхалле – месте в загробном мире, куда попадают после смерти великие герои) происходит с детства. На протяжении тысячелетий воины вырабатывали приемы ведения войны и создавали школы боевых искусств. В итоге они пришли к копированию поведения животных и создали так называемые "животные стили". Начав копировать животных, они вплотную приблизились к шаманским техникам превращения в оборотней, Однако, не будучи Магами, они не смогли наработать второй монады. Входя в контакт с прототипами животных, воины включаются в эгрегор, который начинает управлять поведением человека в бою. Поскольку поведение животных максимально оптимизировано и рационально,

то в сражении оно наиболее эффективно (на уровне тактики). Такие занятия (в школах боевых искусств) влияют на эволюцию человека, ускоряя ее (переход 3-4.1).

5.7. Боги и Святые.

Магония содержит в себе иерархическую структуру, представляющую собой ЦНС планеты Земля. Параметры этой "Небесной иерархии" отображены в Малых Арканах Таро в виде "картинок". Последовательность Вольты-Рыцари-Дамы-Короли-Тузы показывает структуру "мозга" планеты. Вольты представляют собой только что совершивших переход "Кураторов" (4.2-4.3). Они называются "творители" и занимаются непосредственным воздействием на "срединный мир". По меркам человечества – это могущественные боги (вид снизу из срединного мира), но в иерархии Магонии это самые мелкие фигуры (манипуляторы). Следующий уровень, обозначенный в Таро как Рыцари, называется "указующие". Это вестники, несущие приказ "сверху" "творителям". Следующий уровень обозначен Дами (пассивное женское начало) и называется "наблюдающие". Они отслеживают результаты действий "творителей" и на основании существующего порядка вещей и плана, спущенного свыше, выдают приказ "указующим". Следующий уровень, обозначенный Королями, называется "решающие". Они принимают решение и вырабатывают общий план, спускаемый "наблюдающим". Следующий уровень – "сущие", обозначен Тузами (4.4) и обозначает само информационное пространство, в котором существует Договор Земли (аналог с компьютером). Все это можно проиллюстрировать примером с устройством корабля: руль (творители) управляется тягами (указующими), прикрепленными к штурвалу (наблюдающие), который крутит рулевой под руководством капитана (решающие). Но весь корабль и море – это Тузы (Сущие).

5.8. Человек Космический как выход наружу.

Ниже мы говорили об уровне эволюции 4.5, который можно описать также как 5.1. Это существо, свободно проживающее в космосе и не нуждающееся в планете, мы, вслед за писателями братьями Стругацкими (см. "Жук в муравейнике" и "Волны гасят ветер"), назвали "Странником". Можно предположить, что есть два пути космической экспансии человечества: технологический и Магический (эволюционный). В случае технологического пути цивилизация людей (1-4.1) выходит в космос на созданных ею космических кораблях, и, создавая там опорные базы, занимается экспансией себя и своего образа жизни во внешнее пространство, увеличивая ареал освоенного человечеством космоса. Это очевидный на текущий момент путь научно-технического прогресса, хорошо описанный писателями-фантастами. Другой путь, гораздо менее описанный, – это космос как естественная среда обитания некоего сверхразума (5.1). Это человечество имеет какие-то свои цели и задачи, связанные с существованием уже не сознания Земли, а Солнечной системы и, скорее всего, следит за космической экспансией человечества.

5.8.1. Проявления деятельности Странников.

Прежде всего, как выглядят Странники? По сути, это сгусток высокочастотной энергии, являющийся носителем огромного количества информации. Вместе с тем, это и человеческая (сверхчеловеческая) личность, имеющая генетическую связь с человечеством (возможно, с теми цивилизациями и

народами, чьи следы теряются в глубине веков). Странники, очевидно, могут материализовываться в любом удобном для себя виде, но при этом выпадать за пределы возможностей известных нам материальных объектов. Под это определение попадает некоторая часть НЛО, известных как "светящиеся" объекты или как "плазмоиды". В уфологии существуют описания явно техногенных объектов, твердых металлических кораблей, которые, наверное, когда-нибудь научится строить и Земное человечество. Наряду с этим есть описание светящихся объектов, легко изменяющих форму и способных двигаться вопреки нашим представлениям о законах движения. Кроме того, они способны разделяться на несколько объектов и вновь соединяться в один. Если "твердые" корабли имеют по описаниям "население" (в виде существ или роботов), то плазмоиды ведут себя, как разумные организмы. Во время всевозможных испытаний новых технологий или военных действий в небе часто наблюдают плазмоиды. Американские и английские летчики во время войны совершавшие налеты на Германию, видели в небе плазмоидные объекты, которые называли фу-файтерами (принимая их за новое оружие немцев). Однако фу-файтеры никого не атаковали. Американские астронавты описывали плазмоиды, сопровождавшие их при полетах на Луну, при этом у них было ощущение "страховки". Они чувствовали, что плазмоиды не просто присутствуют, но и готовы прийти на помощь.

5.8.2. Голос пустоты.

На первоначальной стадии полетов в космос экипажи космических кораблей были немногочисленны. Оставшиеся наедине с Космосом космонавты испытывали сильные переживания, превосходившие все, что они пережили на тренировках в сурдокамере. В этот момент многие из них (космонавты опасались рассказывать что-либо на эту тему начальству, т.к. боялись списания по психическому заболеванию) переживали контакт с высшим разумом. К ним являлись некие Высшие существа и вели с ними разговоры об их жизни и о роли человека в космосе. Существуют изложения таких рассказов несколькими советскими космонавтами.

5.9. Будды и люди Самадхи.

Существует пограничный слой 4.2-4.3, занимаемый отшельниками. Это определенный этап внутренней работы, который требует полного уединения. Это связано с накоплением энергии, необходимой для перехода. В этот момент человек уединяется и работает с энергиями 9А (см. описание 9А "Отшельник"). Работая с накоплением энергии, Маг (4.2-4.3) взаимодействует своим сознанием со всем Договором (объективно реальным миром) Земли. Как правило, в этот момент сам человек уединяется в пещере или в горах (он почти не нуждается в пище и тепле и получает энергию непосредственно извне (9А). На определенном этапе часть из них уходит сознанием в Магонию, оставляя свое физическое тело в срединном мире (точка взаимодействия 9А и 12А, см. описание 9 и 12 Арканов). Это состояние имеет две фазы, одна называется Саттори (временное состояние) другая Самадхи (постоянное состояние). Эти люди являются частью механизма управления или частью Системы, и их сознание задействуется Творителями (см.) для передачи в срединный мир (физический мир) сигналов управления. Эти люди могут находиться в состоянии Самадхи столетиями, причем тело их в это время защищено

от разложения. Периодически на обычных людей нападает состояние Саттори, которое может длиться десятками лет (летаргический сон), в это время их тело также защищено от старения и разложения. Это происходит за счет особых свойств 12 Аркана (сдвиг по Воде, см. стихия Вода). Случаев обнаружения нетленных тел людей, состояние которых нельзя классифицировать как живое или мертвое, достаточно много. Само состояние сознания пребывающего в Магонии называется "нирвана". Те, кому удастся перейти из 4.2 в 4.3, называются в срединном мире "будда" (обозначение человека, совершенного для срединного мира). Буддизм существует в двух вариантах. Первый вариант – религиозный. Расчитан на малограмотное и достаточно примитивное население. Включает в себя обширную космологию, насыщенную духами и демонами. Вторым вариантом философско-интеллектуальный, рассчитанный на людей, занимающихся собственной эволюцией целенаправленно (4.1, 4.2, 4.2-4.3). Это высокий уровень, напрямую стыкующийся с Кураторами и Мировым правительством. На этом уровне нет религиозных спекуляций, а только описание методов и этапов эволюции сознания человека. Оплотом этих знаний остается Тибет, куда простираются интересы правителей всего мира. Говоря о Тибете, не надо заблуждаться относительно роли Далай ламы, являющегося лидером как раз религиозного направления. Лидеры духовного направления – Махатмы (великие души), находящиеся в двух тайных центрах Тибета: Шамбале и Агарати.

5.10. Шамбала и зоны перехода.

После гибели Атлантиды планета оказалась затопленной небывалым наводнением (см. миф о потопе. Картина, близкая к описанной, показана в фильме "Водный мир"). Над водой торчали только пики самых высоких гор (ок. 67 тыс. лет назад). Там спаслись те, кто уцелел после потопа, и эти люди создали на горных вершинах (единственной доступной суше) вторичные поселения Атлантов (см. Запретные города богов). Эти города (очаги знаний и технологий древней цивилизации) существовали в течение 27 тыс. лет, пока не были уничтожены около 40 тыс. лет назад в ходе войны с цивилизацией Ванов (см. Вторжение Ванов). Однако до нашего времени сохранилось несколько таких "тайных городов". Один из них "Авалон" в Британии исчез в период темных веков, примерно около 6 в. н.э., из-за нашествия варваров (пикты, или саксы). Согласно преданиям народов мира уцелело три таких центра: Шамбала (в Тибете), Агарати (подземная столица подземной цивилизации – обычно указывают также на Тибет) и Беловодье, центр, связанный с древней таинственной цивилизацией гигантов на Алтае и религией, именуемой "бурханизм". Шамбала является главным из этих центров. Она напрямую связана с Магонией (контакт с "Творителями" 4.3). Сама Шамбала представляет собой частотный шлюз (преобразователь частот срединного мира в частоты Магонии). Поэтому те искатели "приключений на свою голову", отправляющиеся на поиски Шамбалы, ничего не могут найти. Она находится между нашим миром и Магонией. Существуют проходы в Шамбалу, но они не похожи на двери, скорее, это лифты. Грубо говоря, каждый человек, находящийся в своей касте, имеет одну из семи несущих частот (в соответствии с чакрами и по аналогии с 7 нотами и 7 цветами спектра), на которую приходится максимум его энергии. Шамбала, как преобразователь частот (или подъемник в "светлый мир"), имеет полосу захвата (примерно от частот 4.1-4.2, до частот 4.2-4.3). Таким образом,

войти в Шамбалу может только человек, как минимум, уровня 4.1. Иногда войны уровня 3-4.1 входят под действием стресса (стресс ускоряет организм) в частотную полосу 4.1. И могут войти в Шамбалу (например, спасаясь от врагов). Шамбала является не только местом встречи с Махатмами (4.3, они же "будды"), но также и мировым центром космической (межзвездной) связи, аналогичной тому, что описано в "Туманности Андромеды" (И. Ефремова) как "Великое кольцо". В Тибете находится один из нескольких космопортов, используемых совместно Мировым правительством и внешними цивилизациями.

6. Наследие.

Обычно для обозначения исторического, материального, научного и Магического наследия Древних цивилизаций Земли употребляется термин "наследие". В германской традиции существует представление о "земле предков" (цивилизация Ванов), именуемой Туле (она же "Арктида"). Существуют, таким образом, два полюса, являющиеся источниками двух традиций: Атлантический (не путать с НАТО) и Арктический (то же самое Антарктический см. Базы Етунов и зоны высадки Ванов). Эти два полюса продуцируют две традиции эволюции сознания (две расы Ваны и Асуры (Асы) имеют разные типы сознания). В результате в мире существует три принципиально разных традиции: Доатлантическая (старше 100 тыс. лет), Атлантическая (примерно 100 тыс. лет) и Ванская, она же Арийская (около 40 тыс. лет).

6.1. Атлантида и источники знаний о ней.

Атлантическая традиция связана с расцветом цивилизации, известной как Атлантида (просто обозначение одной из империй, существовавших в тот период). Самоназвание расы атлантов Асс-Су, отсюда более позднее – Ассуры (они же Ассы из северной традиции). Согласно преданию, эта раса была искусственно создана могущественными пришельцами с Марса – Етунами (тибетское Ети, в северном предании – Етуны). В Библии говорится о гигантах (ангелах), пришедших с неба и бравших в любовницы земных женщин, рожавших от них гигантов. В античном предании (греческие мифы) сказано о Титанах, низвергнутых в Тартар Богами во главе с Зевсом. Опасность, грозящая людям в случае полетов на Марс (родину Етунов), предсказана Мишелем Нострадамусом. Согласно северному преданию (предание Ванов, записанное Сэмундом Мудрым в 8-м веке – "Старшая Эдда") Етуны, представлявшие собой могущественную (техногенную) цивилизацию, создали для колонизации Земли 4 расы. Первая раса – карлики-землекопы Дварлины (гномы), вторая раса – высокие и мудрые Альвы (Эльфы), природные Маги, третья раса – разумные и изобретательные Ассуры (Атланты), и четвертая раса – отважные и жестокие войны Ваны (Арии).

6.1.1. Дверги

Первая искусственная раса, созданная на базе технологий Етунов. Содержит гены коренных землян (раса Му) и самих Етунов. Созданы Етунами как рабочие для добычи полезных ископаемых на Земле. При столкновении с коренным населением были вытеснены в шахты, где создали целую подземную цивилизацию. Известны как Кикропы и Гномы (лепрекорны). Создали систему туннелей (белые стрелы в

терминологии современных диггеров) и подземных сооружений по всей Земле. Это легендарное царство Аида из античных мифов. Дварлины сохранили технологии Етунов, но своих собственных технологий не создали. Традиционно считаются знатоками минералов и металлов (см. "Уральские сказы" Бажова). Подземная цивилизация Земли существует и в наше время.

6.1.2. Альвы.

Природные Маги 4.2, способные к взаимодействию сознанием с живой материей. Долгожители (до 1000 лет), но очень плохо размножаются – 1 или 2 ребенка в течение жизни. Источником энергии для них являются растения (деревья). Друиды были их учениками. Побезденные аборигенами в ряде войн (люди научились блокировать их Магию и были гораздо более многочисленны), альвы приспособились к жизни в воде, создав водную цивилизацию (царство Посейдона). Эта подводная цивилизация породила ряд легенд у людей (русалки, водяные). В настоящее время за счет новых технологий проникновение людей в мировой Океан увеличилось, и столкновения с "подводными людьми" участились. При глубоководных спусках делаются снимки каких-то крупных человекоподобных существ и их сооружений. Буксируемые камеры снимают на больших глубинах чьи-то технологические комплексы (подводные заводы). Отмечено большое количество НЛО (виманы – летательные аппараты Етунов), погружающихся в воду и вылетающих из-под воды. На занятиях боевых пловцов, проводимых на глубоких внутренних озерах (Байкал), советские "морские котики" входили в боевые столкновения (с потерями для личного состава) с неизвестными водолазами, поднимавшимися из глубин, одетыми в черные комбинезоны и прозрачные круглые шлемы. Эти водолазы не имели видимой внешней дыхательной аппаратуры типа баллонов с газом.

6.1.3. Асурры.

Эта раса, созданная Етунами, была наиболее успешной. Созданные как воины и инженеры (переход 3-4.1), Асурры захватили планету. Они построили для своих создателей город в Антарктиде (обитатели холодного Марса, поэтому Етуны покрыты густой рыжей шерстью, хотя сам цвет кожи у них белый. Они с трудом выдерживают температуры Земли, предпочитая находиться в полярных областях среди льдов. Сэмунд Мудрый называет их иннистами великанами (рост от 3 до 5м). Далее Асурры переместили побезденных аборигенов в какие-то резервации на островах и стали строить города. Некоторое время на Земле существовала Лимурийская цивилизация, включавшая в себя все созданные к тому моменту Етунами расы. Далее Асурры начали выделяться в отдельную культуру и создали в итоге собственную империю. Это заняло десяток тысяч лет и было связано с созданием принципиально новых технологий на базе высокоразвитых технологий Етунов. Цивилизация Етунов "железная", она строит механизмы. Атланты же создали биоцивилизацию. На базе созданной ими искусственной квазиклетки (унифицированная клетка, содержащая "базовый" геном) они начали строить "псевдоорганизмы" (в произведении писателей братьев Стругацких "Волны гасят ветер" есть фрагмент, связанный с искусственными организмами, построенными на базе "эмбриофор" – это очень похоже на биотехнологии Атлантов).

6.1.3.1. Биотехнологии Атлантов.

Эти технологии были связаны, как было сказано выше, с созданием квазиклетки. Эта клетка полностью искусственного происхождения была получена путем сборки из фрагментов живых клеток разных типов с помощью программируемых вирусов. Вирусы представляют собой нанотехнологию, где-то и когда-то созданную внеземной цивилизацией (ориентировочно, расположенной в центральной области нашей или даже иной Галактики). Вирусы представляют роботов, созданных для работы по преобразованию и сборке клеток. Вирусы управляются последовательностью импульсов света в синей или фиолетовой области, причем коды разработаны на основе периодической системы химических элементов. Подобранные коды управления, Атланты создали некую среднюю или протоклетку, используя геномы сотен различных существовавших в то время организмов. Эта клетка по своей сути то же самое, что и чудовище барона Франкенштейна, описанное писательницей Мери Шелли (человек, сшитый из органов, взятых от разных трупов, и оживленный электрическим разрядом). Полученная протоклетка могла быть выращена в питательной среде и являться зародышем для создания специализированного псевдоорганизма. В отличие от обычных организмов, составляющих организм Земли, псевдоорганизмы в этот организм не входят и, соответственно, не связаны с внешним управлением (от Системы). Поэтому они не умирают, как обычные организмы, и могут существовать бесконечно долго. Создавая их, Атланты, естественно, встроили в свои живые машины механизм самоликвидации, но, утратив после гибели Атлантиды технологические мощности, они потеряли и возможность этот код задействовать. Развивая биотехнологии, Атланты научились строить живые дома, создавать живую одежду, живые летательные аппараты и живые звездолеты. Биомашин Атлантов освоили все стихии и работали в космосе.

6.1.3.2. Противостояние Атлантов с Лимурией.

Сосуществование двух цивилизаций, биогенной и техногенной, длилось на планете тысячи лет. Атланты все больше чувствовали себя землянами (подобно тому, как европейцы, приехавшие в Америку, стали Американцами). Постоянно между Атлантами и Лимурийцами возникали споры из-за экологических проблем. Железная (механистическая) технология Етунов истощала полезные ресурсы Земли и отравляла окружающую среду. Согласно преданиям, Марс не был родиной Етунов. Их родная планета Фаэтон (находившаяся между Марсом и Юпитером) взорвалась именно от нарушения баланса ядра, произошедшего из-за неразумной добычи полезных ископаемых и применения неэкологических технологий. Кроме того, межзвездная цивилизация Етунов не была единой. Когда-то там произошел раскол (очень напоминает сюжет фильмов Джорджа Лукаса "Звездные войны", где фракция "повстанцев" сражалась с фракцией "имперцев". Лидера "повстанцев" звали Са Гана, "императора" Хеф Роим. Таким образом, события, происходящие во "внешнем" мире повлияли на Земную мифологию). Атланты, формально входя в лагерь Етунов (самоназвание этой расы Йо-Ту), имели с ними весьма натянутые отношения и все время вооружались. Зная о существовании во Вселенной Магических цивилизаций (более могущественных, чем "железные"), они стремились скорее достигнуть этого уровня.

6.1.3.3. Создание технологии Магов.

Сделав ставку на более перспективные биотехнологии, Атланты постарались, в первую очередь, ускорить собственную эволюцию, чтобы получить Магов (4.2). Эти существа сами по себе были весьма могущественным оружием (см. способности 4.2 к управлению состоянием живых организмов). Создав специальные установки – "саркофаги" (или "инкубаторы", см. ниже), они искусственным образом стали ускорять эволюцию группы отобранных для экспериментов добровольцев (4.1). В результате они получили группу вполне работоспособных Магов уровня 4.2. Эти Маги обладали эффектом "полного сознания", то есть могли последовательно наращивать потенциал сознания в каждой следующей жизни. Образовавшаяся группа получила задание исследовать взаимодействия типа "сознание человека – сознание планеты Земля". У них была самая совершенная, по достигнутому Атлантами уровню развития технологий, аппаратура. К их услугам были огромные ресурсы, накопленные всей цивилизацией Атлантов, имевшей внешние базы не только в Солнечной системе, но и в других звездных системах. В их распоряжении оказалось несколько тысяч лет "мирной" жизни. В результате они получили данные о сознании планеты Земля, принципах построения Договора и способах управления планетарными процессами. Таким образом, цивилизация Атлантов перешла в класс Магических цивилизаций (способных с помощью своего сознания манипулировать мирозданием). Все полученные знания тут же использовались. Атланты стали создавать технологии "Магической" цивилизации.

6.1.3.4. Технологии Магической цивилизации.

1. Читающая машина.

В первую очередь были созданы технологии, связанные с обучением и интеллектуальной работой. Эти технологии имеют аналог с современной компьютерной техникой, с той разницей, что все программы, записанные на металлический носитель, устанавливались непосредственно в человеческое сознание (носитель – серые металлические прямоугольные бруски размером примерно 15x10 см при толщине около 2 см, имеют на поверхности крепежные пазы и выступы для фиксации в считывающем устройстве). Запись информации на металлический носитель производилась на внутриатомарном уровне за счет спиновой ориентации электронов по уровням. Оценить емкость одного такого CD-диска не могу, но, в принципе, она сравнима с объемом человеческой памяти). При помощи считывающего устройства (читающая машина атлантов известна ныне как "шлем Ра", или "корона Верхнего Египта". Она описана в произведении И. Ефремова "Лезвие бритвы" под названием "черный шлем") можно было разэкранировать человеческий мозг и переписать информацию непосредственно в человеческое сознание. Такие "программы", или "книги", делились на "каталоги" (справочники) и "экспертные программы", содержавшие личный опыт специалистов. Представьте себе обучение в институте. Изучение предметов сводится к прослушиванию лекций (изложению теории), выполнению лабораторных работ (получению практического опыта) и выполнению курсовых работ (использованию полученных знаний по предмету для решения конкретной задачи). Далее специалист после института начинает работать практически, и полученные данные дополняет личным опытом. В итоге формируется блок профессиональных знаний, накопленных данным специалистом в течение жизни, который

принципиально можно переписать (скопировать) на внешний носитель и установить другому человеку. Для этого человека полученный "невербально" опыт будет равноценен своему собственному опыту. Каталоги же содержали сервисную программу "Гид", равноценную экспертной программе в данной области. Например, Каталог Растений Земли содержал экспертную программу специалиста по ботанике, способного дать характеристику (прочсть лекцию) по каждому упомянутому в каталоге растению.

2. Гипермозг.

Вся информация хранилась на внешних "компьютерах", представлявших собой искусственно выращенный из квазиклеток мозг огромной, по отношению к человеческому мозгу, емкости. Эта машина позволяла не только хранить огромный объем информации, но и связывать пользователей в единую сеть (единое сознание) с помощью множества внешних подсоединенных терминалов. Каждый клиент через свой терминал включался в общую информационную емкость, в результате чего происходил прямой информационный обмен между сознаниями. Суммарная мощность группового сознания была такова, что позволяла осуществлять очень сильные воздействия. Для усиления действия все такие машины были связаны в сеть, а так как искусственный гипермозг никак не был связан с Системой (сознанием Земли), то на выходе сеть закреплялась к гигантскому осьминогу, часть мозга которого была протезом, выращенным из квазиклеток. Этот очень крупный экземпляр, обитавший в специальном бассейне, имевшем связь с морем, являлся еще подростком и находился в контакте со своей взрослой мамашей, имевшей фантастические размеры и плававшей в Океане (см. Левиафан). Так как это были настоящие животные, то связь у Гипермозга с Системой была, что позволяло управлять реальными планетарными процессами.

3. Чинтомани.

Когда Етуны создали свои искусственные расы (они создавались на Луне и Марсе), то эти существа никак не были включены в организм планеты, и воспринимались ею как инородное тело. Для включения этих искусственных рас в цикл Земли, для того, чтобы они размножились и после смерти воплощались здесь же на Земле, Етуны сбросили на планету с орбиты искусственный кристаллический мозг Чинтомани. Кроме основного компьютера (большая кристаллическая сфера) этот мозг включал в себя небольшие терминалы, выполненные в виде разных размеров (разной мощности) черных камешков (как правило, неправильной формы). Эти камни по внешнему виду – нечто среднее между каменным углем и метеоритным железом. Кристалломозг начал взаимодействовать с сознанием Земли наподобие имплантанта, изменяя сознание Земли. В результате этого изменения высаженные извне искусственные расы оказались втянутыми в цикл Земной жизни. Предназначенные изначально для регулировки параметров Чинтамани, терминалы далее стали пультами управления планетой (камни власти) и способом доступа к памяти Земли (см. Историю алхимика Джона Ди и его партнера Келли, владевших "черным зеркалом"). Оккультисты (4.2), близкие к правительству Земли, давно завладели этими терминалами и влияют с их помощью на ход планетарных процессов. Сам кристалломозг, согласно преданиям, был перемещен в Тибет и помещен на вершину медной башни.

4. Великая пирамида Атлантов.

Цивилизация Етунов умела использовать свойства пирамид. Они использовали пирамиды для фокусировки потоков энергии планет, создавая энергостанции, производящие даровую энергию. Атланты, используя этот принцип, создали из пирамид сеть управляющих машин, позволявших контролировать сознание планеты. Эти пирамиды, называемые обычно Великими Пирамидами Атлантов, представляли собой гигантские сооружения типа Великой пирамиды Хеопса и были расположены в самых разных точках планеты. Выбранные заранее (из космоса) точки установки пирамид представляли собой места прохождения через поверхность планеты крупных энергетических потоков (сил). В этих местах делались обелиски в виде льва (обозначение в оккультизме Силы). Позже кто-то из фараонов переделал льва в сфинкса, вырезав на монументе свое лицо. Пирамида внутри имела сложную систему камер (резонаторов) и шахт (волноводов), с помощью которых подстраивалась по частоте на данный канал. В верхнем золотом сечении пирамиды (1/3 от вершины) находился управляющий контур, включающий в себя очень крупный искусственный алмаз и согласованную с ним камеру оператора (для управления планетарными процессами). Оператор через кристалл модулировал поток энергии, входящий в структуру сознания Земли, чем создавал управляющий импульс.

5. Дерево Сефирот.

Изучая структуру планетарного сознания Земли и основываясь на моделях мироздания других цивилизаций, Атланты пришли к информационной модели мироздания (наподобие той, что описана в фильме "Матрица"). Сознание Земли представляет собой нечто вроде виртуального компьютера. Наиболее наглядно эта идея описана в индуизме: есть энергия, которая движет миром (Шива), есть некие события, которые происходят в мире (Вишну) и есть некое внешнее сознание, внутри которого это происходит (Брахма). При этом сознание Брахмы имеет два состояния: сон и бодрствование. Принято обозначать мироздание знаком бесконечности – восьмерка, положенная на бок. При этом сон Брахмы будет соответствовать, например, левой петле (мир), а бодрствование – правой петле (антимир), узел же между петлями, называемый обычно сингулярной точкой, будет соответствовать пробуждению (засыпанию) Брахмы – точка Большого Взрыва в современной космогонии. Можно представить себе компьютер, имеющий два состояния – включено (мир существует) и выключено (мир не существует). Однако для сознаний сон и бодрствование – это нечто иное (во время сна сознание и вся информация внутри него не исчезают, а лишь переходят в другой режим работы). Далее в компьютере есть некая программа (язык, система кодов и команд), с помощью которой организуется вся внутренняя информационная среда компьютера (Договор). Изучив информационное пространство Земли, Атланты создали некую блок-схему этого пространства, известную как Дерево Сефирот (каббалистическая традиция). Эта структура состоит из двух типов объектов: Первый тип – Сефиры (соответствуют представлению о разделении внутреннего информационного пространства компьютера на дисковые области (диски: D,C,E и т.д.). Всего Сефир 10 (то есть информационное пространство Земли разбито на 10 областей (дисков). Второй тип объектов называется Каналы, и их всего 22, они связывают Сефиры и образуют структуру Дерева Сефирот (Договоры). Это система команд, или Ангелов (термин каббалистов), – "язык", с помощью которого создан Договор (программа).

Каждый Канал представляет собой некую команду (действующую силу, физический закон и измерение). Каждый канал содержит в себе Ангела, выполняющего преобразование (каждая команда представляет собой подпрограмму в Программе и может быть рассмотрена изнутри программы, как объект или персонаж). Мы находимся как бы внутри компьютерной игры, расположенной на одном из дисков (мир какой-то Сефиры), и постоянно подвергаемся воздействию Сил (Ангелов, или команд). Модель мира, построенная в виде компьютера, нуждается в программисте (Творце). Модель вложенных друг в друга виртуальных сознаний исключает внешний персонаж Творца и сводится к Брахме, который видит сон – Договор, в котором спит Брахма, который видит сон... В этой модели отсутствует Творец (программист), но присутствует Высшее начало (Брахма), называемое в Магии Системой. Термин Система означает некий внечеловеческий разум совершенно иного уровня, чем человеческий (переход количества в качество). Так, мы сами состоим из миллиардов клеток, обладающих каким-то сознанием, однако оно качественно отличается от нашего, при этом прямой диалог "человек-клетка" практически невозможен, так как нет общих понятий. Точнее, такие понятия есть, но связаны они с самыми примитивными функциями: питанием, размножением, перемещением... Представьте себе общение с Высшим Началом по принципу: иди, ешь и размножайся...

6.1.3.5. Гибель цивилизации.

Что именно привело к гибели цивилизации, сейчас уже точно не известно. Есть предположение, что это мог быть "Имперский" корабль Етунов, прорвавшийся в Солнечную систему (через оборону "повстанцев") и обстрелявший Землю как базу Етунов; возможно система защиты орбитальных станций Лимурийцев ошибочно восприняла флуктуацию Договора (реальности) как Магическую атаку Ассуров (Атлантов). В результате известно, что первый удар был нанесен из космоса и он не был заблокирован. Дальше все происходило автоматически: все защитные системы Атлантиды перешли в боевую готовность и нанесли ответный удар по орбитальным станциям Етунов, базам на Луне и на Марсе. Экипажи и автоматика вышли из строя. Корабли Атлантов блокировали все перемещения в Солнечной Системе. Однако пропущенный первый удар сделал свое дело. Хотя прямые разрушения от удара с орбиты были незначительными, но побочный эффект оказался просто потрясающим: от удара излучателей в ионосфере планеты возникли кольцевые токи, которые, в свою очередь, индуцировали ток в Магме, являющейся второй обмоткой Земного трансформатора. А ток в электролите – это движение частиц. В итоге возникла приливная волна в Магме высотой в несколько километров, которая с большой скоростью начала перемещаться, двигая и переворачивая материковые плиты. В результате изверглись вулканы и закипели моря. Вся испарившаяся вода пролилась дождем, залив сушу. Основной континент Атлантиды был разорван на несколько частей, образовав в том числе Азорские острова, Британию и Гренландию. Цивилизация на Земле была уничтожена за несколько часов. Когда волна Магмы погасла, несколько раз обогнув Землю, то те, кто уцелел, начали спасать все, что еще можно было спасти.

6.1.3.6. Спасательные работы.

В основном, примерно 70% населения Земли погибло в течение первых двух часов Катастрофы. Подвижка материков вызвала смещение оси Земли и смещение Магнитных полюсов. Часть людей утонула при наводнении, другая сгорела в потоках извергнувшейся лавы. Спасаться было негде. Уцелели космические корабли, подводные аппараты и несколько орбитальных спутников. Лунная база и города на Марсе были выведены из строя. Звездолеты опустились там, где можно было сесть, забрали всех, кто еще был жив, и взяли курс на дальние космические колонии Атлантов. Меньше всего, как ни странно, пострадали аборигены Земли, влачившие полудикое существование в дальних резервациях на островах. Во время подземного цунами эти островки вели себя, как поплавки на волне, и их жители не пострадали. К тому же, привыкнув к штормам и наводнениям, они сразу же спрятались в убежищах. Подводные поселения были большей частью уничтожены, но подводные жители (приспособившиеся к жизни в океане) спасали всех, кого могли. Подземная цивилизация также ужасно пострадала, но принимала участие в спасательных работах. Когда вода немного спала, оставшиеся в живых стали собираться на уцелевших островках суши, оказавшихся впоследствии горными вершинами. Подводные жители обшаривали дно в поисках уцелевшей техники и тащили ее спасшимся. Атланты и Лимурийцы, уцелевшие в катаклизме, объединились и стали налаживать все, что еще можно было починить.

6.1.3.7. Ноев ковчег.

Имея Магические способности, многие обитатели Атлантиды предчувствовали неладное. Однако Правительства старались подавить панику, так как никаких видимых предпосылок к катастрофе ни в тектонике, ни в атмосфере не было. Однако частные лица, ощущающие близость катастрофы, предпринимали собственные меры. В том числе Ной, описанный в Библии, возможно, был историческим персонажем, пытавшимся спасти какие-то образцы флоры и фауны. Скорее всего, ковчег был чем-то вроде замкнутого экологического пространства, размещенного внутри корабля. Однако с учетом существовавших тогда технологий, вряд ли он строил этот корабль с помощью топора из древесины. Таким образом, несмотря на мгновенно произошедший катаклизм, флора и фауна, благодаря инициативе отдельных энтузиастов, все же уцелела.

6.1.3.8. Рисунки в пустыне Наска. Спасательные экспедиции.

Через некоторое время уровень воды начал снижаться и образовались достаточно большие свободные пространства. Аборигены приплыли туда с островов и начали быстро заселять сушу. Через какое-то время люди вновь расселились по поверхности планеты. Между тем, на орбите Земли оставалось несколько космических станций Лимурийцев. Когда произошла катастрофа, экипажи станций ничем не могли помочь гибнущим внизу людям, а только наблюдали за катаклизмом в мощную оптику. Потом, понимая, что в течение долгого времени на Земле будет нечего делать, они решили ввести вахты, удерживая большую часть экипажей в анабиозе. На станциях были только спускаемые аварийные аппараты типа самолетов, способных плавать в Магнитном поле Земли. Однако такие аппараты не развивали достаточной мощности для возвращения обратно на станцию. Ресурсы станций были велики, но не бесконечны, и все экипажи понимали, что рано или

поздно придется спускаться вниз. Они подготовили несколько разведывательных экспедиций на Землю. Те группы разведчиков, что начали спускаться на поверхность через сотни лет после катастрофы, обнаружили большие пространства суши, населенные дикарями. В задание групп входила подготовка базы для возвращения обитателей орбитальных станций на Землю. В результате этой работы было создано несколько оцивилизованных государств, способных предоставить возвращающимся хоть какой-то комфорт. Процесс создания цивилизаций длился десятилетиями. Естественно, что ни батарейки, ни аккумуляторы не были в состоянии проработать столько времени. Поэтому для связи с орбитой были использованы технологии передачи наверх светящихся писем. По контуру знаков алфавита (иероглифического письма, созданного по типу символов на наших видеокамерах) рылись канавки, в которые заливалась горючая смесь. Так, "поджигая" последовательно нужные буквы, "наверх" передавались послания с Земли. Группы разведки не располагали серьезным вооружением, а многие племена сопротивлялись "цивилизаторам". В таких случаях после сеанса связи по непокорным дикарям наносился точечный удар из космоса, гораздо слабее удара, вызвавшего катастрофу. Опасаясь нападения во сне, разведгруппы ночевали на дне водоемов, используя аппаратуру скафандров. В итоге, для размещения "небесных гостей" с максимумом удобств было создано несколько империй. Спуск космонавтов с орбиты производился в несколько этапов, при этом, остававшиеся на станциях страховали спустившихся огневой поддержкой. Часть оборудования станций спустили вниз, но оставили на всякий случай основные механизмы в рабочем состоянии. Спустившиеся на Землю пробовали переоборудовать спускаемые аппараты для подъема на орбиту, но, видимо, не преуспели в этом.

6.1.3.9. Вторжение Ванов.

6.1.3.9.1. Создание расы Ванов.

За несколько тысячелетий, прошедших после катастрофы, цивилизация Етунов пришла в себя. Возможно, что корабль "имперцев", обстрелявший Землю, обстрелял и Марс. В итоге цивилизации Етунов вновь потребовались ресурсы Земли. Не ожидая на планете, пережившей катастрофу, радушного приема, Етуны создали новую расу для покорения планеты. Эта раса, названная Ваны (крылья), была создана таким образом, чтобы не повторить путь Ассуров и не выйти из-под контроля (см. ген абсолютного подчинения). Ванов, как и остальные искусственные расы, создавали на Луне и Марсе. Их наделили Магическими способностями, создав для них определенный тип Магии (Магия Рун). Эта Магия являлась разновидностью природной Магии Альвов (Эльфов). Условием действия на Земле (или другой планете) Магии является связь Мага с сознанием этой планеты (энергия Вриль). Эту связь в виде настройки имеет только существо, родившееся на этой планете (как часть целого). Для получения этой настройки Етуны вошли в контакт с одним из Ассуров, Магом Локи. Его доставили на лунную базу и там скопировали настройку, наделив ею Магов новой расы. Поскольку Ванов сразу создавали как Магов, то им изначально придавали специализацию. Так, Маги Ванов создавались примерно один на тысячу воинов. Кроме Магов, для управления группами были созданы лидеры, или командиры (вожди), которые программировались отдельно. Именно им встраивалась генетическая программа "абсолютного подчинения".

6.1.3.9.2. Ген абсолютного подчинения.

Работа этого гена, встроенного лидерам Ванов, выглядела следующим образом: в организме этих людей (лидеров) отсутствует программа синтеза алкалоидов, химических соединений, отвечающих за режим релаксации ЦНС. В результате, напряжение в организме вождя возрастает и, в итоге, приходит к непрекращающемуся стрессу, который может снять только специальное снадобье, именуемое "Сома-Дэви" (индийская традиция), напиток богов "Нектар" (западная традиция), "Мед Поэзии" (северная традиция). Это вещество представляет собой пиво, полученное из растения Сома (небольшие плантации которого были в Тибете и на Алтае и контролировались Етунами). Под действием Сома-Дэви, обработанной Магами Ванов с помощью специальных рунических заклинаний Атта Пива (все руны разделены на 8 аттов по 3 руны в каждом), вожди входят в трансное состояние (включение в информационный канал) и своим сознанием зацепляют Етунов на Марсе. Етуны управляют этим вождем и через него – всей группой. После завершения сеанса связи вождь выходил из медитации с готовым решением и полностью отдохнувший. Однако с появлением пива (эля) и водки (спирта), а также с прерыванием самой традиции рунических Магов (эрилей), ген абсолютного подчинения превратился попросту в наследственную алкогольную зависимость. В результате деградации спивающихся вождей цивилизация Ванов вышла из-под контроля Етунов. Поскольку Ваны были прирожденными воинами, а внешнего врага Ассуров больше не было, они устроили цепь внутренних войн, завершившихся гибелью ванской цивилизации около 25 тыс. лет назад.

6.1.3.9.3. Вторжение Ванов.

После гибели Атлантиды прошло более 20 тыс. лет. Вторичные города Атлантиды сдерживали натиск Варваров, стремящихся захватить сокровища запретных "городов богов". О Етунах обитатели этих городов мало вспоминали. По сравнению с Варварами, угроза с Марса была абстрактной. В этот момент над вторичными городами Атлантов появились виманы (летательные аппараты Етунов). Они высадили десант и обстреляли города с воздуха. В течение нескольких суток с остатками цивилизации Ассуров на Земле было покончено.

6.1.3.9.4. "Махабхарата".

Индийский эпос "Махабхарата" повествует о закате цивилизации Ванов. Современные исследователи сходятся во мнении, что около 25 тыс. лет назад на Земле произошла ядерная война. Эпос "Махабхарата" как раз и описывает войны с применением Астравидьи – оружия богов. В древнеиндийском трактате "Виманикашастра" описывается много типов летательных аппаратов, в том числе боевых. Видимо, одну из таких Виман нашли в 1946 г. в центре Киева и передали ученым, создававшим советскую космическую технику. Есть указание, что еще одну Виману меньших размеров во время войны нашли на Украине немцы и вывезли в Германию. Российские инженеры, обследовав доступные для посещения памятники древней цивилизации в Египте (значительная часть древних объектов закрыта для посещений под предлогом реставрации или работы археологов, но никаких признаков проводимых работ там нет), пришли к выводу, на основании изучения методов обработки каменных монолитов, что часть сооружений создана высокотехнологической техногенной цивилизацией, намного превосходившей

сегодняшний уровень развития (см. фильм "Тайны Древнего Египта"). По оценкам российских инженеров-строителей все древние сооружения (кроме трех пирамид) представляют собой подземные бункеры и бомбоубежища. Древние хроники египтян как раз и сообщают о войне Сета с Осирисом, проходившей в додинастический период (до первой династии фараонов Египтом правили боги Ра и Осирис). Одним из притоков реки Енисей является река Котельная. Ее название происходит от неких "медных" котлов, врытых там в землю древними шаманами. По сообщениям очевидцев (охотников, случайно находивших в тайге эти "котлы"), это подземные металлические сооружения, выступающие из земли и имеющие открытые входы. Внутри сооружений охотники обнаруживали трупы людей в скафандрах. У многих, побывавших в "котлах", были явные признаки лучевой болезни. На территории России, Украины и Белоруссии до настоящего времени можно видеть остатки каких-то циклопических древних оборонительных сооружений, именуемых в народе Змиевы валы. На территории Ирландии существуют древние замки, стены которых оплавлены тепловым лучом (типа лазера). Таких примеров множество (сюда же можно отнести руины древнего города Мохенджодаро, разрушенного, по некоторым признакам, ядерной бомбардировкой).

Согласно общим представлениям, цивилизация Ванов погибла около 25 тыс. лет назад. Трудно сказать, кто именно с кем воевал. "Махабхарата" описывает битву Пандавов с Кауравами, мифология других народов называет другие имена. Можно предположить, что было несколько империй, участвовавших и погибших в большой войне.

6.2. Магические империи.

Существует причина, связанная с тем, что древние Маги стремились к власти над людьми. Они сами были продуктом искусственной эволюции, происходившей с использованием технических достижений целой цивилизации. Условием их существования является дальнейшее развитие (целесообразность в системе), но оно (развитие) может происходить только в определенных условиях (многие Магические практики требуют значительных ресурсов). Поэтому обычно реализовывалась следующая схема: 1) Маг, с помощью того, что он умеет, создает какую-то первичную группу сторонников. 2) Эта группа пытается восстановить что-то из древних технологий (зависит от специализации Мага). 3) С помощью полученных технологий группа увеличивается, соответственно возрастает ресурс. 4) Захватывается какая-то территория. 5) Группа получает ресурс территории, опять увеличивается и расширяет границы территории.

Для захвата территорий (населенных варварами) Маги использовали все, что могли задействовать, включая воскресение покойников, создание оборотней, выращивание монстров (из сохранившихся со времен Атлантиды квазиклеток создавались разновидности чудовищ). Иногда создавали мутантов (василиски и грифоны), используя технологию наложения матрицы (см. ниже). В результате этих действий возникали империи, целью которых было обеспечение существования одной-единственной школы (лаборатории). Эта схема неоднократно повторялась. Например, в нацистской Германии такой лабораторией (Аненербе) руководил Вольфрам Зиверс (в основном, видимо, технологии постройки Виманы). В Советской России, видимо, вначале – Я. Также Агранов (лаборатория в недрах

В.Ч.К.), затем – Барченко. Возможно, впоследствии эту же лабораторию возглавил Лысенко. Эта лаборатория явно исследовала метод наложения матриц (см. работы Мичурина и эксперименты по выведению помеси человека и обезьяны). Кроме того, там производились, видимо, работы в области некромантии (оживление тел) и алхимии (получение философского камня (см. материалы по "красной ртути")).

6.2.1. Империя Сета.

Известный из мифологии древнего Египта бог Сет (бог пустыни и смерти) изначально был весьма положительным персонажем и даже спасителем мира. Прототипом его является реальный Маг из Атлантиды, около 15 тыс. лет назад создавший Магическую империю Стигию, существовавшую где-то в северной Африке. Этот Маг создал лабораторию и школу, используя для формирования своей империи навыки по некромантии и созданию оборотней. У него были сильные ученики, среди которых наиболее известными были впоследствии Ра, Исида и Тот. Сет занимался сбором и изучением древних высокотехнологичных артефактов, связанных с Магией. В числе прочего к нему попал сложный многофункциональный артефакт из внешних миров, именуемый далее как "браслет Сета". Есть указания, что его ближайший ученик Ра перенастроил этот боевой артефакт (что-то вроде дематериализатора) таким образом, что Сет сам исчез при попытке его использовать. Ра возглавил школу и империю после исчезновения Сета. Сосредоточив свои усилия на "читающем шлеме Атлантов", входившем в коллекцию артефактов Сета, он использовал шлем как усилитель телепатических способностей. С помощью этого шлема, подчиняя себе сознания людей, он укрупнил империю, создав государство, известное впоследствии как Египетское царство. Переместив центр империи из земли берберов в район дельты Нила, Ра создал мощную империю с наследственным правлением. Постепенно, истощив психику сильным напряжением, Ра передал в итоге правление своему сыну Осирису, предупредив Осириса об опасности неограниченного использования шлема, превратившегося к тому времени в официальную государственную реликвию – "Корону Верхнего Египта".

Однако Осирис пренебрег запретом отца и вскоре потерял разум и власть. Есть предположение, что его свергли другие ученики Сета. После смещения Осириса власть оказалась в руках старших учеников школы Сета – Исиды и Тота. Тот завладел Шлемом Ра, используя его для прочтения древних текстов (Атлантов), записанных на металлических носителях. Исида же сосредоточилась на технологии реинкарнации и ускорения эволюции (инкубаторы, или саркафаги). Она со своими последователями (дом Исиды) также разрабатывала ритуалы, использующие для "посвящения" потенциалы живущих Магов (мистерии Исиды). Власть в стране была передана военачальникам (Ванам), основавшим первую наследственную династию правителей (фараонов). Третий ученик Сета, Анубис, Маг-оборотень (человек-волк), практиковавший некромантию (у всех учеников Сета, как у шаманов, были активные тотемы и, как следствие, вторые нечеловеческие монады), сосредоточился на разработке метода временной расконсервации умерших (мумификация). Смысл этих процедур (целесообразность) состоял в том, что после гибели Атлантиды и цивилизации Ванов человечество стремительно деградировало, теряя накопленные знания, и этот процесс в целом продолжался. Обратимая консервация в трупах (мумиях) сознаний великих Магов

(ученых, 4.2) прошлого дала бы возможность будущим поколениям получать утраченные знания непосредственно от их носителей.

6.2.1.1. Технология обратимой консервации.

1. Консервация.

Сознание (монада, или душа) существует независимо от тела и является как бы обитателем в доме. Пока дом целый и там есть еда, обитатель там живет, когда же дом поломан или обветшал, а еда кончилась, обитатель съезжает. Обычные представления о жизни, существующие в современной нам медицине, включают в себя перечень травм, не совместимых с жизнью. Однако данные, собранные за период использования гильотины, показывают, что в отрубленной голове может поддерживаться жизнь до нескольких суток. В экспериментах, проведенных нацистскими врачами в концлагерях, один военнопленный поддерживал жизнь в отрубленной голове, лежащей рядом с телом, около пяти суток. Живо было и тело. Оно не умерло даже при извлечении сердца, печени и легких. Таким образом, существуют какие-то иные способы существования организма, неизвестные современной медицине. Некроманты удаляли из мертвых тел внутренние органы и заполняли их неким раствором, способным поглощать энергию, идущую извне, и передавать эту энергию клеткам тела. Этот раствор представлял собой нечто среднее между хлорофиллом растений, способным преобразовывать в энергию внешний свет, и кровью, способную поглощать энергию, полученную при окислении глюкозы, и разносить ее клеткам тела. В этой искусственной крови присутствуют некие одноклеточные синие водоросли, способные воспринимать внешние излучения в широком диапазоне и преобразовывать их в энергию. Если в мертвом теле кровяные тельца погибают, а сама кровь сворачивается, то одноклеточные водоросли ведут себя независимо. Такое существование тел не бесконечно, но может быть весьма длительно. При умирании нарушаются связи монады с телом, и для фиксации ее вновь к телу нужно эти связи воссоздать. Обычно при умирании монада уходит вместе с высокочастотными структурами эфирного (см. Эфирное тело, продуцируемое вибрациями Свадхистана чакры) и астрального (см. Астральное тело, продуцируемое вибрациями Манипура чакры) тел. Для соединения монады с мертвым физическим телом эти агенты (эфирное и астральное тела) необходимы. Их получают из органических веществ, эти тела содержащих (из растений). Для мумификации (консервации монады в мертвом теле) производят растительные мази, обладающие сильным излучением в частотном диапазоне астрального и ментального тел. Тело вскрывают, удаляют из него все внутренние органы, которые мумифицируют отдельно, и покрывают изнутри и снаружи специальными мазями, обеспечивающими приклеивание монады. Далее тело туго бинтовали специальным гигроскопичным бинтом в несколько слоев, используя при этом бинты разной структуры. Мумифицированные внутренние органы укладывали в несколько керамических сосудов группами, в соответствии с их частотностью (отдельно органы Свадхистаны, отдельно – Манипуры).

2. Расконсервация.

Поводом к расконсервации была острая потребность в данном специалисте. Иногда, кроме ученых (4.1-4.2), консервировали опытных воинов и военачальников (3-4.1), чьи знания также могли пригодиться государству. Процедуру расконсервации начинали с тела, которое прямо в бинтах помещали в специальный подземный (без

солнечного света) бассейн, заполненный специальным раствором, насыщенным питательными веществами. Тело разбинтовывали под водой без доступа кислорода и света, оттирали его поверхность от покрывавшей его защитной пленки смолы. Изменяя состав раствора и используя электрохимические реакции между телом и раствором, пропускали постоянный ток от гальванических элементов, который регулировали по величине и модулировали по частоте, используя в качестве прерывателей вращающиеся диски, на поверхности которых было несколько контактных групп. Такой ток, не меняя направления (что важно при насыщении тела питательными веществами), будет обладать частотными характеристиками, что позволит смещать воздействие от одной чакры к другой. Введя тело в состояние насыщения влагой и питательными веществами (иначе оно на воздухе мгновенно окисляется до состояния, известного всем, кто видел в музеях распеленутые мумии), его извлекают из раствора, помещают рядом с ним канопы (сосуды с органами), располагая их относительно тела от ног к голове по возрастанию частотности чакр. Таким образом кенотафов должно быть семь, и они выполняют как бы роль модуляторов частоты. В каждый каноп последовательно (от Муладхары к Сахасраре опускают электрод и пропускают ток нужной частоты (частоты данной чакры) между кенотафом и телом (активизация тонких тел). В зависимости от специализации покойного (например "воин" 3.0, провидец 4.1, или Маг 4.2) канопов могло быть не семь, а, например, три (Свадхистана + Муладхара, Анахата + Вишудха, Аджна + Сахасрара). Воину нужно послушное тело и рефлекс (точное частотное разделение нижних чакр), а мудрецу тело не очень важно, но разум должен быть ясным (точное частотное разделение трех верхних чакр). Как правило, после завершения процесса активизации тонких тел на частоте Сахасрара Чакры, тело оживало. Для лучшего прохождения тока между телом и канопами ставили жаровни, на которых сжигали ароматические вещества, создавая вокруг тела проводящее облако дыма и испарений.

3. Принцип двойников.

В Магии используется принцип конгруэнтности или полного вписывания. Монада имеет пространственную геометрию, и физическое тело является трехмерным проявлением этой геометрии. Мумия является якорем, удерживающим связь с сознанием умершей личности. В наиболее важных случаях (особенно одаренные личности) старались не рисковать возможностью потерять эту связь (при разрушении мумии) и делали дополнительные якоря для монады (статуи, маски, портретно выполненные крышки саркофага).

4. Библиотека мумий.

Мумии держали в больших подземных хранилищах. Многие хранилища имели выход через воду (водный затвор). Внутри выжигали кислород (жгли уголь или сырую нефть), создавая в хранилищах обедненную кислородом атмосферу. Хранители мумий (библиотекари) проникали туда со специальными дыхательными устройствами типа современных кислородных дыхательных аппаратов (используемых водолазами и пожарными). Кроме защиты тел, это еще создавало защиту от грабителей. Попадание в лабиринт подземелий, заполненных угарным газом, грозило обычным неграмотным крестьянам смертью. Поэтому в таких хранилищах прятали важные тексты, инструменты, артефакты. В зависимости от полученных инструкций, хранители извлекали из хранилища мумий нужную, и переносили ее в подземное помещение с бассейном и искусственным освещением

(красный свет) для расконсервации. Когда необходимость в этой мумии оканчивалась, переставали менять питательный раствор, и она "засыпала". Поле этого ее вновь пеленали и уносили в хранилище. Периодически возникала потребность воплотить ту или иную личность, дать ей новое рождение.

5. Воплощение монады.

С этой целью проводился специальный ритуал, в котором участвовали Маги (4.2). В специальном экранированном (подводном) помещении над мумией помещали ложе, на котором, отобранная в качестве будущих родителей "великого человека" пара производила зачатие. Когда "столб захвата" становился максимальным, Маги нейтрализовали заклинание, удерживающее монаду в теле мумии. Она захватывалась энергетическим столбом матки (см. Столб захвата), и происходило зачатие.

6.2.2. Священная Книга Тота и Книга Сета (Некрономикон).

6.2.2.1. Создание священного письма.

Ученые из Дома (лаборатории) Тота, заполучив Шлем Ра и несколько уцелевших со времен Атлантиды пластинок с информацией, начали работу по перезаписи знаний Атлантиды на папирусы. Результатом этой работы стал сборник свитков, известных впоследствии как "Священная книга Тота". Работа шла медленно. Под действием древней читающей машины здоровье жрецов ухудшалось. Очень сложным было переложение древних научных терминов на современный жрецам язык. Для записи научных трактатов был разработан некий универсальный "священный" язык, использовавший "интуитивно понятные" символы, наподобие тех, что сегодня используют при маркировке электронной аппаратуры и создании описаний к ней. Так, идущие ноги означали – "идти", рука с предметом – "дать", пустая рука – "взять", птица в полете – "лететь", птица на ветке – "приземлиться". "Улитка" – означала медленное движение, "змея" – временной интервал, "Восходящее солнце" – начало процесса, а "заходящее" – его конец. Особое место занимало изображение воды. В связи с использованием гномонов и клепсидр (водных часов), вода стала символизировать течение времени.

6.2.2.2. Книга Тота.

Переписав всю информацию, что была на пластинах Атлантов, Египетские жрецы (ученые) стали обладателями разнообразных знаний, часто абсолютно неприменимых (из-за отсутствия элементарной материальной базы). Так, например, работа с биологией (основное направление работ в Атлантиде) была абсолютно невозможна без микроскопов, центрифуг, сепараторов и еще массы привычного для Атлантов оборудования. В итоге все, что можно было использовать, было сведено в два кодекса. Первый свод знаний касался Магии (то есть способности непосредственно своим сознанием изменять мир), и он получил название "Священная книга Тота". Слова "священная книга" для людей того времени означали запрет на любые доработки и изменения основного текста. Второй кодекс, во-первых, включал в себя "современную" (15 тыс. лет назад относительно нас) часть комментариев, написанную Сетом (также изучавшим древние материалы), и сами оригинальные древние тексты, касавшиеся смерти и умирания, посмертья, места нахождения умерших (Лимба) и последующего воплощения (воскресения) души (монады). Эти знания сразу же засекретили, придав им статус "ДСП". Если

кодекс Тота был явным ключом к "вертикальной" (ускоренной) эволюции, то второй кодекс мог погрузить мир в Хаос.

Существует легенда, согласно которой полный текст Книги Тота существовал в единственном экземпляре, а все остальные списки с него были только фрагментами. Для хранения основного свитка был построен подводный храм Тота. С этой целью отвели воды Нила, изменив русло, вырыли под дном храм, в который сделали несколько тайных входов, и вернули воды Нила на место. Согласно этой легенде свиток Книги Тота лежит в этом храме на каменном основании, освещаемый светом вечных светильников, до сих пор. Маги, обладающие способностью к перемещениям вне тела (см. ведьмы), могут проникать в этот храм и читать Книгу.

6.2.2.3. Книга Сета.

Между миром проявленным (представьте себе шахматную доску) и Лимбом (коробочка для снятых с доски фигур) существует прямая зависимость (число фигур ограничено). Рождаемость (выставление фигур на доску) напрямую связана с тем, сколько времени монады находятся в Лимбе. Любые эксперименты с оживлением мертвых тел или фиксация сознаний в Мумиях приводят к нарушению рождаемости. Поскольку ротация "Мир-Лимб" происходит всегда, то она создает мощное "течение". В результате задержка одних в Лимбе приводит к ускоренному уходу оттуда других. Но за время пребывания в Лимбе происходит "очистка" и "ремонт" монады. Таким образом, процесс мумификации (задержки) интеллектуальной элиты приведет к ускоренному рождению деформированных монад (рождение больных детей и калек) с весьма скромными умственными способностями (т.к. наиболее развитые и продвинутые задерживаются в Лимбе). Сет занимался исследованием свойств Лимба и его обитателей. Он обнаружил там коренных обитателей, которых обычно называют Даймоны или Домены Лимба. Грубо говоря, это сознания ячеек, в которые записывается информация. Если рассмотреть Лимб именно как информационный объем, то он будет разбит на отдельные локальные области, имеющие собственную систему управления. Эту систему управления отдельного информационного домена можно условно признать сознанием. Каждое из таких сознаний, как и любое развивающееся сознание, поглощает информацию. Попав в Лимб, сознание человека после смерти попадает в зону воздействия Даймонов его образующих, и начинает терять энергию. Сознание человека можно условно разделить на два вида энергетических структур: стабильные и нестабильные. К стабильным структурам можно отнести наработанные в процессе получения личного опыта поведенческие программы, образующие личность и формирующие характер, а к динамическим можно отнести просто накопленную в течение жизни энергию воспоминаний. Именно ее и объедают Даймоны Лимба. Если какое-то знание, накопленное человеком в течение жизни, не стало программой (алгоритмом, формирующим поведение), оно будет утеряно в Лимбе. Поэтому, при повторных рождениях человек, в основном, приносит с собой характер (набор поведенческих программ), но не воспоминания. Те описанные случаи, когда родившийся ребенок вдруг сам по себе вспоминает события предыдущей жизни, связаны с очень малым временем, проведенным этой личностью в Лимбе, либо с тем, что она (личность) вообще туда не попадала (см. Мумификацию и Не-мертвые). В традиции шаманизма, связанной с довольно высокими уровнями сознания (4.2), Маг пытается

всячески избежать попадания в Лимб (вплоть до вселения своей монады в предмет, например, бубен, или даже идола), чтобы не утратить накопленные им знания, которые он (шаман) еще не успел перевести в структуру личности. Сет изучал возможность избегания для Магов попадания в Лимб, а также извлечения оттуда некоторых сознаний. В итоге возник труд, объединяющий теоретические модели Атлантов и практические наработки лаборатории Сета. Кроме того, в эту книгу вошли многочисленные гербарии (описанные Атлантами), содержащие описания растений нашей области Галактики, и рецептурный справочник по составлению специальных снадобий из них. Дело в том, что среди металлических дисков оказался один, содержащий всяческие каталоги, в том числе и распространенный среди биологов, врачей и звездолетчиков "Каталог растений Галактики с кратким рецептурным справочником". Насколько я знаю, все-таки знаменитый манускрипт Войнич – не совсем "пустышка" и "подделка" наглого антиквара, а именно выдержка из этого самого гербария, видимо, перерисованная кем-то в средневековье из "Черной книги" (являвшейся, по-видимому, поздней репликой с текста книги Сета).

6.2.2.4. Эпидемия не-мертвых.

Надо отметить, что все слухи об упырях и вампирах, то есть именно об оживленных покойниках, относятся именно к Восточной Европе и именно к периоду 15-16 веков, когда там шло противостояние между христианской европейской культурой и мусульманской культурой Востока. Зная, что эти технологии – прикладные и имеющие большое военное значение (даже в современных войнах), можно предположить, что та или другая из борющихся сторон применила это древнее знание в качестве оружия. При этом скорее следует подозревать именно христианскую сторону, так как продвижение мусульман на Запад и без этого шло весьма успешно. В связи с использованием древних технологий в военной области именно на фронте борьбы с мусульманами, можно вспомнить некий рыцарский орден "Дракона", членом которого был отец знаменитого упыря Дракулы, да и сам он, видимо, состоял в этом ордене (речь идет о Владе Цепеше, государе Валлахии, 15 в.). Рыцари этого ордена не только носили причудливые доспехи в виде чудовищ, но и, по-видимому, использовали что-то типа ручных огнеметов, судя по всему, снаряженных греческим огнем (смесь нефтепродуктов и летучих масел, заправленных в устройство вроде большого металлического шприца с кремневой зажигалкой). Видимо, этот орден, санкционированный церковью, имел кроме небольшого отряда оперативников еще достаточно большой штат аналитиков, выискивавших в древних текстах все технологии, которые можно было использовать против турок. Неожиданная ликвидация ордена изнутри могла свидетельствовать о том, что в руки христианских рыцарей попала какая-то чрезвычайно сильная технология, распространения которой церковь опасалась больше, чем турецкого нашествия. Действительно, для того времени (да и для нашего) технология создания армии мертвых (в биологическом смысле), кровососущих или пожирающих плоть врага воинов, была потрясающей. Кроме того, была реальна такая модификация методов оживления (с использованием сока Сомы (см.)), при которой слюна и кровь вампира иницирует его жертву, превращая также в вампира. В этом варианте христиане бы имели полчища практически неуязвимых воинов, увеличивающихся за счет противника.

Однако любая война рано или поздно кончается, и что потом делать с этой кровососущей армией мертвых? Естественно, руководство Церкви задумалось об этом и прекратило существование ордена "Дракона". Однако уже воскрешенные не-мертвые остались и, видимо, продолжили партизанскую войну против турок.

Есть сообщение, что нацисты в ходе войны случайно переоткрыли технологию не-мертвых. Занимаясь разработкой психостимулятора для своей армии, не дающего эффекта привыкания, они использовали для экспериментов, в том числе, и курсантов одной из военных школ. Неожиданно выяснилось, что полученная комбинация ведет к эффекту "не-мертвых". В этом же сообщении указывается, что, понеся большие потери в столкновении с не-мертвыми солдатами вермахта, наступающие американцы разбомбили эту школу зажигательными снарядами так, чтобы никакой органики там в принципе не осталось.

6.2.2.6. Святая инквизиция.

Возможно, сама Черная Книга или списки с нее попали в Европу от арабов в период крестовых походов. Вряд ли малограмотное население Европы в целом способно было что-либо понять в Книге Сета, однако отдельные весьма глубокие умы, безусловно, могли почерпнуть оттуда достаточно информации. Скорее всего, эти люди делали выписки и собственные переводы. Известно, что в более поздние времена, с 14 в., по Европе циркулировали списки с отдельных частей Черной Книги, положив начало ведьмовству (чернокнижию) и деревенской Магии (в сочетании с остатками местного язычества). Я видел в наше время экземпляр, переписанный от руки и датированный мной примерно 1860-90 гг. с обложкой и некоторыми вставками, сделанными на человеческой коже (никого, впрочем, не убивали). Язык славянский, но скорее болгарский, чем русский. Достаточно много красочных иллюстраций (в основном, гербариев) и схем, связанных с целительством. Книга содержала плохие переводы (насколько я смог судить) нескольких глав (правда, весьма любопытных) из Книги Сета и фрагменты каталога растений, о котором рассказано выше.

Получив распространение в Европе, Черная Книга привела к возникновению нескольких центров некромантии, в том числе, судя по описаниям событий, в Венгрии и Румынии (орден "Дракона" в 15-16 вв.), и в Чехии (Прага, 16 в.). Возможно, что мертвых поднимали в Германии и Франции (где были сильны позиции Тамплиеров). Испанская инквизиция, видимо, считала главными носителями Черной Магии Еврейских Каббалистов и ученых мавров и взялась за них основательно, что побудило этих ученых укрыться на мусульманских землях. Процессы по выявлению ведьм имели целью обнаружение и изъятие текстов, которые далее отсылались в Ватикан и там анализировались. Возможно, в результате этой работы именно Ватикан располагает наиболее полным вариантом Книги Сета.

Постройка в некоторых странах Европы "костяниц" (церквей из человеческих костей), кроме заявленной официально цели: дать упокоение жертвам эпидемий, носило еще одну функцию – упокоение не-мертвых. Если оживленного Магическим путем покойника поместить в такую церковь, то останки множества людей, составляющие это архитектурное сооружение, высасывают из него энергию и гасят искусственно подпитываемую жизнь.

6.2.2.7. Черная месса.

Сатанизм (видимо от имени лидера Етунов-повстанцев Са Ганы) существует как религия Анти-Творца, и в этом пункте, наверное, космогонически близок к разрушительным аспектам Шиваизма (Шива, как энтропия Вселенной). Построив свою религию на антихристианстве, сатанисты извратили обряды этой религии, видимо, полагая, что если христиане реально могут достучаться до Творца (в этом пункте они фанатичные христиане), то, делая все наоборот, можно добраться до Анти-Творца. Однако в лагерь Сатанистов проникли и браконьеры от Магии, которые нашли там для себя удобную среду, необходимую им для проведения запрещенных (Магами) экспериментов в области некромантии. В частности, некоторые варианты Черной Мессы (зачатие на алтаре оскверненной церкви) имеют целью захват и воплощение (рождение) духов Нижнего мира (см. Шаманизм).

6.2.2.8. Нашествие Гиксосов. Запреты в Магии.

Около 10 000 лет назад Маги (4.1-4.2-4.3) объединились и начали войну против империи Египтян. Это было вызвано масштабными экспериментами с оживлением и созданием наиболее опасных видов вампиров (способных инфицировать окружающих, превращая и их в вампиров), которые начала проводить лаборатория Дома Сета. Стремясь к личному бессмертию, жрецы Египта использовали технологии, повлиявшие на взаимодействие Мир–Лимб. Стала падать рождаемость, резко увеличилось число детей, рождающихся с уродствами. Объединив соседние с Египтом племена кочевников Гиксосов, Маги дали им боевого вождя, возглавившего поход. В серии сражений армии фараона потерпели поражение, и Гиксосы захватили столицу империи. Они уничтожили культ Сета и большую часть жрецов, введя культ Осириса, распространенный среди Гиксосов. ("человеческое начало", похожее на религию Бога Сына) в ранг государственной религии. После этой победы Маги заключили Договор, запрещающий впредь широкомасштабные воздействия на Лимб, и ставящий под запрет большинство практик некромантов. Впоследствии этот Договор, заключенный в Ларнаке на развалинах империи Фараонов, нарушали несколько раз. Один раз это привело к эпидемии не-мертвых в Восточной Европе (см. выше), результаты второго (произошедшего во время 2 мировой войны) до сих пор неизвестны.

6.2.2.9. Основная легенда Тарота, каменных Скрижалей и Золотых таблиц.

Считается, что Маги Египта знали о грядущем нашествии Гиксосов и учитывали возможность своего поражения, в связи с этим они собрали совет, на котором обсуждался вопрос спасения накопленных знаний. Имея достаточно высокий уровень сознания (4.1-4.2), жрецы не боялись личной смерти, так как в новом воплощении должны были сохранить прежнюю личность. Они боялись растерять знания, дающие им Силу, Могущество и Власть над миром. В связи с этим обсуждался именно вопрос спасения знаний. Легенда описывает долгие дебаты, в ходе которых было внесено три основных предложения: 1) вырезать тексты на камне и спрятать каменные таблицы в горах; 2) отлить золотые таблицы с текстами и спрятать их в подземельях Великой пирамиды в Гизе (пирамида Хеопса – одна из нескольких Великих пирамид, построенных Ассурами, и не имеет ничего общего с захоронениями. В описываемый период 10.000 лет назад она уже была "очень

древним сооружением"); 3) создать азартную игру, в которую включить Магические тексты (создание Карт Таро).

Легенда сообщает, что в итоге были приняты все три проекта. Надо сказать, что со времен цивилизации Ванов существовал интересный артефакт: материал, добытый одной из экспедиций из Земного ядра. Это было некое особое вещество (неизвестный нам химический элемент?), из которого и изготовили 10 таблиц с текстами. Тайник устроили на Синае. Местоположение тайника описали на нескольких массивных стеллах, причем использовали некий шифр, понятный узкому кругу жрецов. В итоге эти каменные Скрижали забрал Моисей во время исхода евреев из Египта. Как один из старших жрецов Дома Исиды, он был посвящен в тайну шифра, прочел надпись на стелле и нашел тайник, обставив это событие как божественное откровение для упрочения своей власти над народом.

Золотые таблицы отлили и спрятали в подземельях. По легенде, для охраны таблиц использовали какой-то самоподзаряжающийся вид не-мертвых, способный тысячелетиями жить без пищи. Возможно, в них были встроены капсулы с радиоактивным веществом, наподобие тех, что работали в вечных лампах. Секрет вечных ламп состоит в капсуле с радиоактивным веществом (явление радиоактивности именуется в древних текстах "внутренним огнем"), помещенной в прозрачную колбу, покрытую изнутри люминофором (скорее всего – сернистым цинком). Из колбы выкачивают воздух (чем-то вроде поршня). В самом помещении, где устанавливают такие светильники тоже снижено давление воздуха. При открывании грабителями двери захоронений внешнее давление увеличивается (двери герметичные) и колба лопаается. Скорее всего, эти не-мертвые продолжают охранять таблицы до сих пор. Согласно легенде, под левой лапой Великого сфинкса (построенного около 25.000 лет назад) находится капсула со схемой подземелий Великой Пирамиды. Современные исследования японской экспедиции, использовавшей ультразвуковое зондирование, показало, что под лапой сфинкса действительно что-то есть. В процессе этих же исследований под Пирамидой Хеопса были выявлены неизвестные ранее полости.

Карты Таро появились в Европе в средние века вместе с цыганами и получили название "цыганский Тарок". Один из первых европейских вариантов колоды Таро был нарисован испанским художником Гойей. До этого Книга Тота попадала в Европу в виде арабских и еврейских текстов.

Что касается проектов спасения Книги Сета, то ее доверили именно не-мертвым. Возможно, что оригинал (полный текст обычно был в единственном экземпляре) скрыт там же, в подземельях Великой Пирамиды. Возможно, отдельные фрагменты написаны на стенах каких-то древнейших захоронений. Поздний вариант текста, известный как Египетская Книга Мертвых, включающий в себя несколько глав книги Сета, был найден археологами в захоронениях. Попавшие в Европу арабские и еврейские списки были, видимо, сделаны с помощью грабителей древних захоронений, зарисовывавших знаки со стен погребальных камер. Считается, что француз Шампалион первый прочел египетские письма, используя билингву (слово, написанное на двух языках) на Розетском камне. Это полная чушь. Священное храмовое письмо древних было всегда доступно для прочтения Магам, посвященным в систему "ключей". Этими же Магическими ключами были "закрыты" и карты Таро.

6.2.3. Магические Ключи, или Ключики Царя Соломона.

На протяжении веков Маги устно передавали ученикам принципы прочтения Магических символов (пиктограмм). Однако согласно легенде, описанный в Библии царь Соломон записал все известные ему указания в виде текста. Этот текст получил название Гранд Гримуар, или Ключики царя Соломона. Эта легенда породила впоследствии множество подделок, так как существовало и большое количество желающих добраться до тайны Магов. Они готовы были платить большие деньги, а спрос рождает предложение. До нашего времени дошла явная подделка этого текста, датируемая примерно 14 в., которая хранится в Британском музее, а копия с нее включена Папюсом в книгу "Практическая Магия". Являясь историческим раритетом, эта книга по содержанию полная и безграмотная чушь, изготовленная явно для продажи "профанам".

Итак, ключи от древних текстов:

1. Ключи стихий.

В Магии большое значение имеет указание Стихии, используемой в той или иной процедуре. Таких Стихий всего шесть, но в основной части – Книге Тота, описано всего четыре стихии. Первая из Стихий – Огонь. Глифом Огня (знаком, изображающим эту стихию) является изображение меча, изображение Миноры (семисвечника, здесь 7 свечей указывает на 7 чакр и 7 астрологических планет).

Вторая Стихия – Земля. Изображается обычно пентаграммой в круге, денежкой (Динарием), кристаллом, или книгой.

Третья Стихия – Вода. Изображается Чашей или волнами. Иногда – каплей.

Четвертая Стихия – Воздух. Изображается Жезлами или тремя косыми чертами. Также иногда – тремя кругами (знак Рериха).

Пятая Стихия – Жизнь (Эфир). Изображается Розой, яблоком, персиком, иногда – человеком в центре равностороннего (не путать с христианским распятием) креста.

Шестая Стихия – Смерть. Изображается Адамовой головой, или Веселым Роджером (череп с костями). Иногда – знак Косы.

1.1. Разночтения Стихий.

В современной Тарологии (трактование Глифов карт Таро) встречаются разночтения в трактовании Стихий Огонь и Воздух. Если на счет Земли и Воды большинство авторов сходятся, то в толковании Мечей и Жезлов единства нет. Для того, чтобы разобраться в этом казусе, сначала посмотрим формальные качества, приписываемые Стихиям (ниже мы дадим глубокое физическое объяснение того, что такое Стихии):

Огонь – энергия, активность, импульс.

Воздух – хаос, подвижность.

Однако меч – это именно устройство для передачи импульса энергии. Связь кованного железа и Огня тоже прозрачна. Что касается Жезлов, то это вовсе не те дубинки, предназначенные для разбивания черепов, которые некоторые авторы помещают в виде изображений на свои колоды карт Таро. В средневековой и античной Магии "Магическим жезлом" называется ивовый прутик, служащий для обнаружения воды и поиска сокровищ (то есть раздвоенная ивовая ветка,

вращающаяся в руках оператора). Таким образом, для нас все выглядит весьма однозначно.

2. Ключи персонажей.

Карты Таро содержат в себе глифы, изображающие разнообразных персонажей. Условно эти фигуры можно разделить на несколько категорий: люди, животные, сверхъестественные существа.

2.1. Люди.

Люди в Глифах Карт Таро встречаются трех типов: мужчины, женщины, дети. При толковании глифов надо все время помнить, что карты Таро связаны с Магией (работой сознания) и несут в себе указания именно относительно настройки сознания.

Глиф "мужчина" обозначает разум, абстрактное мышление и способность строить модели мира.

Глиф "женщина" обозначает интуицию, прямое познание (локацию мира сознанием), восприятие реальности.

Глиф ребенок (дитя) не имеет пола и считается как сознание, не имеющее опыта. Как указание, читается: включите Разум (мужчина), подключите к нему Интуицию (женщина) и забудьте весь накопленный вами опыт, так как он здесь неприменим. На современном языке это выглядит так: подключите локатор к компьютеру и сотрите базу данных.

2.2. Животные.

Фауна в картах Таро представлена довольно разнообразно.

Лев – Сила.

Телец (бык) – материя.

Лошадь – дух, то, что везет (провидение Господне), рациональность происходящего.

Собака – друг.

Волк – враг.

Кошка – черная Магия (дьявол).

Рак – тот, кто пятится.

Змея – мудрость

2.3. Сверхъестественные существа.

Эти глифы всегда обозначают присутствие высшего разума.

Ангел – высший разум высокочастотный. Светлые существа.

Демон – высший разум низкочастотный. Темные существа.

Смерть – системный механизм.

Сфинкс – синкретическое (составное) существо, обозначающее загадку (тайну). Составные части Сфинкса: лапы льва, туловище тельца, крылья орла, лицо человека. Разгадка Сфинкса – лев и телец разошлись под 90 градусов, образовав плоскость. Орел взлетел вверх, обозначив трехмерное пространство, человеческое сознание открыло путь в четвертое измерение. С точки зрения моделей мира, Магия – это физика многомерных пространств, причем для каббалистической модели, принятой в Таро, – это 22- мерное пространство.

Крылатый лев – действующая Сила

Ящерицы, Саламандры – Элементалы, духи Огня.

Феникс – символ возрождения древней цивилизации.

3. Ключи объектов.

Кроме персонажей в картах Таро использованы глифы, обозначающие объекты.

Река – это текущее время.

Город – Сознание Системы. Эгрегор.

Городские ворота – чакра Системы, внешний выход сознания планеты Земля.

Военный лагерь с шатрами – промежуточное состояние Системы.

Башня из камней с бойницами – тело из клеток с чакрами.

Замок с поднятым подъемным мостом – пространство с ограниченным доступом (Магония).

Дерево – дерево Сефирот, схема циркуляции энергий мироздания.

Острова на реке, соединенные мостами с растущими на них деревьями, – параллельные миры и переходы (порталы) между ними.

Корабли с парусами – указание направления течения хода времени.

Крепостная стена с зубцами, по которой идет человек, – наиболее вероятная реальность, разбитая на временные интервалы – дни и недели.

4. Ключи атрибутов.

К атрибутам персонажей в Тароте относят одежду, украшения, троны.

Одежда – символизирует тело. Обнаженное тело – чистое сознание.

Прозрачная накидка – тонкие тела.

Платье – физическое тело.

Доспех – торможение физического тела.

Украшения указывают на распределение энергий.

Корона – активная Сахасрара чакра.

Обруч на лбу – активная Аджна Чакра.

Кулон или воротник на одежде – активная Вишудха чакра.

Пояс – активизация Манипура чакры и нижних чакр: Свадхистаны и Муладхары.

Узор на одежде в виде вертикальной цепочки соединенных ромбов – то же, что и жезл Гермеса Кадуцей. Обозначает подъем энергии от нижних чакр наверх, но в отличие от Кадуцея энергии идут по боковым сосудам – Ида и Пингала. Точки пересечения этих сосудов на средней оси обозначают энергетические блоки.

Жезл Гермеса Кадуцей – обозначает подъем энергии Кундалини от Муладхары чакры к Сахасрара чакре.

Трон – состояние покоя.

Трон со ступеньками – абстрагироваться от реальности.

Камень – прочная основа.

Скрещенные ключи – символ духовной власти "Вязать" и "Разрешать". Легендарные ключи от загробного мира (ада и рая).

Колонны – основы.

Занавеси с узорами – модели или изображения.

Манускрипт – формализованное знание.

Колесница – то, что везет, или дело.

Кираса – защита.

Полог колесницы – то, что прикрывает (защита).

Зеркало – посмотрите на себя со стороны.

Знак "крылатое солнце" – кинетическая энергия.
Луна – Инь.
Солнце – Янь.
Соединение Луны и Солнца – Тао, равновесие энергий.
Знак бесконечности (восьмерка на боку) – Вселенная.
Звезды – использовать астрологические расчеты.
Крупная звезда среди мелких – Солнце.

5. Атрибуты стихий.

Чаши – события прошлого.
Жезлы – события будущего.
Мечи – энергия.
Динарии – структура или материя.
Яблоко – энергия жизни.
Облако – Хаос. Будущее.
Золотой дождь – излучение.

6. Цветовые поля.

Синий – высокочастотные энергии Вишудха, Аджна, Сахасрара.
Зеленый – энергии Анахата чакры.
Желтый – энергии Манипура чакры
Красный – энергии Свадхистана и Муладхара чакр.

6.2.4. Структура карт Таро.

Карты Таро (Священная книга Тота) состоят из 78 листов (карт). Каждый лист содержит в себе текст целой главы книги. Обычно в колоду авторы вкладывают одну пустую карту на случай замены утерянной. Для прикладных вариантов использования карт (гадание, или модуляция ситуации, или зарядка талисманов) в том случае, если Маг досконально знает каждую карту, при утере одной из карт он может символически обозначить ее на пустой карте, освятить (см. ниже освящение карт) и использовать как саму карту. Профаны же, не знающие, что такое карты Таро вообще, часто трактуют в своих писаниях значение "пустой карты", вызывая этим смех посвященных. По аналогии с Рунами, представляющими собой совершенно иную систему работы с энергиями, невежи видят в пустой карте глубокий смысл. Но Руны – это потоки энергии, и пустая руна обозначает ее (энергии) отсутствие, как, например, у выключенной лампочки. Карты Таро же есть страницы текста книги. Какой, например, глубокий смысл в чистом листе? Что можно там вычитать?

Далее, колода Таро состоит из двух частей (разделов), именуемых Большим и Малым Арканами Таро. Слово Аркан обозначает именно веревочное орудие, представляющее длинную веревку с затяжной петлей, подобное тому, которым кочевники ловят лошадей, скот и друг друга.

Аркан обозначает в данном случае инструмент настройки сознания на улавливание энергии определенного качества. Каждая карта имеет поле рисунка и служебные поля. Для Больших Арканов на служебном поле вписывается римская цифра, обозначающая порядковый номер Аркана и его "девиз". У Малых Арканов

есть разделение на "картинки" и "цифры". У "цифр" в служебном поле изображается арабской цифрой порядковый номер, символы же Стихии включаются в "картинку" карты. У "картинок" Малых Арканов в служебном поле указывается их достоинство: Вольты, Рыцари, Дамы, Короли, Тузы. Все карты, как и листы книги, имеют четко обозначенные верх и низ. Некоторые невежды взяли за правило комментировать в своих писаниях значение "перевернутых" карт, демонстрируя всем полное отсутствие познаний в вопросе. По аналогии с Рунами, которые есть вектора энергии и имеют, следовательно, направление, эти глупцы переворачивают и тексты Книги Тота. Однако если перевернутая руна имеет просто обратное направление вектора энергии, то что именно означает перевернутая книга в руках профана, пытающегося ее прочесть? Означает, главным образом, незнание букв и неумение читать. Для Мага наличие в книге по Таро комментариев к пустой или перевернутой карте сразу же означает, что данный труд написан профаном, и на его изучение незачем тратить время.

С течением времени игроки в азартные игры (которым смысл Тарота был абсолютно недоступен) упростили колоду для своих нужд. Это было бы полной неожиданностью для древних Египтян, привыкших бережно относиться к текстам. Таким образом появилась игральная колода карт, в которой полностью отсутствуют Большие Арканы, а Малые Арканы включают в себя только номер и масть (стихию). От Больших Арканов в преферансную колоду (более полную) попала карта 22 Аркана ("Дурак"), превратившаяся в Джокера и, видимо, обозначающая самого игрока. Из Картинок же исчезли Рыцари.

Соответствие Мастей и Стихий:

Мечи (Огонь) – Пики

Динарии (Земля) – Бубны

Чаши (Вода) – Черви

Жезлы (Воздух) – Трефы.

Существуют изготовленные профанами же колоды, в которых вместо Малых Арканов помещены "игральные" карты. Эти глупцы, видимо, где-то услышали, что в Тароте есть 22 Больших Аркана, и как-то их рисуют (не ведая, что творят), но вместо Малых Арканов попросту помещают игральные карты, не задумываясь о выброшенном тексте (даже не догадываясь о том, что он должен быть). Такая колода подобна книге, содержащей лишь названия глав и номера страниц. К таким горе-шедеврам можно отнести и "Марсельскую колоду", изготовленную Магами специально для отсеивания профанов. В прежние времена таким способом на флоте отсеивали самозванных матросов. Их спрашивали: – На чем вы ходили в море? – Да на крейсерах, на линкорах.... – А на галюне? (название корабельного туалета). – А как же, на нем чаще всего...

Таким образом, существует несколько способов, позволяющих сразу же отсеять профанов, подвизавшихся на ниве карт Таро.

Колоду Таро образуют 22 карты Большого Аркана и 56 карт Малого, разбитых на 4 масти (Стихии) по 14 карт в каждой. Каждая масть образует структуру, именуемую "Лестницей святого Иакова" (у святого было видение, якобы показавшее работу этой структуры).

6.2.4.1. Курьезный случай трактования символов.

Дело в том, что приведенная выше система ключей не является частным случаем, применяемым только к Таро, но представляет собой некую универсальную систему для всего оккультного наследия, включая и алхимию, но с некоторыми добавлениями, связанными со спецификой работы алхимиков. Сюда же можно отнести и трактование древней тибетской иконографии. Так, например, тибетская икона Калачакра изображает мужское демоническое (низкочастотное сверхъестественное) существо, находящееся в половой связи с женским демоническим же существом. Из чего профаны сделали вывод, что в тибетской религии есть сексуальные практики (к удивлению самих тибетцев, ничего об этом не знающих). Реально там говорится о разуме духов нижнего плана (мужское сверхъестественное существо), доступных к созерцанию Мага посредством интуиции (женское существо). Однако интерес, порожденный профанацией этой иконы, породил сразу же и рынок предложений. Возникла целая плеяда учителей, которые начали преподавать Тантру (на самом деле, название тибетского варианта буддизма, не имеющего с сексуальными практиками ничего общего) всем желающим. Эти практики были с энтузиазмом приняты жаждущей сексуальных развлечений публикой, получившей возможность удовлетворять свои сексуальные потребности под видом духовного развития.

6.2.5. Главная мандала Тарота.

Существует несколько геометрических фигур, отображающих структуру карт Таро. Они называются Мандалами Тарота. Главное изображение выглядит как равносторонний треугольник с точкой посередине, помещенный в центр квадрата. При этом треугольник образован 22 картами Большого Аркана, разложенными по принципу $21+1=22$; три стороны треугольника содержат по 7 карт ($7 \times 3 = 21$) и двадцать вторая карта (она же нулевая, замыкающая круг, слово Таро означает – "колесо") помещается внутрь треугольника, как ось вращения. Квадрат образован Малыми Арканами, разбитыми на 4 Стихии и содержащими по 14 карт в каждой Стихии. Расположение сторон квадрата следующее:

1. Противоположные Стихии находятся на противоположных сторонах квадрата, например, Огонь и Вода, Воздух и Земля.
2. Стихии привязываются к сторонам света: Вода – Север, Огонь – Юг, Воздух – Восток, Земля – Запад.
3. Каждая Стихия начинается с Двоек и заканчивается Тузом.
4. Возрастание масти идет по часовой стрелке относительно наблюдателя.

Второй вид Мандалы отличается тем, что Стихии разложены крестом, ориентированным по сторонам света в соответствии с приведенной выше зависимостью. Треугольник Большого Аркана с точкой посередине находится в центре этого креста. Стороны креста начинаются от сторон треугольника.

6.2.6. Круг для вызывания.

Эта фигура, являющаяся одним из важных инструментов Магии, является также одной из Мандал Тарота. Она состоит из трех концентрических кругов, пересеченных крестом, причем крест начинается от границ внутреннего круга. Для пояснения этой Мандалы потребуется материал по Дереву Сефирот, приведенный ниже (см. Дерево Сефирот). При начертании этой фигуры используют следующие

зависимости: первый круг (внутренний) проводят энергиями 17А Больших Арканов, второй круг проводят с использованием энергии 9А и третий круг – энергиями 4А. Крест Стихий расписывают так же, как было указано выше, то есть Стихии ориентированы по сторонам света, начинаются с Двоек в точке пересечения с 17А и заканчиваются в Тузах, находящихся на пересечении с внешним кругом (4А).

"Круг для вызывания" включает в себя две системы координат. Система кругов связана с сознанием планеты Земля, а крест Стихий связан с перемещением внутри нашей Вселенной. Манипулируя этой схемой Маг может изменять уровни своего сознания (изменять мерность воспринимаемого им пространства), смещаться в различные точки Вселенной, изменять природу своего тела (на уровне баланса агрегатных состояний, см. Стихии), а также извлекать в наш мир объекты из других Вселенных (см. Миры Стихий). Условием для создания такого мощного инструмента является наличие освященной колоды карт Таро.

6.2.6.1. Магические Стихии.

В советские времена в России публиковалось достаточно много критических материалов о Магии, Алхимии и Астрологии. В этих статьях мировоззрение Древних представлялось как примитивное и весьма наивное, что очень хорошо вписывалось в идею поступательного процесса развития цивилизации (потомки знают больше, чем предки). Однако реально этот процесс не линейный, а спиральный (что недавно подтвердили ученые, придя к выводу о том, что 25 тыс. лет назад на Земле была ядерная война). Это означает, что древние были не столь наивны, и их мировоззрение может намного обгонять существующие представления о мире. Осмеянная, как лженаука, Алхимия выдавала совершенно реальный продукт: химически чистое Золото в весьма близких к промышленным объемам (и оно существует до нашего времени). Астрология позволяет предсказать многие события жизни с большой корреляцией. Древние методы управления реальностью (Магия) описывают совершенно потрясающие возможности.

Таким образом, космогонические и физические представления Древних могут быть нам весьма интересны.

Под Стихиями Древние понимали принципы организации материи в нашей Вселенной. Их разбиение строения вещества на пять принципов было основано далеко не на эмпирических догадках. Всего выделялось пять Стихий: Земля, Вода, Воздух, Огонь, Эфир.

Земля несла в себе представление о твердом состоянии вещества, информации и плотности энергии в единице объема.

Вода включает в себя представления о жидком состоянии вещества, прошедшем времени и инерционной массе.

Воздух включает представления о газообразном состоянии вещества, будущем времени и Хаосе. С ним связаны вероятности событий и параллельные миры.

Огонь соответствует плазменному состоянию вещества, кинетической энергии и настоящему времени.

Эфир представляет собой систему взаимодействия четырех Стихий в равной пропорции, представление о живой материи и жизненной энергии.

Понятие Стихий связано с принципом организации материи во Вселенной и с существованием иных Вселенных, построенных из иных Стихий. При этом говорится о Вселенных, пограничных с нашей, таких, в структуре которых есть

Стихии, подобные тем, которые есть в нашей Вселенной. Между нашими Вселенными есть Граница и возможен переход объектов. Эти другие Вселенные называются по имени общей (граничной Стихии). Например, Миры Огня или Миры Земли. Существа, проходящие в наш мир из других Вселенных, называются Элементалы. К ним относятся Элементалы Огня, именуемые Магами "Саламандры" (средневековая терминология), Элементалы Земли – "Гномы" или "Кобольды", Элементалы Воды – "Ундины", Элементалы Воздуха – "Сильфы". Существует много названий для Элементалов Эфира: "Олли", "Дриады", "Лоа", "Элементеры" и т.д. Сами Маги описывают Элементалов (Стихийные существа) как такие флуктуации Стихии, которые можно расценить как присутствие некоего живого существа. Например, в пламени свечи при отсутствии сквозняка возникает неровное горение, и языки пламени формируют причудливые узоры, напоминающие ящерицу (огненную саламандру). Тема Элементалов не освещена подробно в наследии Египтян (картах Таро) или наследии Евреев (книга Тора является расшифровкой, данной Моисеем по Каменным Скрижалям). Эту тему прорабатывали античные и средневековые Маги, в том числе Парацельс. Наиболее полным описанием этой темы считается до сих пор многократно перепечатывавшаяся книга аббата Вильфора де Монтфокона "Граф Габалис", написанная весьма темно и метафорически. Для человека, не знакомого с оккультным методом сокрытия информации, она будет весьма непонятна и бесполезна. Существуют также известные работы Агриппы и Парацельса, затрагивающие природу стихийных духов.

6.2.7. Освящение карт Таро.

Как уже было сказано выше, карты Таро представляют собой дошедшую до нас версию древнеегипетской Священной Книги Тота. В свою очередь, эта книга является текстовой записью подборки информационных пластин Атлантов. В первоисточнике не было никаких написанных текстов, были видеосюжеты, включавшие в себя все параметры реальности (звуки, запахи и тактильные ощущения), которые человек воспринимал не с экрана, а как происходящие непосредственно с ним. На основании этих переживаний египетские жрецы и составили свои таблицы с текстами. Библиотека Атлантов, даже если взять те несколько пластин, что достались египтянам вместе со Шлемом Ра, была потрясающая по объему. Жрецы сразу же отсеяли "все ненужное", включающее в себя непонятные им инопланетные технологии, искусство и литературу, и остановили свое внимание на нескольких Магических материалах. Переведя в тексты эти сборники, они вычленили из них "самое нужное" и таким образом создали некий учебник Магии. Главным в этом учебнике, с их точки зрения, была технология изменения реальности с помощью "системы команд" (Большие Арканы). Кроме того, они нашли ключи к работе с материей и энергией, а также способы проникновения в иные Миры (Малые Арканы). Каждая из 78 таблиц описывала метод вхождения в определенное "командное" состояние сознания, в котором человеческое сознание превращается в "преобразователь реальности". Эта система знаний, являющаяся продуктом достижения науки целой цивилизации, в принципе оперирует иной моделью мира, нежели современная физика. Кратко описать эту модель можно по аналогии с идеей фильма "Матрица": мы все являемся только программами в гигантском компьютере. Атланты говорили об информационной модели мира, в которой Земля представляет собой компьютер с 22-разрядным

процессором. Иными словами, каждый объект в этой системе (в нашей объективной реальности) обозначен именем, включающим в себя 22 знака. Найдя для объекта такое имя и войдя в состояние управления реальностью (добравшись до самой программы), мы можем переписать имя объекта, изменив при этом его свойства. Кроме разрядности "процессора" Атланты установили, что Система обладает 10 уровнями (информация записана на 10 дисках). Каждый такой уровень соответствует одной из 10 Сефир (см. Сефиры или Еврейское наследие. В 10 Скрижалях, вынесенных Моисеем с горы Синай, были описаны, видимо, Сефиры). Сама же программа (реальность) написана с помощью языка, содержащего 22 символа, каждый из которых соответствует одной из команд программы (закон природы, действующий в этом мире). Таким образом, за каждой картой Больших Арканов стоит реально существующий информационный пакет информации. В самой карте описан метод настройки сознания на этот внешний информационный блок. При настройке сознания в соответствии с указанием карты Маг может провести эту энергию и закрепить этот поток к самой карте. Такая процедура называется "освящением" карт. Освятив каждую из 22-х карт Большого Аркана, Маг переходит к 56 картам Малых Арканов.

Малые Арканы указывают точки Вселенной, в которых действуют определенные силы. Карты Таро включают в себя по 14 точек для каждой Стихии (направление смещения к одной из 4-х границ Вселенной (всего их 6: Огонь, Земля, Вода, Воздух, Эфир, образующий две Стихии: Жизнь и Смерть). Смещаясь в соответствии с указанием карты в данную точку Вселенной, Маг фиксирует в карте ее свойства. То есть он заряжает карту энергией этого места, используя описанную картой точку Вселенной как "Место Силы" (см. Места Силы).

После закрепления на картах всех 14 точек для каждой из Стихий карты раскладывают в виде главной Мандолы Тарота (треугольник в квадрате) для того, чтобы энергии самих карт выровнялись относительно друг друга. После освящения карт их можно использовать как талисманы, обладающие указанным для данной карты качеством (см. Талисманы Больших Арканов).

6.3. Каббалистка и Дерево Сефирот.

Частью наследия цивилизации Атлантов завладели Евреи, являющиеся их прямыми потомками. Десять каменных скрижалей, вынесенных из Египта Моисеем, соединились с устным преданием (ключами), сохраняемыми Еврейскими Магами. Видимо, знания, сокрытые в системе Таро и Книге Торе, написанной Моисеем, встретились в Иудее, породив каббалистическую традицию. Важным элементом описания системы Магии Древних была схема, именуемая Деревом Сефирот, восстановленная Еврейскими Каббалистами где-то в период до Римского владычества. Эта схема отображает структуру сознания Планеты Земля. Дерево Сефирот содержит в себе объекты двух типов: Сефиры, обозначенные на схеме кругами (сферами), и соединяющие их Каналы, обозначенные линиями (трубки). Если брать аналогию с современными компьютерами (а мы говорим именно об информационной картине мира), то Сефиры – это диски, на которых записана информация, а Каналы – это отдельные программы или файлы с данными. Можно также рассмотреть 10 Сефир как 10 опорных (или несущих) частот, на которых записаны пакеты информации (Каналы). Древние оперировали весьма сложной многомерной моделью мира и, безусловно, наши сегодняшние представления о

Дереве Сефирот как схеме планетарного сознания так же примитивны, как объяснение принципов самолетостроения с помощью условного обозначения самолета на военной карте. Известно, что Сефиры являются источниками фиксированных частот и, кроме того, относительно друг друга обладают амплитудными и фазовыми характеристиками. Они имеют точки проекции на поверхности Земли, именуемые Местами Силы. Схему Сефир можно рассматривать, как многоэтажный дом, состоящий из трех корпусов или "Колонн" (левая, средняя и правая). Подвал этого сооружения соответствует Сефире Малькут, а крыша – Сефире Кетер. Каналы же являются квартирами, расположенными на этажах. Подобно квартирам Каналы имеют номер и объем, который характеризует буква Еврейского алфавита (мы имеем дело с Наследием Евреев). Каким образом буква может быть связана с размерностью? Букве соответствует конкретная фонема, фонема – это звук определенной частоты, а звук – это сферическая волна определенной длины (соответствующей частоте звука). Кроме того, известно, что хозяева этой квартиры (Канала) бывают дома в определенное время (астрологическое значение Канала, соответствующее временному периоду). Астрология изначально появилась именно из Наследия Атлантов, как необходимость указания временных отрезков. При этом можно различить длинные отрезки, связанные с обращением Земли относительно 12 зодиакальных созвездий (месячный цикл), и короткие временные отрезки, связанные с периодом обращения семи "планет" (недельный цикл). Названия планет проникли в названия дней недели, так понедельник (мундэй - день Луны), вторник (Вендэй - день Венеры), суббота (сатардэй - день Сатурна), а воскресенье (Сандэй - день Солнца). Недельная планетарная активность соответствует и смене активности 7 Чакр, из которых первая Муладхара чакра имеет завязку на физическое тело и сексуальную энергию и привязывается к Луне (понедельник), вторая Свадхистана чакра связана с размножением и детьми и привязывается к Венере (вторник), третья Манипура чакра связана с третьей кастой (воины), привязывается к Марсу (бог войны и покровитель Воинов) и среде. Четвертая чакра Анахата (первый уровень Магов) связана с Меркурием (бог Гермес - покровитель ученых) и привязана к четвергу. Пятая чакра Вишудха связана с разумом, как управителем поведения (царь в голове), привязывается к Юпитеру (царю Богов) и соответствует пятнице. Шестая чакра Аджна (третий глаз) связана с могучими способностями к Магии и ясновиденью, она привязывается к римскому богу Сатурну и субботе. Седьмой день связан с Сахасрара чакрой (божественная чакра) и с Солнцем (Бог Ра) и привязана к Воскресенью.

С Чакрами, как приемниками, работающими в частотном диапазоне, связаны семь нот (октава - диапазон, разделена на семь частотных полос - нот). Эта система похожа на телевизионные каналы. Каждая нота находится в зоне наибольшей амплитуды сигнала Чакры, но имеет боковые составляющие – бемоли и диезы.

6.3.1. Ангелы.

Каждый из каналов формирует некий закон природы, или Действующую Силу, которая неким образом изменяется во времени, формируя личность Канала. То есть, отслеживая изменение амплитуды сигнала Канала, можно предположить, что имеешь дело с неким разумом или индивидуальностью. Связывая Канал с планетой или Созвездием, указывают временные параметры возрастания или

убывания Силы действия Канала. Являясь частью сознания планеты Земля, люди проводят энергию Каналов. В зависимости от касты, сознание человека способно захватывать более или менее высокочастотную Зону Дерева Сефирот. В зависимости от Действующих Сил, с которыми взаимодействует человеческое сознание, формируется та или иная картина Мира и система мотивации. Каждый из Каналов является несущей частотой, на базе которой осуществляется модуляция группами человеческих сознаний, то есть формируются Эгрегоры. В этом аспекте Канал можно сравнить с телевизионным каналом, по которому гонят телепрограммы. Сознание обычного человека улавливает сигнал канала в области боковых составляющих. Часто люди ловят одновременно несколько каналов, что соответствует телеприемнику, настроенному на диапазон между телевизионными каналами (прием помехи).

6.3.2. Эгрегоры.

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

6.3.3. Планы бытия.

Если рассмотреть схему Дерева Сефирот (см. схему), то в ней можно выделить три горизонтальных Канала, делящих всю схему на несколько областей. Это будет разделение Планетарного сознания на уровни восприятия Мира, и оно связано с типом построения моделей пространства внутри нашего сознания (способ организации Телевизионной картинке). Из этих трех горизонтальных Каналов нижний по частотам имеет №17. Каналы обычно обозначаются именно номерами. Итак, все пространство разделено на 4 области. Нижняя называется Мир Физический и пространственно размещается на Сефире Малькут (аналог с винчестером компьютера). В этой области находятся Каналы с 22 по 17. Следующая область, с 17 Канала по 9, называется Астральным планом. Область между 9 и 4 Каналом называется Ментальным планом. Область с 4 по 1 Канал называется «Первичным Светом» или областью «Божественного Сознания».

Принято делить все информационное пространство Земли на три Плана, объединяя Ментальный и Божественный план в единую область. Эти три плана связаны не с разделением внешнего мира на какие-то изолированные области, а с особенностью человеческого сознания, включающего несколько областей восприятия. Физический мир в религиях определяется как мир Бога Сына (Вишну), Астральный мир – это область Бога Духа (Шива), Ментальный мир соответствует Богу Отцу (Брахма). Восприятие этих миров связано с работой сознания человека в различных режимах, что и составляет предмет эволюции сознания. Можно сказать, что физический мир является особенностью восприятия, так же, как и Астральный мир, и Ментальный мир. Так эволюция сознания личности является главным аспектом Эволюции человека. Циклически сменяющиеся друг друга цивилизации являются просто ареной для индивидуальной эволюции.

6.3.4. Физический План.

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

6.3.4.1. Религии Физического Плана. Сефира Малькут.

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

сказали: нет Мира кроме Windows, и Билл Гейтс Творец его. Почему Гейтс сделал Windows именно так? Неизвестно, "ноу-хау" Гейтса. В этой аналогии Магические Эгрегоры похожи на всякие пособия типа "Photoshop для чайников", или "Программирование на языке Java".

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

6.3.4.1.1. Религии 22 Канала.

Это Канал, отражающий идею Бога-Отца, $22=2+2=4$ (граница Божественного Мира). В основе всех религий, в разное время существовавших на частоте этого Канала, лежит вера в непознаваемое высшее начало. Это начало не определяется как личность (Аль-Ах, Эль Хай, Айн-Соф и т.д.). Замысел этого существа непонятен и непознаваем на уровне человеческого сознания. В связи с этим следует жить в настоящем времени, не строя планы, так как Бог может истребить человека или человечество в любое время (Стихия Огонь – настоящее время). Для адептов этих религий имеет значение только происходящее сейчас. В основе Иудаизма (Эгрегора, занимающего в настоящее время частоту этого Канала) лежит Книга Бытия Моисея. Эта книга, в свою очередь, является интерпретацией знаний Атлантов в изложении жрецов Древнего Египта. Создавая новую Религиозную парадигму, Маг Моисей (Мозес), сделал это целенаправленно. Выбрав 22-й Канал (Огонь) и сформулировав «заповеди», как настройку на него, он открыл доступ своим последователям к Сефире Есод, дающей власть над миром. Таким образом, верующих иудеев можно разделить на "народ", привязанный к Сефире Малькут, и на "Князей", образующих Элиту, взаимодействующих с Сефирой Есод. Адепты религии этого Канала во многом определяют реальность (настоящее время, Стихия Огонь). В этой религии нет "домов Бога" – храмов. Синагоги представляют собой просто культурные центры (дома собраний общины, клубы). С другой стороны Раввины не имеют большей святости, чем другие иудеи, а являются просто знатоками традиции – образованными людьми, знающими "Священные книги".

6.3.4.1.2. Религии 21 Канала.

Этот Канал связан с прошедшим временем (Стихия Вода). Религия, базирующаяся на этом Канале сейчас, заменила собой какие-то другие Водные религии (Митраизм, Религия Дагона, и т.д.). Христианство, существующее сегодня в 21 Канале, построено на вере в Бога Сына, $21=2+1=3$ (Канал воплощающегося Бога Сына (см. Вишну)). Основой этого Канала является обращение к событиям прошлого. Религия Христиан была сформулирована и оформилась окончательно примерно через 500-800 лет после гибели Иисуса Христа. В основе этой религии лежит идея Бога Сына, воплощающегося среди людей (см. аватары Вишну). Являющийся Мессией (носителем миссии), Бог Сын сообщил людям новые условия (требования) Бога Отца. Поскольку в этой религии есть условия (Новый Завет),

поставленные Богом-Отцом, то существует возможность следовать этим условиям (угодить Богу), отсюда "Угодники" (те, кто угождают). Так как те, кто угождает Богу, лучше тех, кто не угождает, они получают награду (получение необходимого). Для адептов этой религии имеют значимость только события прошлого. Продвинутые адепты этой религии воспринимают вибрации Сефиры Ход (дающей возможность создавать астральное тело). Эти Адепты (Святые) обладают возможностью видеть Духов и взаимодействовать с ними (изгнание бесов). Особой Сиддхой (высшей способностью) этих аскетов является способность создавать защитное поле (Силовое поле Стихии Воды). Природа этого защитного поля связана с торможением времени в объеме ментального пространства аскета. Соответственно, в таком пространстве гасится любой импульс энергии (эффект мухи в янтаре). Известна легенда о православном монахе, о руку которого разбился в осколки дамасский клинок.

6.3.4.1.3. Религии 19 Канала.

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

6.3.4.2. Мир призраков. Сефира Есод.

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

6.3.4.3. Тайные Религии.

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

6.3.4.3.1. Религии 20 Канала.

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

В основе этой религии лежит тайна крови Иисуса Христа. Кровь лежит в основе ритуалов вызывания умерших (тех, кто жил). Если Христианская церковь (21 Канал) является апостольской церковью (наследники учеников Иисуса Христа), то церковь 20 Канала является церковью Крови Господней, то есть церковью потомков Иисуса Христа (передача качества через Кровь). В этой религии главной является легенда о Святом Граале (сосуде с кровью Иисуса Христа). В эту легенду входит цикл легенд о рыцарях Короля Артура и их поисках Святого Грааля. Возможно, религия Катаров была разновидностью 20 Канала. Есть информация, что в Катарской крепости Монсегюр нацистский исследователь и мистик Отто Ран нашел Чашу Грааля. Есть легенда о том, что Каролинги (древние короли Франков) являются прямыми потомками (потомками племянников) Иисуса Христа (см. книге и фильм "Код Да Винчи"). Можно предположить, что члены этого рода являлись главами Церкви Крови Господней. На энергиях этого Канала базируется спиритизм, реанимация и воскрешение из мертвых (одно из чудес Иисуса Христа).

6.3.4.3.2. Религии 18 Канала.

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

6.3.4.3.3. Религии 15 Канала. Низ.

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

относится меч Эскалибур и таинственная Менора (семисвечник), находящаяся, по слухам, в коллекции Ватикана. Эти религии имеют в своей основе идеи Власти денег. В этих религиях существует своя система ценностей.

6.3.5. Астральный План.

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

6.3.5.1. Эгрегоры 17 Канала.

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

6.3.5.1.1. Первое Посвящение Магов. Просветление. Сефира Даат.

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

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

6.3.5.1.2. Ложные Посвящения.

Как было сказано выше, Посвящения существуют и при переходе между человеческими кастами 1-2, 2-3 и 3-4.1. Существует большой интерес в социуме к получению Магических способностей. Обычно спрос рождает предложение. Таким образом, появились различные варианты торговли Посвящениями. Как правило, такие посвящения имеют таинственную форму и загадочные атрибуты. Сами ритуалы могут быть весьма сложны и сопровождаются долгими путешествиями к загадочному месту окончательного Посвящения. Основным признаком ложных Посвящений является тот же самый уровень сознания посвящаемого, что был и до Посвящения. В некоторых ложных посвящениях, проводимых с использованием особых Мест Силы, посвящаемый даже на какое-то время меняет уровень сознания, что не зависит от самого ритуала, а только от энергий этого места. Однако даже в таких, казалось бы, реальных Посвящениях не происходит закрепления достигнутого уровня. Как только человек покидает Место Силы, его Точка Сборки смещается в обычное положение. Иногда посвящение обставляется как получение какого-то Артефакта. Например, талисмана, что-то вроде "священной реликвии"

(освященный предмет). В этом случае также не происходит реального Посвящения, т.к. Точка Сборки возвращается в обычное положение при убиении такого Артефакта.

6.3.5.1.3. Инициации.

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

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

3. Осознавание (осознание). Тип мышления, базирующийся на связи с Эгрегором Земли – "Сверх Я". Этот механизм называется Инсайт. В картах Таро этот тип сознания обозначается фигурой «Ребенок». Базой этого мышления является Ментальное тело. Управляющая чakra Сахасрара.

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

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

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

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

6.3.5.1.3.1. Посвящения Шаманов.

При посвящениях самих шаманов инициации имели другую форму. Надо отметить, что в этом случае инициация с помощью травмирования (обрезание для 1-3 касты) носит более тяжелый характер. Эти процедуры в варианте шаманов представляют собой, например, ампутацию пальца (на руке или ноге). Вместо обрезания используется полное оскопление или частичное (кастрация). Такое посвящение может проходить в разных вариантах. У мужчин такое (весьма травматичное и редкое в наше время посвящение) может дать только шаманка женщина (Магиня), обладающая уникальными технологиями, уходящими корнями в традиции культа Богини Матери (см. историю расчленения Осириса Сетом и воскресения его Исидой, с потерей половых органов). В настоящее время такие инициации крайне редки (хотя и весьма эффективны в ритуальной форме). Подобная процедура была описана в Книге Сета (Некрономикон). Важной частью такого ритуала (связанного вообще с ампутацией любой части тела) является мумификация отрезанной части. Благодаря этому посвященный получает вход в мир Духов через мертвую (сохраненную) часть своего тела. Однако реальных мастеров, способных дать такое посвящение (а не просто изуродовать тело), крайне мало. В настоящее время такое посвящение в некоторых случаях дают в рамках традиции Вуду. Наиболее распространенный вид шаманского посвящения выглядит следующим образом: группа шаманов (уже имеющих посвящение (4.2-4.3)) входит в Астральный план (17Канал), образуя Эгрегор (с помощью настройки на один Тотем (формирование Сефиры Даат)). Как правило, используется Тотем Ворона (Стихия Воздух - Двойки Воздуха). Далее, захватив Астральное Тело иницируемого, они фиксируют его (распятие, или пришивание (энергии 15 Канала)) к месту или предмету (например, шаманский бубен). При этом формируется отпечаток (Астральный Двойник), фиксированный к Астральному плану (закрепление к пространству Дуат). Далее, после закрепления в Дуат, Шаману дают закрепление в Нижнем Мире (пространство Сефиры Есод) или Верхнем Мире (пространство Сефиры Тиферет). Для закрепления в Верхнем или Нижнем мире там находят Союзника (не путать с понятием "Союзник" в Сефиротической Магии). Таким Союзником Шамана может быть обитатель пространства Есод или Тиферет. Установив связь с Союзником, обитающим в реальном пространстве (пространство Дуат виртуально), Шаман, таким образом, получает Верхнее или Нижнее Посвящение, являющееся специализацией. Таким образом, возникает два типа Шаманов: Черные Шаманы с зацеплением в пространстве Есод и Белые Шаманы с зацеплением в пространстве Тиферет. Черные Шаманы занимаются целительством и практической Магией. Белые Шаманы занимаются духовным развитием, кармическими проблемами и воспитанием людей. Тип Посвящения зависит от изначального уровня сознания. Для уровня 3-4.1 это Нижнее посвящение, для уровня 4.1-4.2 – Верхнее.

6.3.5.1.4. Посвящения Страхом.

Другой тип реальных посвящений основан на страхе. Страх является вторым защитным режимом организма (реакция на неизвестную опасность). Эта защитная реакция связана со стремлением организма спрятаться и затаиться от угрозы. В этом режиме организм замирает. Все процессы в нем приостанавливаются. Сознание (уровень "Я") человека замирает. В этот момент "не Я" переходит в режим сканирования внешнего мира. Человек начинает воспринимать мир в частотном диапазоне Анахата Чакры (чувствовать энергию). В этом режиме (восприятия невидимого мира) сознание человека "Я" воспринимает составляющие части "не Я" (прошлые воплощения). Возникает некая система монологов, исходящая от прошлых воплощений (голоса). Обычно человек, выйдя из состояния Страх, стремится забыть эти голоса, как и саму причину страха. В некоторых случаях эти голоса не исчезают, создавая для человека проблемы, которые впоследствии пытаются устранять психиатры. При длительном страхе у людей 4.1 происходит запуск уровня "не Я" в режиме диалога (Союзник-собеседник). Условия этого типа Посвящений таковы, что посвящаемому приходится использовать этот диалог для получения жизненно важной информации (работа с Союзником). При этом типе ритуалов происходит формирование привязки к пространству Сефиры Даат в виде сильного воспоминания. Примером такого ритуала Посвящения является прохождение Осириона. Осирион является одним из древнейших сооружений Египта. По своей конструкции, это система бассейнов, образующих подводный лабиринт, состоящий из нескольких соединенных между собой камер. В некоторых камерах вода достигала уровня потолка, в некоторых между потолком и водой был воздушный зазор. Проплыть лабиринт насквозь можно было только в том случае, если включится Союзник в режиме подсказки. Только используя такую подсказку, основанную на сканировании мира в многомерном варианте, посвящаемый мог пройти через лабиринт. Использование Союзника в качестве навигационного средства и способа ориентации в пространстве отпечатывается в сознании человека и фиксируется в его двойнике, закрепленном в пространстве Дуат. Толчком к включению механизма страха являлся в данном случае страх смерти от удушья или утопления. Запоминание в Сефире Даат происходит за счет создания коллективного сознания Магами, присутствующими при Посвящении. К этому типу Посвящений относится большинство посвящений Оккультных обществ. В том числе в Массонских ложах основной тип посвящений связан со Страхом.

6.3.5.1.5. Посвящения смертью.

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

6.3.5.1.5.1. Механизм Посвящений Смертью.

В момент смерти происходит объединение сознания "Я" и "Не Я". Накопленный в течение жизни опыт присоединяется к опыту предыдущих жизней. Эта процедура похожа на перезапись файла с одного диска на другой. В режиме "быстрой прокрутки" человек видит события прожитой жизни. В результате такого объединения возникает некий третий вид сознания "Сверх Я". Если сознание "Я" базируется на работе левого полушария мозга и управляется Вишудха Чакрой, а сознание "Не Я" базируется на работе правого полушария и управляется Аджна Чакрой, то сознание "Сверх Я" базируется на работе обоих полушарий одновременно. Это сознание "Сверх Я" управляется Сахасрара Чакрой и является сознанием Эгрегора, образованного воплощениями данной личности. В посмертии (после смерти) существует именно "Сверх Я". С этим связано то, что люди не помнят событий посмертия. Даже при реинкарнации вспоминаются воплощения, но не посмертие. При посвящении Смертью запускаются механизмы преобразования сознания из "Я" в "Сверх Я". Иногда такое посвящение происходит спонтанно при клинической смерти, но только при начальном уровне не ниже 4.1. При Посвящениях Смерти (Великих Мистериях) используются эффекты имитации естественной смерти. Эта имитация включает в себя атрибуты Смерти (черепа, скелеты, мумии или части мумий), таинственность и изолированность места Посвящения (часто кладбища, склепы, древние подземелья и захоронения).

6.3.5.1.5.2. Большие Мистерии.

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

6.3.5.1.6. Образование Сефиры Даат.

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

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

6.3.5.1.7. Запись Астрального Двойника.

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

6.3.5.1.8. Создание зацеплений. Верхний и Нижний Союзник.

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

6.3.5.2. Магические Эгрегоры.

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

6.3.5.3. Эгрегоры 16 Канала.

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

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

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

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

6.3.5.3.1. Принципы эквивалентности Кармы.

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

долги". Все Эгрегоры, построенные на принципе равновесия Мира (Системы), такие как, например, Даосизм или Индийское учение о Карме, завязаны на 16 Канал.

6.3.5.4. Эгрегоры 15 Канала Верх.

Этот Канал несет в себе качество образования дистантной связи между удаленными в пространстве объектами (принцип резонанса). Здесь мы имеем дело с многомерным пространством, в котором происходит взаимодействие между соприкасающимися объектами, точки касания которых находятся за пределами трех обычных измерений. Если 15 Канал рассматривать как команду, то это будет команда "образовать связь". В этом канале происходит высокочастотная часть процесса зачатия и формирования "серебряной нити". Кроме зачатия и жизни в полосу энергий 15 Канала попадают также ситуации, связанные с обладанием чем-либо. Понятие собственности завязано на связь объекта с владельцем и также завязано на энергии 15 Канала. В связи с этим в число эгрегоров 15 Канала попадает Красная Магия (Магия крови), связанная с любовью и зачатием, Магия Денег (связанная с возможностью обладания чем-то материальным) и область Алхимии, связанная с Материализацией. Материализация здесь выглядит как торможение мыслеформы за счет образования связей с низкочастотными объектами. В том числе, к материализации мыслеформ относится создание внепространственных туннелей. При фокусировке сознания Мага на удаленной точке пространства и времени возникает канал от точки нахождения Мага к этой удаленной точке. В процессе материализации этой мыслеформы возникает образование плотного внепространственного туннеля, ведущего от Мага к "точке назначения". Поскольку 15 Канал пересекает 17 и связан с низкочастотными энергиями (энергиями тела), доходящими по частоте до Манипура Чакры (желтая чакра, отвечающая за обмен веществ и иммунитет), то существуют и телесно ориентированные эгрегоры, завязанные на этот Аркан. Сюда, в первую очередь, можно отнести Сатанистов различных направлений (см. религии). В основе этих культов лежит известный с античных времен культ бога Пана (покровителя стад и лесных животных). Именно козлорогий и козлоногий Пан лежит в основе изображений Сатаны (козел Мендеса). Крылья летучей мыши к нему добавились из карты 15 Аркана, описывающей настройку на 15 Канал. Эти крылья просто указывают на возрастание энергии этого Аркана к ночи (летучая мышь – символ ночи), когда сила его максимальна. Телесно ориентированные практики Сатанистов (ритуальный секс и "черная месса") предназначены для активизации Манипура чакры. В ходе ритуалов Сатанистов вполне возможна материализация образа Сатаны за счет образования Магического круга (языческие ритуалы хороводов с участием обнаженных мужчин и женщин (телесно ориентированные практики). Черная месса по своей сути является имитацией антизачатия (движение энергии 15 Канала снизу вверх от Манипура чакры к Вишудха чакре).

6.3.5.5. Эгрегоры 14 Канала.

Энергия этого Канала связана со Стихией Воздух. Здесь присутствует ускорение скорости течения времени (число происходящих событий возрастает). Эгрегоры, связанные с энергией этого канала, несут идеи трансформации и преобразования материи. Частотный диапазон Канала простирается от частоты Анахата Чакры до частоты Вишудха Чакры. При настройке сознания человека на

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

6.3.5.6. Эгрегоры 13 Канала.

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

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

Вторую группу составляют так называемые "бессмертные". В этой группе система мотивации связана с личной эволюцией. Эти люди, конечно, также умирают. Однако в новом воплощении они восстанавливают прежнюю личность, и их новая жизнь является продолжением предыдущей. Они могут иметь или не иметь детей, и это не является доминирующим фактором в их жизни, так как в итоге целью является не потомство, а собственная личность. Постепенно эти люди начинают осуществлять долгосрочное планирование своих жизней и тогда они

попадают в элиту Земли. Смерть таких людей является следствием остановки в развитии и невозможности его продолжать, так как все имеющиеся для этого возможности исчерпаны. Эгрегор 13 Канала называется "некромантией" и включает в себя множество течений: от "реаниматоров", пытающихся различными способами воскрешать умерших, до всевозможных сект убийц, служащих, по их мнению, жрецами богини (бога) смерти. Как ни странно, наибольший социальный протест вызывают не ритуальные убийцы (типа индийской секты душителей, именующих себя Тугами и служащих смерти в ипостаси богини Кали), а именно "реаниматоры" (например, колдуны Вуду). Дело в том, что у людей существует внутривидовая защитная программа, направленная на уменьшение интереса к умершим. Например, люди достаточно неплохо переносят вид умерших животных, однако умершие люди вызывают у них страх и отвращение (инстинкт, видимо, направленный против каннибализма и поедания останков других людей). С этим, скорее всего, связан и страх перед ожившими (оживленными) покойниками. Ожившие и воскрешенные покойники являются центральными персонажами человеческих страхов. С другой стороны, убийство является бытовым и распространенным явлением, к которому люди привыкли гораздо лучше, чем к ожившим мертвецам.

6.3.5.7. Эгрегоры 12 Канала.

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

6.3.5.8. Эгрегоры 11 Канала.

Этот Канал связан с идеей порядка и закона. Здесь мы имеем дело с минимальным порядком и структурой, которой Порядок отличается от Хаоса. Эта структура является основой Мира, некой базовой программой, присутствующей в любой его части. В любом объеме мира присутствует эта программа как минимальный порядок. Эгрегоры 11 Канала пытаются формализовать эту программу в виде свода правил и законов. Такие законы рассматриваются как

"священные" и богоданные. Примером подобного "закона" являются каменные скрижали Завета, данные, согласно иудейскому преданию, Моисею на горе Синай непосредственно Богом. Различные правители в разное время пытались формализовать Божественные заповеди в виде законов человеческого социума. Примером таких законов являлись законы Каролингов (древних франкских королей). По некоторым легендам, Каролинги вели свой род от кровных родственников Иисуса Христа. В средние века возник Эгрегор Божественного Трибунала Фемы, тайного общества, построенного на базе законов Каролингов. Так или иначе, любая власть создает законы и служит Эгрегору богини правосудия Фемиды.

6.3.5.8.1. Пространство Сефиры Тиферет.

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

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

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

6.3.5.9. Зона Высшего Астрала.

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

6.3.5.9.1. Эгрегоры 10 Канала.

Энергии этого Канала связаны с пятым измерением (расширение времени, или многовариантность). Этот Канал имеет смещение по стихии Воздух (будущее время). Множество параллельных миров завязано на энергию этого Канала. Маги, проводящие эту энергию, способны почувствовать временные развилки и открыть проходы в параллельные миры. Этот Канал представляет собой команду «просчитать вероятности события». На этой энергии основаны Эгрегоры «путешественников между мирами». К таким Эгрегорам относится Магический орден «Повелителей Золотого Облака», адепты которого занимаются прогрессорством и изучением сравнительной истории разных миров. Наиболее

полно подобная возможность описана в романе Айзека Азимова "Конец Вечности". Также сюда можно отнести "Девять принцев Эмбера" Роджера Желязны и "Белую дорогу" Степана Вартанова. В этом мире, одном из множества, нет религий, связанных непосредственно с 10 Каналом. Однако здесь есть отдельные Маги, способные к прохождению между мирами (см. книги К. Кастанеды).

6.3.6. Ментальный План. Второе Посвящение Магов. Вознесение.

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

6.3.6.1. Эгрегоры 9 Канала.

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

6.3.6.2. Эгрегоры 8 Канала.

Этот Канал, связанный со Стихией Воды, воспринимается Магами, находящимися в Магонии, и связан с возможностью обладания максимальной Силой. Эта Сила управляется сознанием Мага, проводящего энергию данного канала. Данная Сила возникает за счет торможения времени. Эта Сила аналогична силе инерции объекта, возникающей при изменении скорости и направления движения объекта. Управляя с помощью своего сознания скоростью движения во

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

6.3.6.3. Эгрегоры 7 Канала.

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

6.3.6.4. Эгрегоры 6 Канала.

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

6.3.6.5. Эгрегоры 5 Канала.

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

6.3.7. План высшего Ментала. Третье Посвящение Магов. Трансмутация.

Существует третья граница Древа Сефирот. Она отделяет зону Ментального плана от Астрального уровня. При переходе границы этого уровня (увеличении частоты объекта) исчезает разница между физическим (низкочастотным) телом объекта и его сознанием (высокочастотным телом). Таким образом, можно говорить об исчезновении тела (выход из мира форм) при переходе границы этого уровня. Человек, переходя границу этого уровня, попадает в «мир первичных принципов», в котором отсутствуют объекты. Этот мир сложно поддается описанию и содержит в себе средства, создающие Договор. Переход на этот уровень знаменует собой окончание третьего уровня развития Магов. Маги третьего уровня – Алхимики

работают с атомарным уровнем структуры материи, изучая возможности изменения непосредственно своим сознанием структуры материи. Этот уровень завершается при достижении возможности Трансмутации элементов. При таком преобразовании возникает некое излучение, аналогичное радиоактивности. Проводя процесс Трансмутации серебра (или ртути) в золото, в течение года, Маги поглощают это излучение и разгоняют собственное тело до частоты 4 канала. В процессе этой работы, именуемой обычно «Великим Деланьем», Маги выводят собственное тело на частоту сознания. Далее существуют уже Маги четвертого уровня, именуемые далее Демиургами. У Демиургов физическое тело не отличается по свойствам от ментального тела. Поэтому они могут перемещаться в пространстве, наподобие световой волны (телепортация), и принимать любое обличие (Полиморфизм – процесс, подобный формированию мыслеформы). Переход на этот уровень расширяет мерность сознания до 12 измерений (максимум, доступный человеческому сознанию).

6.3.7.1. Эгрегоры 4 Канала.

Энергия этого Канала связана с формированием Договора. Проведение сознанием этой энергии позволяет изменять Договор (переписать программу) и дает власть над Миром. Маги, проводящие эту энергию, называются Демиургами. Демиурги обладают максимальной властью над Материей, доступной в масштабах Земли. Любая власть базируется на проекциях этой энергии. Эгрегоры, взаимодействующие с энергией этого канала, связаны с идеей бога-царя. Сюда относится и Зевс (Юпитер) античного пантеона, и Водан древних германцев, и Индра индуистов. Приписывание царям чудесных качеств (власть над миром) связано с Эгрегором 4 Канала. Так, например, французским королям приписывался дар исцеления, а японский император обладал властью над стихией (штормы и ураганы). Идея божественного происхождения власти связана с 4А. Символы царской власти (Корона, Скипетр и Держава) связаны с Силами 4А. Сама корона является символом Сахасрара Чакры. При этом зубцы короны символизируют полюса Чакры (лепестки Лотоса в Индийской традиции). Существует в современном мире одна корона (из многих, существовавших ранее), которой приписывается волшебная Сила. Это корона Венгерских Королей. Венгры же – потомки Гуннов, разрушивших Римскую империю, и, скорее всего, их корона украдена в каких-то древних сокровищницах. Скипетр – это Жезл Воздуха (см. Глиф 1 Аркана), а Держава символизирует Динарии (Стихия Земля).

6.3.7.2. Эгрегоры 3 Канала.

Энергия этого Канала связана с понятием Инь. Этот Канал представляет собой отрицательный полюс Системы. Здесь идет речь о направлении движения энергии. Под Инь понимают обычно центростремительное направление движения энергии относительно данного объекта. Существует разделение объектов на Иньские (поглощающие энергию) и Яньские (выделяющие энергию), хотя это так же относительно, как и разделение на холодные и горячие объекты. Вселенная имеет две области – Инь и Янь, причем Инь-область является таковой только относительно Янь-области (наша область Вселенной). Качество поглощения энергии связано обычно со скоростью движения во времени. Инь- и Янь- части Вселенной двигаются во времени в противоположном направлении. Таким образом, для нашей области

Вселенной можно определить среднюю скорость движения материи во времени. В Солнечной системе и на Земле также можно определить такую скорость. В Солнечной системе Земля является Иньским объектом, то есть обладает скоростью движения во времени меньше средней величины. Если взять все человечество, то женщины двигаются во времени медленнее, а мужчины быстрее средней скорости. Таким образом, женщины резонируют с Иньской, а мужчины с Яньской областью Вселенной. Этот канал является базой как для Эгрегоров Инь-стиля (техники, построенные на поглощении энергии), так и для Матриархальных Эгрегоров (доминирование женского начала). Кроме того, есть Эгрегоры, построенные на возможностях связей с антимиром (Эгрегор Люцифера). В принципе, к этой теме относятся и все "Богородичные" Эгрегоры, несущие в себе идеи древнего культа Великой Матери (см. Кибела).

6.3.7.3. Эгрегоры 2 Канала.

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

6.3.7.4. Эгрегоры 1 Канала.

Эта энергия связана с принципом создания Мира (Договора). Это то самое "слово", которое "было вначале". Можно рассмотреть этот канал как команду "Включить компьютер". Если рассматривать Договор (Объективную реальность) как программу, то можно сказать, что команда 1 Канала включает компьютер, на котором стоит эта программа. С другой стороны, здесь присутствует некое допущение: допустим, этот Мир существует, и тогда он существует. Предположим, что у нас на компьютере много файлов (программ), из которых мы выбираем одну для активизации. То же самое происходит при включении телевизора – мы выбираем одну из программ. На энергии этого Канала основаны представления о Творце (Программисте). Этот Канал соответствует Богу Отцу в Христианской Триаде или Брахме в индуистской.

6.4. Сефиры.

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

6.4.1. Малькут

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

6.4.2. Есод

Этот мир соответствует частотному диапазону Муладхара-Манипура и пересекается с миром Малькут, образуя некую область, в которой обитатели мира Малькут (физические объекты) могут взаимодействовать с обитателями мира Есод (объектами эфирного плана). Мир Есод имеет дополнительное 4 измерение (линейное Время). Это измерение включает в себя 3 области (время прошедшее – стихия Вода, время настоящее – стихия Огонь и время будущее – стихия Воздух). Именно появление восприятия четвертого измерения представляет собой "духовный рост" (вход в мир Духа, или мир Духов), о котором обычно говорят. Символом этого нового мира, открывающегося для познания духовно развитой личностью, является фигура Сфинкса (см.). В карте 10А образ Сфинкса расписывается по элементам. В сефире Есод находятся эфирные (4-мерные) тела всех живых объектов, существующих в Малькут. Кроме того, в этой Сефире находятся сброшенные распадающиеся эфирные (частота Свадхистаны) и астральные (частота Манипуры) тела умерших. Некоторые умершие висят в пространстве этой чакры, образуя призраки.

6.4.3. Ход

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

6.4.4. Нецах

Пространство этой Сефиры – левый мир (пространство Воздуха). В этом пространстве существует многовариантность (5-е измерение – называется "расширение времени"). Это миры Хаоса. В этом информационном пространстве

существует многообразие форм жизни (резонанс с Анахата чакрой (уровень животного ментала)). На этом уровне существуют сознания всех видов животных, существовавших на Земле в прошлом, существующих ныне и тех, которые будут существовать в будущем. При этом ментальные тела аналогичны по структуре телам физическим.

6.4.5. Тиферет

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

6.4.6. Гебурах

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

6.4.7. Хезед.

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

6.4.8. Бинах.

Этот мир находится в правой области Дерева Сефирот (стихия Вода) и находится на границе ментальной области (образованной 1, 2 и 4 Арканами) и Миром Форм (находится ниже 4 А). Можно провести аналогию между ментальным миром и рубкой космического корабля. Физические параметры, такие как время, масса, скорость, температура, прочность, здесь превращаются в показания приборов и для пилота являются просто некими числами, которые нужно поддерживать в заданном диапазоне. Так же можно провести аналогию с компьютерной игрой, в которой существуют объекты, представленные на экране, но одновременно есть и сама программа, в которой любой объект описан числами. На этом уровне, соответствующем 4А и Тузам Малых Арканов, происходит освобождение самого человека от власти телесной оболочки (человеческой формы), он как бы перестает быть шахматной фигурой, стоящей на доске (используемой в игре (уровень ниже 9А), и не является игроком, играющим на этой доске (уровень выше 9 А), но является сознанием, вспоминающим эту игру (для мира Бинах) или представляющим себе какую-то будущую игру (для мира Хокма). Можно представить себе рубку звездолета, летящего с огромной скоростью, в которой находятся два штурмана. При этом один проверяет пройденную траекторию (Бинах), а другой прокладывает будущую (Хокма). В мире Бинах нет людей в нашем понимании, но есть некие сознания. В этот мир ведет 8 Путь (Сила) и 7 Путь (Победа). Поскольку это Пути расположены в Магонии, то здесь можно говорить о богах, накапливающих могущество (Сила), наподобие Урана (небо) или Хроноса (время). Также здесь можно вспомнить мифы о Титанах (первороджденные дети Геи (земли) и Урана (небо) у греков) и гектанохеерах (тысячеруких великанах – там же). Седьмой же Путь характерен для богов-победителей типа Зевса, Индры и Тора.

6.4.9. Хокма.

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

6.4.10. Кетер.

Это огненный мир (стихия Огонь), который является первичным (исходным) по отношению к остальным мирам (Сефирам). Можно сказать, что это капитанский мостик, откуда исходят все приказы. Поток энергии, исходящий из Кетер, идет вниз, создавая 8 Сефир, и фокусируется в Малькут. Малькут же порождает восходящий ток, идущий обратно в Кетер. В результате этой постоянной перезаписи происходит развитие Сефиры Кетер, качество которой возрастает. Нисходящий поток энергии Кетер обозначается треугольником с вершиной, направленной вниз. Он называется "треугольником закона". Восходящий поток называется "треугольником развития" и обозначается треугольником с вершиной, повернутой вверх. В течение длительной эволюции создается личность космического масштаба (по Стругацким –

"Монокосм"). Эта сверхличность эквивалентна понятию "Бога-Отца" в христианстве (Брахме в индуизме), но отличается от понятия Аль Аха у мусульман. Это существо адекватно понятию Гения Земли, но является одной из единиц (сознаний) в масштабах Солнечной Системы. Мир Кетер подобен выпускному классу школы. Это мир высших существ для данной системы координат, но он же является базовым для других координатных систем (как школа для института).

6.5. Большие Арканы Таро и эволюция сознания человека.

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

6.5.1. Арканы как метод настройки.

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

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

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

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

Помимо сфинкса важное значение в дешифровке Таро имеют человеческие фигуры, их три вида: мужчина, женщина и ребенок. Здесь имеются в виду три вида сознания, доступные человеку: "Я", "не Я" и "Сверх Я". Мышление типа "Я" (глиф мужчина) – логическое мышление, связанное с работой левого полушария и завязанное на введенные алгоритмы поведения (обучение). Это мышление связано с анализом ситуации, зависит от базового образования и построено на методе аналогии и построении ассоциаций (этот процесс протекает так же, как описанный, и этот объект подобен уже известному). Это мышление связано с Вишудха Чакрой (происходит на этой скорости). Мышление "не Я" происходит на частоте Аджна Чакры (быстрее мышления "Я") и обозначается глифом "женщина". Поскольку это мышление происходит быстрее, а мышление «Я» происходит в настоящем времени, то мышление "не Я" происходит в будущем времени и называется эвристическим. Оно опирается на способность человека в этом состоянии рефлексивно (не задумываясь) реагировать на события, которые еще не произошли (известно как состояние аффекта и используется в единоборствах). Опирается на работу правого полушария и не поддается логическому анализу. В этом состоянии люди совершают странные, но правильные поступки (если анализировать развитие ситуации во времени). Это мышление эффективное, но не стратегическое (как мышление "Я"), а тактическое (дает кратковременный выигрыш с возможным поражением в целом). Мышление "Я", наоборот, стратегическое (долгосрочное планирование), но может сопровождаться временными неудачами. Результат работы мышления "Я" сильно зависит от образования и эрудиции (способность использования известной информации), а мышление "не Я", наоборот, эффективнее работает у тех, кто не склонен к раздумьям. Третий вид сознания называется "Сверх Я" (глиф "дитя"). Этот вид сознания базируется на работе обоих полушарий и происходит на частоте Сахасрара Чакры (самой быстрой). При таком мышлении вся цепочка воплощений образует единое сознание – эгрегор (типа улья), обладающее принципиально иными свойствами, чем обычное человеческое сознание относительно Системы. Такое сознание сразу получает доступ к любой информации, существующей в Системе (инсайт – прямое знание). Люди, имеющие такое сознание, стоят за пределами

обычного человеческого поведения. Подобное состояние практикуют адепты тибетских сексуальных практик, когда из-за хорошей сонастройки партнеры образуют единый организм с коллективным сознанием. Все Дерево Сефирот, в связи с вышесказанным, можно рассмотреть как некое информационное пространство, разделенное частотно и фазово на несколько областей. Тогда процесс развития сознания можно описать как экспансию разума в неисследованные области этого пространства, взаимодействия с ним (пространством) и изменение (эволюцию) сознания в ходе этого взаимодействия.

6.5.2. Особенности Ритуальной Магии.

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

6.5.3. Управление Планетарными процессами, как работа.

Работа с большими Арканами похожа на работу экипажа звездолета. Все вместе обслуживают сложный механизм. Те, кто работает с Арканами 22-18, – трюмные матросы. Они обслуживают механизмы, корпус, двигатели. Работающие с энергиями 17-10 – инженеры. Они работают с управляющими системами корабля. Те, кто работает с Арканами 9-5, – офицеры. Они управляют всеми службами и прокладывают курс корабля. Те, кто работают с Арканами 4-1, – штаб во главе с капитаном (1А), навигатором (2А), главным энергетиком (3А) и Старшим офицером (4А). Благодаря усилиям всего экипажа этот корабль бороздит просторы Вселенной.

6.6. Малые Арканы Таро и Пять Элементов.

Как было сказано выше, колода Таро состоит из 78 карт. Из них 22 составляют Большие Арканы (см. выше). Описания 10 Сефир, видимо, были спрятаны отдельно (каменные скрижали Завета, содержащие 10 заповедей) и попали в каком-то зашифрованном виде в Тору, а из нее в – Библию. 56 оставшихся карт составляют Малые Арканы и в современной эзотерике это самая таинственная область. Практически ни одна из современных книг по Тарологии не продвинулась далее описаний (всегда спорных) гадательных аспектов Малых Арканов. Между тем, это одна из самых захватывающих областей Наследия Ассуров, именуемая "Практической Магией". Эти Малые Арканы хранят в себе знания по психотехнологиям древних. Все карты Малых Арканов – 56 шт. – разбиты на 4 группы (Стихии), отражающие особенности энергетики и мировосприятия человека. На самом деле таких групп (Стихий, или Элементов) не 4 а 5. Причем пятая Стихия Жизнь (Элемент "Эфир") содержит в себе сразу два активных начала, или

направления – Жизнь и Смерть. То есть, теоретически в картах Таро должно быть на две группы (масти) больше. Однако составители Книги Тота вывели Эфир за пределы рассмотрения. Существует отдельно Некрономикон (Книга Сета), описывающая Стихию смерти (14 карт (или глав) по аналогии с остальными Стихиями), и Книга Жизни, имеющая совершенно разные названия (от Журавлиной Книги до Книги Драконов (Дракономикон)). Кроме того, существуют упоминания о Книге Цветов и Книге Деревьев. Будем считать, что у составителей Книги Тота были веские основания исключить Элемент Эфир из рассмотрения. Таким образом, мы имеем 56 карт, разбитых на 4 группы по 14 Карт.

6.6.1. Эволюция сознания и Иерархия.

Как было сказано в описании Больших Арканов, Дерево Сефирот представляет собой жесткую иерархическую систему, в которой высшие управляют низшими. Полный аналог организма, в котором есть управляющие системы и управляемые клетки, ткани, органы. Рост сознания происходит за счет его специализации. Также в человеческом социуме рост мастерства неотрывно связан с сужением специализации. Специализация сознания Магов (4.1-4.4) происходит внутри Стихии, именуемой обычно Стихийным Кланом. Клан Стихий – это сложные социальные структуры с многопараметрической иерархией. Один из иерархических параметров стихийных кланов обозначен в Малых Арканах и выглядит как переход от 2-ек к 10-кам (4.1-4.3) и от вольтов к тузам (4.3-4.4). Если рассматривать Малые Арканы как Ступени эволюции сознания (обычно 14 карт Стихии носят название "Лестница Святого Иакова"), то можно сказать, что на каждой ступеньке человек осваивает определенные навыки. Если в Больших Арканах шла речь о работе сознания с энергиями определенного типа (описание самого Дерева Сефирот – наша аналогия со звездолетом), то Малые Арканы описывают профессии экипажа этого звездолета, причем описание начинается не с матросских профессий (1-3), а с уровня инженеров (3-4.1-4.4). При этом инженерские профессии (4.1-4.3) описываются цифровыми картами (с 2 по 10), а офицерские – "картинками", от Вольтов до Тузов. В результате существует два раздела Практической Магии: Развитие Сознания (Магия Адептов (4.1-4.3) (2-10 Малых Арканов)) и Вызывательная Магия (призывание "Высших сил" (от Вольтов до Тузов (4.3-4.44))).

6.6.2. Власть Иерархии.

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

Договор (картина мира) не зависит, а Магов – как тех, от сознания которых он зависит.

6.6.3. Малые Арканы и практики эволюции сознания.

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

Суть Магических практик состоит в наработке определенных качеств. Этим Магическое Делание принципиально отличается от занятий людей, где польза работы отделена от самого человека, и чаще всего выражается в деньгах. В Магии же практики дают новые качества, что приводит к повышению места в Иерархии. Казалось бы, деньги дают большие возможности, и при изменении их количества личность тоже переходит на новый уровень, но реально – нет. Человек 2 касты с деньгами может купить себе графский титул (иерархия 3 касты), но при этом не станет графом, а будет лишь купцом с титулом. Однако если, купив титул, он пройдет специальное обучение манерам, стилю поведения и боевым искусствам, то действительно станет графом, но уже не будет купцом. Отсюда презрение старой аристократии (как ее ни назовите (иерархия 3 касты) к нуворишам (скоробогачам (2 каста))).

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

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

6.6.4. Цифры Малых Арканов.

Эти практики являются реальным путем эволюции, хотя многие их воспринимают как профессию, божий дар или принадлежность к некому социуму. Традиционно, идущие этим путем называются "Адептами" Искусства. Термин Адепт адекватен понятию учащегося, или студента. Этот термин соответствует понятию ученика до практики 5-к (4.1-4.2). Вошедший в эту практику становится "подмастерьем", а прошедший ее – "Мастером". Разумеется, существуют какие-то церемонии, символы и внешние проявления этих превращений, но фактически подмастерье – это близкий ученик и ближайший помощник Лорда Магии (4.2-4.3), иными словами, бедный родственник в доме знатного дядюшки, а "Мастер" – это признанный наследник, получающий от короля (4.3) собственный замок. Таким образом, Адептов можно поделить на: "до 5" и "после 5". Адепты, прошедшие 5-ки (или берущие 6), создают собственные школы, которые преобразуют в Ордена Магов к 8. На стадии 9 и 10 (4.2-4.3) – это уже, как правило, неприступные подвижники, не интересующиеся чем-либо, кроме собственного перехода в Магонию.

6.6.5.1. Практики Двоек. Экстрасенсорика.

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

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

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

6.6.5.1.1. Двойки Мечей (Огонь).

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

6.6.5.1.2. Двойки Динариев (Земля).

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

6.6.5.1.3. Двойки Чаш (Вода).

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

6.6.5.1.4. Двойки Жезлов (Воздух)

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

6.6.5.1.5. Послесловие к Двойкам.

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

6.6.5.2. Практики Троек. Натуральная Магия.

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

эти "Маги" (колдуны и ведьмы) получают настойки, обладающие особыми качествами. Эти практики связаны с частотным диапазоном, находящимся немного выше Анахата Чакры. В этот диапазон попадают 16 Аркан (Вода), 13 Аркан (Смерть), 15 Аркан (Огонь), 14 Аркан (Воздух), 11 Аркан (Воздух).

6.6.5.2.0. Деревенская Магия.

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

6.6.5.2.1. Тройки Мечей

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

6.6.5.2.2. Тройки Динариев

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

6.6.5.2.3. Тройки Чаш

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

6.6.5.2.4. Тройки Жезлов

В этой практике мы манипулируем будущей судьбой объекта и его дальнейшей жизненной траекторией. Здесь надо помнить, что мы все находимся в Системе и все объекты в ней жестко между собой связаны. Изменяя будущее одного объекта, мы влияем на движение в будущее всех остальных объектов. Если, например, изменив будущее, мы отдали этому человеку выигрыш в лотерее, то мы его у кого-то отняли (ведь в обычном варианте этот человек ничего не выигрывал, а если выигрыш ему так достался, значит, наше воздействие равно нулю). Таким

образом, в Тройках Жезлов мы перераспределяем удачу (успешное, или не успешное будущее, забирая у одних и отдавая другим. Это очень могучая Магия, но ее невозможно просчитать. Например, отдавая кому-то удачу в ближайшем будущем, мы можем направить его к гибели в дальнейшем. Пример: благодаря нам человек выигрывает много денег в лотерею, вследствие чего обращает на себя внимание бандитов и подвергается нападению, чего бы не было без нашего вмешательства. Здесь передается свобода перемещения в будущем. Существует качество везения (которое можно сформулировать, как умение в нужное время оказываться в нужном месте), по аналогии можно сформулировать и невезение. Если связать двух человек, то это качество можно перекачать (как и обратное), поэтому люди очень не любят связываться с неудачниками, а сами неудачи рассматривают как заразную болезнь. Однако везение не распространяется на какую-то конкретную область, и, использовав везение спортсмена, можно, например, выиграть битву, а вместо успеха в лотерее выиграть в биржевой игре. В прошлом, во времена ярлов и конунгов (предводители военных дружин) удачливый атаман шайки морских разбойников мог стать королем процветающего королевства. С тех пор сохранился ритуал "королевской охоты", когда король в поединке с диким зверем – вепрем, туром или медведем должен был доказать свое везение.

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

Как было показано выше, это довольно сильные практики, открытые благодаря особым технологиям не только для адептов Высшей Магии, но и для более широкой публики, которая превратила Магию в профессию (ремесло) и эволюцию свою видит не в переходе на следующий уровень, а в увеличении числа используемых приемов (технологий). Помимо линий потомственных жрецов в "деревенской Магии" оказываются и их ученики (не прямые родственники). Внутри линии "дар" (способность к Магии) передается через предсмертное прикосновение, когда умирающий колдун или колдунья касаются кого-то из родственников, передавая ему подключение к эгрегору божества. Такое посвящение связано с передачей дара (контакта с эгрегором). Оно возможно только между ближайшими родственниками, у которых тела хорошо сонастроены (эффект волновода). Ученики колдунов получают собственную настройку на эгрегор (без передачи дара) за счет жертвы какой-нибудь части своего тела, принесенной данному богу на жертвеннике. Обычные в Магии ингредиенты тела, такие как волосы, ногти, кровь, слюна и сперма, дают только слабый и временный эффект. Поэтому для сильного соединения ученика с эгрегором колдун использует более значимую часть тела (без чего можно обойтись). Как правило, мужчинам делают обрезание (отрезают и приносят в жертву крайнюю плоть полового члена), у женщин могут использовать кусочки от малых половых губ или сосков груди. В иудаизме и мусульманстве обрезание мужчин (а в некоторых мусульманских странах и женщин) является предохранительной мерой от ухода в колдовство. Однако колдуны для посвящения ученика могут использовать и более важные части, например, сам половой член или яички (у мужчин) (в традициях Вуду в индейской и африканской исходных ветвях это делается иногда для получения более сильной связи с эгрегором), половые губы вместе с клитором у женщин, соски или даже груди целиком.

Такие манипуляции допускаются колдунами по следующим причинам: колдун является жрецом языческого бога или богини. Для этого между ними

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

6.6.5.3. Практики Четверок. Каббалистика.

Этот вид Магии связан с увеличением уровня абстракции Мага. Если в Двойках мы получили ощущение присутствия Стихии в объектах, а в Тройках смогли из объектов принцип Стихии извлечь, то в Четверках мы превращаем этот принцип в формулу (код), и способны изменять свойства объектов своим сознанием, независимо от законов сохранения. Если договор Троек описывал мир объектов, связанных излучением энергии и взаимодействующих друг с другом через каналы связи, то договор Четверок описывает мир в виде компьютерной программы, в которой все объекты являются просто словами (или "именами"), написанными на некоем тайном языке программирования (язык Ангелов, называемый также Енохическим, в честь иудейского царя Еноха, путешествовавшего на небо, и там его узнавшего). Если в неких особых точках мира (местах Силы, или "точках Ввода информации") начать говорить (вслух, или про себя) имя (истинное имя) объекта, то можно оказать на него воздействие.

Таким образом, каббалистика имеет несколько направлений:

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

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

работает с миром, как автор с текстом. Опираясь на базовые настройки, он вводит свое сознание в нужное состояние и редактирует мир.

6.6.5.3.1. Четверка Мечей.

Здесь мы можем изменить кинетическую энергию объекта. Этот договор позволяет нам формализовать мир таким образом, что мы можем просто назначить количество энергии данного объекта. Мы можем придумать энергии столько, что объект сгорит. Однако здесь мы сталкиваемся и с инерцией мира. Представьте себе, что какая-то книга выпущена тиражом 1000 экземпляров. Вы взяли один из них и исправили, но в мире это ничего не изменит. Например, вы переписываете энергию объекта, о котором знаете только вы и никто более. Тогда ваше воздействие может его серьезно изменить. Если же этот объект присутствует в договоре многих людей, то их сознание создаст инерцию для вашего воздействия. В этой практике очень важно настроиться на договор, в котором энергия – это только качество, которое можно изменить, переписав букву или слово так же, как мы привыкли регулировать громкость телевизора поворотом ручки. Здесь мы имеем дело с 15 Арканом в аспекте Огня на частоте чуть меньше Вишудхи. Работа происходит в несколько этапов в соответствии с глифами 4 Мечей. Успокоив сознание "Я" (спящий рыцарь), настраиваемся на Базу (зону Системы), несущую программу (библиотека имен), глиф – комната с окном, украшенным витражом с фигурами. Выделяем тонкое тело (глиф – меч, висящий над рыцарем), настроившись на Огонь (глиф – камин под окном). Далее настраиваемся на сознание Системы (глиф – благословляющая фигура на витраже), далее ищем "огненное имя" данного объекта (глиф – фигуры благословляемых людей на витраже). Сперва следует определить собственное "огненное имя" (меч под постелью рыцаря). Индикатором правильного состояния является онемение собственного тела (глиф – латы рыцаря). Полученные имена представляют собой буквенные сочетания (5-6) букв, в зависимости от позиции ТС. Эти имена характеризуют состояние объектов в настоящее время. Для изменения состояния объекта надо представить себе этот объект (глиф – люди на витраже) в желаемом состоянии. Полученное новое огненное имя надо спроецировать на исходный объект, что изменит его состояние.

6.6.5.3.2. Четверка Динариев.

Эта практика связана с формализацией структуры. Здесь указывается, что структуру не надо изобретать (или нельзя изобрести), а нужно копировать существующие. Здесь одна структура переписывается под другую. Эта практика, как и вся работа с Землей, очень сложная, так как надо удерживать в сознании много информации. Здесь мы имеем дело с 15 Арканом в аспекте Земли. На карте это отображается глифом в виде камня, на котором сидит фигура, и знаком серы (материя), в виде треугольника с крестом снизу (глиф – поза фигуры со скрещенными ногами). Город, изображенный сзади фигуры, обозначает Систему. Корона на голове фигуры предписывает активизировать Сахасрара Чакру (сознание "Сверх Я", которое и входит в "Базу Земли" (считывает из программы структуру объектов, глиф – динарий над головой). Сначала следует считать собственное "Земляное имя" (глиф – динарий под ногами фигуры), потом можно считывать Земляные имена других объектов (глиф – динарии в руках фигуры). Маленькая арка у ног фигуры (похожая на суфлерскую будку) указывает на проход, открывающийся

в "нижний мир" (Сефира Есод), откуда могут вылезти Духи Земли (описанием такой возможности вызывания "нижнего" духа является история доктора Фауста в изложении Гете (существуют и более ранние версии этой легенды). "Фауст" Гете является сложным Магическим трактатом, описывающим Магию Земли для диапазона Тройки-Пятерки.

6.6.5.3.3. Четверка Чаш.

Эта практика связана с сочинением ложной истории. Если в Тройках история переписывалась, то здесь она создается. Например, мы можем создать древний талисман мифического народа. Или на старой вещи написать, что она новая. Это манипуляция с 16 Арканом на частоте чуть ниже Вишудха чакры. Такая манипуляция приведет к изменению механических и энергетических свойств объекта. С помощью этой Магии можно сильно менять свойства этого мира. Некоторым авторам фэнтези это удается (например, Толкиену, сочинившему мир, повлиявший на наш (движение толкиенистов)).

6.6.5.3.4. Четверка Жезлов.

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

6.6.5.4. Практики Пятерок. Вызывание Духов Стихий.

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

6.6.5.4.0. Природа Элементалов.

Наша Вселенная построена по закону 5-ти Элементов. Это означает, что любой объект может находиться в одном из 5 агрегатных состояний: плазма

(Огонь), твердое вещество (Земля), жидкость (Вода), газ (Воздух), живое (Эфир). Символом нашей Вселенной является четырехконечный равносторонний крест, в котором концы креста обозначают 4 основные Стихии (представленные в Таро), а пятый элемент – Эфир – изображается в центре креста. До появления христианского символа распятия, в центре креста изображали человеческую фигурку (живое). Но с утверждением символа распятого бога стали употреблять символ розы. Отсюда орден Розенкрейцеров (рыцарей Креста и Розы, то есть "Рыцарей Вселенной"). Эта модель дополняется возможностью существования Вселенных, построенных на иных принципах (с использованием других агрегатных состояний). Среди этих Вселенных могут быть и такие, которые имеют хотя бы одно такое же агрегатное состояние, как и наша. Тогда возникнет граница между этими Вселенными. Наличие такой границы с другими Вселенными создаст буферные зоны, общие для одной и другой Вселенной. В этих буферных зонах будут находиться объекты, сместившиеся из этих Вселенных. Такие пограничные Вселенные называются Мирами Стихий (Миры Огня, Миры Воды, Миры Воздуха, Миры Земли). Пришедшие оттуда объекты называются Элементалами Стихий.

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

6.6.5.4.1. Пятерки Мечей.

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

6.6.5.4.2. Пятерки Динариев.

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

6.6.5.4.3. Пятерки Чаш.

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

6.6.5.4.4. Пятерки Жезлов.

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

6.6.5.4.5. Практики использования Круга для вызывания Духов Стихий.

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

Сами фигуры представляют собой вольт (модель) нашей Вселенной, описанной в договоре Сефиротической Магии. Они состоят из трех concentрических окружностей, пересеченных Крестом Стихий (равносторонний четырехконечный крест). Три окружности олицетворяют собой три плана бытия (Троица христиан и Тримурти индуистов). Внутренняя окружность несет в себе энергии 17А и отделяет мир Физический (Бог Сын и Вишну) от мира Астрального (Бог Дух Святой и Шива), вторая окружность (9А) отделяет мир Астральный от мира Ментального (Бог Отец и Брахма). Третья окружность (4А) отделяет границу нашей Вселенной от других Вселенных. На Кресте Стихий: отрезок от внутренней окружности (17А) до Астральной (9А) разбивается на 9 частей (Малые Арканы от 2 до 9), отрезок между Астральной окружностью (9А) и Внешней окружностью (4А) разбивается на 5 частей (от Вольтов до Тузов). Концы Креста Стихий ориентируются по сторонам света и расписываются символами стихий. Мечи (Огонь) на юге, Чаши (Вода) на Севере, Жезлы (Воздух) на Востоке, Динарии (Земля) на Западе. Далее на концах Креста устанавливаются индикаторы стихий. Индикатором Огня является свеча в подсвечнике, индикатором воды – серебряная чаша с водой (отсюда христианские серебряные чаши "Потиры"), индикатором Земли может быть кристалл (обычно прозрачный кварц). Индикатор Воздуха – курительница (обычно треножник с горящими в сосуде ароматическими веществами, дающими струйку дыма). При работе с Кругом Маг движется от середины наружу по одной из сторон Креста, в зависимости от выбранной Стихии. Двигаясь в Круге, Маг цепляет сознанием энергии Круга и таким образом изменяет состояние своего сознания. При этом внимание Мага фиксируется на индикаторе выбранной стихии.

6.6.5.4.5.1. Проявления элементаров.

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

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

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

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

6.6.5.4.5.2. Управление элементами.

Вызванные (извлеченные из буферной зоны) элементары притянуты в наш мир сознанием Мага. Это сознание удерживает тут (в нашем мире) элементар, который, будучи сам предоставлен себе, как правило, быстро возвращается в свой мир. Поскольку Маг не может непрерывно контролировать элементар, то на него (элементар) накладывается "удерживающее заклинание", представляющее собой мыслеформу, эквивалентную удерживающему усилию Мага. Маг определяет срок удержания элементар, после чего создает мыслеформу, которая удерживает его (элементар) здесь весь этот срок. Это называется "зачаровать". Маг занимается своими делами, но для всего мира это выглядит как постоянное прикладываемое к элементару усилие, удерживающее его в этом мире. Далее создается сосуд (объем для хранения элементар). Этот сосуд расписывается (практика Четверок) таким образом, чтобы внутри создать принцип (среду) данной Стихии. Именно на сосуд накладывается заклинание "удержания". Далее создается заклинание "послушания". Выглядит оно следующим образом: в мире, в котором пребывает элементар, возникают условия (какие-то), вынуждающие его выполнять желания и подчиняться воле Мага. Эти заклинания позволяют удерживать элементаров в нашем мире.

6.6.5.4.5.3. Применение элементалов.

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

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

6.6.5.5. Практики Шестерок. Порталы Стихий. Заговоры.

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

6.6.5.5.1. Практики Шестерок Мечей.

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

6.6.5.5.2. Практики Шестерок Динариев.

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

6.6.5.5.3. Практики Шестерок Чаш.

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

6.6.5.5.4. Практики Шестерок Жезлов.

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

6.6.5.5.5. Особенности работы с порталами Стихий.

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

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

6.6.5.6. Практики Семерок. Создание Форм. Заклинания.

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

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

6.6.5.6.1. Практики 7 Мечей.

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

6.6.5.6.2. Практики 7 Динариев.

Сложность представляет собой настройка Земли и вход в частотный диапазон. Все нужные настройки состояния сознания описаны в карте. Это состояние может быть реализовано в 3А (аспект структуры) либо в 12А (аспект структуры). Настроившись на поток источника Земли (Магия 6 Динариев), Маг начинает создавать структуру Формы. Как и в Стихии Огня, Формы имеют специализацию. Созданные Формы также заключаются в Свитки и могут быть использованы 1 раз. Формы Земли хорошо ложатся в структуру вещества часто их помещают в керамические или металлические талисманы, позволяющие неоднократно использовать Форму. Однако многократное использование Формы разрушает ее. Кроме того, Формы для Магов 7-к являются продаваемым продуктом, и производить многоцветные талисманы менее выгодно, чем одноразовые свитки.

6.6.5.6.3. Практики 7 Чаш

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

6.6.5.6.4. Практики 7 Жезлов

Эти практики связаны с созданием Форм Воздуха, что само по себе парадокс, т.к. форма – это нечто стабильное, а Стихия Воздуха связана с Хаосом. Здесь работает энергия 10А и 11А. Настройки состояния берутся из 7 Жезлов. Поймав поток ускорения времени, идущий от Источника (6 Жезлов), Маг начинает плести Формы Воздуха, похожие на струи ветра и волны вероятности (5 измерение – расширение времени, или многовероятность). В соответствии с принципами Стихии, Формы Воздуха могут накладываться на метательные предметы (стрелы, ножи, бумеранги, камни). Кроме того, обычным путем (4 Жезлов) создаются одноразовые Свитки Воздуха. Формы Воздуха также специализированы, как и в других структурах.

6.6.5.6.5. Особенности Форм для разных Стихий.

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

Формы Земли представляют собой подробные описания объектов с перечислением их свойств. Например, защитная форма "Сфера Земли" (Боевая

Магия) описывается следующим образом: "Создается сфера, окружающая объект, имеющая плотную структуру, как у стекла. Эта сфера поглощает все виды энергии и защищает человека от любых нападений". Форма, относящаяся к Магии Чародеев и называемая "Привлекательность", описывается так: "Создается оболочка, расположенная вокруг объекта, сглаживающая сигнал, исходящий от объекта. Все виды излучений, отраженные этим объектом, сглаживаются этим фильтром и преобразуются в более гладкий, гармонически изменяющийся сигнал".

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

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

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

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

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

6.6.5.6.6. Принципы работы со Свитками.

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

6.6.5.6.6.1. Технология создания Свитков.

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

6.6.5.6.6.2. Личная печать Мага.

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

6.6.5.6.6.3. Рынок Форм.

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

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

Это целый класс довольно сложных Форм, составляющих товар второго Магического рынка (первый рынок общедоступен, и Магические товары на нем имеют стоимость в пределах 10.000 долл. США). Второй рынок Магии элитарен,

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

6.6.5.7. Практики Восьмерок. Управление Силой порталов.

Создание заклинаний.

Эти практики связаны с уплотнением Форм путем приложения к ним Силы сознания. Полученные объекты называются заклинаниями. Заклинания и Формы соотносятся, примерно, как объекты и их фотографии. В отличие от Формы, расходуемой при работе и рассеиваемой после совершения действия, заклинание не исчезает и не рассеивается, как и все материальные объекты. Скорее, оно ведет себя, как охотничья собака, которая поймала дичь, принесла своему хозяину, но устала и лежит на коврике. Однако поест, отдохнет и опять будет готова к работе. То есть, заклинание имеет структуру, которая не рассеивается, и энергию, которая может тратиться и восстанавливаться. Кроме того, поскольку Форма – это схема объекта, а заклинание – это объект, то две одинаковых Формы могут схлопнуться, и их надо фиксировать по отдельности, а заклинания, являясь объектами, могут существовать, не схлопываясь, даже будучи одного вида (по одной схеме выпустили 10 телевизоров). Таким образом, практика Восьмерок связана с материализацией образов (8А – Сила, в данном случае – сила сознания, уплотняющая образы). Созданные сознанием данного Мага, заклинания будут иметь отличия от таких же заклинаний другого Мага (как собаки одной породы, но от разных родителей). Когда Маг призывает свое заклинание (как охотник собаку), то чужие заклинания не активизируются (чужие собаки бегут к своим хозяевам). Существует возможность перезарядки заклинаний. Это возможно потому, что Маг Восьмерок чувствует их как конкретные объекты. Как и любые объекты, заклинания могут сломаться (начнут неправильно работать). Тогда Маги Восьмерок могут их починить. С древних времен где-то могут оставаться старые бесхозные или неисправные заклинания. Маги Восьмерок могут их утилизировать или ремонтировать.

6.6.5.7.1. Восьмерки Мечей.

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

6.6.5.7.2. Восьмерки Динариев.

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

6.6.5.7.3. Восьмерки Чаш.

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

6.6.5.7.4. Восьмерки Жезлов.

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

6.6.5.7.4.1. Ремонт и подзарядка заклинаний.

Сознание Магов, проводящих Восьмерки, обладает большой плотностью. Из-за этого оно может жестко взаимодействовать с заклинаниями. Эти Маги чувствуют заклинания как физические объекты. Они (Маги) могут заряжать разряженные заклинания (пустые Формы) энергией или чинить поломанные заклинания (с разрушенной Формой). Поломки заклинаний могут происходить со временем из-за обычной энтропии энергии. Можно назвать это естественной коррозией. Древние заклинания, созданные могучими Магами (Магами сверхцивилизации), могут где-то сохраниться до нашего времени. Маги Восьмерок находят их, ремонтируют и могут вновь использовать.

6.6.5.7.5. Рынок заклинаний.

Маги Восьмерок рассматривают и чувствуют заклинания, как материальные объекты. Они могут взять уже существующее заклинание, куда-то его повесить, передать, продать. На этом уровне осознания заклинание является товаром. Оно может быть куплено или продано. Разные заклинания, в зависимости от своей

сложности, стоят по-разному. Наибольшей стоимостью обладают мощные древние заклинания или заклинания, созданные ВЦ.

6.6.5.8. Практики Девяток. Управление стихией с помощью Сознания.

Психократия.

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

6.6.5.8.1. Практика Девяток Мечей.

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

6.6.5.8.2. Практика Девяток Динариев.

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

6.6.5.8.3. Практика Девяток Чаш.

Здесь Маг может воздействовать своим сознанием на историю объекта. Он может состарить объект или стереть его историю, дописать в прошлом какие-то взаимодействия. Таким образом, можно, например, создать "древний сильный артефакт" или, например, запустить механизм "кармической болезни", не имеющей реальной причины. Маг Девяток Чаш является источником явления, которое можно описать, как "ложная память".

6.6.5.8.4. Практика Девяток Жезлов.

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

6.6.5.8.5. Рынок услуг Магов Девяток.

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

6.6.5.9. Практики Десяток. Преобразование тела. Вознесение.

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

6.6.5.9.1. Практики подъема Кундалини.

Физическая модель этого явления такова:

Человек живет (функционирует) в частотной полосе, которую принято делить на 7 частотных диапазонов (чакр), связанных с телами, функционирующими в этих диапазонах. Можно сказать также, что каждое из семи тел живет собственной жизнью (функционирует внутри диапазона (плана)). Там происходят взаимодействия с внешними объектами. Проявленность человека на разных планах (распределение энергий между чакрами) меняется в процессе эволюции. Место нахождения внимания определяется положением Точки Сборки. Практически сознание человека живет там, где находится его Точка Сборки. Однако физическое тело человека закреплено жестко в сефире Малькут (нижнее подключение). В результате тело Муладхара чакры (физическое) и сознание (ментальное тело) живут в разных мирах и имеют разные цели. При достижении состояния Девяток, Маг может непосредственно своим сознанием изменить природу (частотность) физического тела. При этом чакра, продуцирующая данное тело, меняет свою частоту и переходит в следующий частотный диапазон. Так, Муладхара чакра может быть ускорена до Свадхистана чакры, Свадхистана чакра – до Манипура чакры и так далее. В итоге все чакры ускоряются до частоты Аджна чакры. Таким образом, все тело Мага (все семь тел) переходит в ментальную область (Магонию), исчезая из физического мира.

6.6.5.9.1.1. Представление о Кундалини.

Каждый человек, присутствующий в физическом мире (сефира Малькут), закреплен к нему некой энергией фиксации, вложенной родителями во время зачатия. Эта энергия присутствует на частоте существования Муладхара чакры. При работе с технологиями Десяток эта энергия перемещается из Муладхара чакры в Аджна чакру, что создает новую точку фиксации физического тела. При этом

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

6.6.5.9.2. Практики Десяток Мечей.

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

6.6.5.9.3. Практики Десяток Динариев.

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

6.6.5.9.4. Практики Десяток Чаш.

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

6.6.5.9.5. Практики Десяток Жезлов.

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

6.6.5.9.6. Окончание цикла адептов.

Эти практики завершают цикл предварительного развития Магов, именуемый "Магией адептов". Эта Магия является подготовительным этапом к жизни в

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

6.6.5.10. Картинки. Вызывательная Магия.

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

6.6.5.10.1. Смена богов.

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

их физическое существование теряет смысл, и они умирают от ужасной депрессии, вызванной потерей интереса к жизни.

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

Так, около 20 тыс. лет назад возник институт богов. Разделив территории и области ответственности, они начали управлять Землей. Первоначально эти новоявленные боги опирались на остатки древних технологий. Однако постепенно им пришлось переключиться исключительно на возможности собственного сознания, примерно на рубеже 2-5 века н.э. эти существа покинули наш мир, осуществив Вознесение и переход в Магонию (исчезновение античных богов). Они оставили после себя учеников. Несмотря на активное противодействие монотеистических религий, эти ученики в период с 13 по 17 век достигли пика могущества и сформировали новую элиту, исход которой в Магонию растянулся до 20 века, когда уходили последние "дети вдовы" (чьи отцы – античные боги – ушли, примерно, к 5 веку). Одним из последних "великих" был таинственный Фулканелли, удачливый алхимик, получивший философский камень к 19 в. После 2-й мировой войны его тщетно искали американские спецслужбы. Третье поколение богов (к которому, возможно, относился и Фулканелли) вошло в силу на рубеже 18-20 века. Эта новая элита жестко контролирует мировые процессы, предпочитая править посредством вложений капиталов. Эти люди, составляющие мировое правительство, представляют собой анонимную тайную группу. В отличие от античных богов, они стараются никак не проявляться. Эта элита активно взаимодействует с обитателями Магонии. Каждый из членов этой элиты активно взаимодействует со своим Высшим Союзником, расположенным в Магонии.

6.6.5.11. Творители. Вольты.

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

6.6.5.11.1. Валет Мечей.

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

Амон Ра является проявлением 1 Даат и связан с 1-м Посвящением. Амон имеет мужской аспект Ра, связанный с культом Фараона (царя), проявленный в

Сефире Есод (культ Фараонов – это культ воинов, 3 каста). Амон имеет женский Аспект (поглощения энергии в области частот Вишудха-Сахасрара), что соответствует культу Исида (Великий Инь). Это культ Высших Жрецов (Магов 4.2-4.4). Таким образом, противостояние культов Амона и Атона – это противостояние военной аристократии (3-4.1) и Высших жрецов (4.2-4.3). Иными словами, выбор между светским государством и теократией. Женский аспект 3А проявился в ритуальной кастрации жрецов, замененной позже на обрезание (осталось в 22А), и далее сменившейся предписанием ношения мужчинами-жрецами женской одежды (рясы священников). Поскольку эволюция сознания во времени направлена вверх, то считается, что те люди, которые являются жрецами (Магами) сегодня, были ими и в прошлых жизнях (участвовали в ритуалах), в том числе и ритуалах Исида (то есть когда-то прошли ритуальную кастрацию), тогда обрезание и ношение рясы просто активизирует память этого события.

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

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

6.6.5.11.2. Валет Динариев.

Бог информации (Тот у египтян), богатства (Фрейр у германцев, у греков Гермес), покровитель наук и ремесел. Здесь присутствует личность, способная к материализации объектов (бог-творец). Проявлением такого существа в срединном

мире можно считать Магов-материализаторов (вроде известного Саи Бабы). Бог Магии Тот у древних египтян и бог Гермес у античных греков, являясь разными личностями, были проявлениями (носителями) одного и того же этого качества. В индийском пантеоне воплощающийся (материализующийся) бог Вишну также является носителем этого качества (материализации). Каждый из носителей качества Вольта Пентаклей является частью личности бога Земли (Стихии Земли). В известной легенде о докторе (в более ранней версии студенте) Фаусте говорится о призывании Духа Земли. Однако появившийся Мефистофель не вписывается в описание Гномов (элементалов Земли), и в адские духи (Демоны Лимба) его могло записать только христианское сознание (делящее все на "наше" и "адское"). Если опустить историю контракта на покупку души (любимая тема католической церкви), то Мефистофель может быть одним из проявлений призванного Фаустом Вольта Динариев. Их функция – изменение структуры Гения Земли (преобразование Древа Сефирот) и курирование Магов Земли.

6.6.5.11.3. Валет Чаш.

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

6.6.5.11.4. Валет Жезлов.

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

6.6.5.12. Указующие. Рыцари.

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

6.6.5.12.1. Рыцари Мечей.

Маги, передающие Вольтам импульс энергии.

6.6.5.12.2. Рыцари Динариев.

Маги, передающие Вольтам узор структуры.

6.6.5.12.3. Рыцари Чаш.

Маги, передающие Вольтам информацию об изменениях прошлого.

6.6.5.12.4. Рыцари Жезлов.

Маги, передающие Вольтам информацию об изменениях будущего.

6.6.5.13. Наблюдающие. Дамы.

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

6.6.5.13.1. Дамы Мечей.

Эти Маги чувствительны к колебаниям энергии.

6.6.5.13.2. Дамы Динариев.

Эти Маги чувствительны к колебаниям структуры.

6.6.5.13.3. Дамы Чаш.

Эти Маги чувствительны к изменениям в памяти.

6.6.5.13.4. Дамы Жезлов.

Эти Маги чувствительны к изменениям будущего.

6.6.5.14. Решающие. Короли.

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

6.6.5.14.1. Короли Мечей.

Эти Маги владеют Стихией Огня.

6.6.5.14.2. Короли Динариев.

Эти Маги владеют Стихией Земли.

6.6.5.14.3. Короли Чаш.

Эти Маги владеют Стихией Воды.

6.6.5.14.4. Короли Жезлов.

Эти Маги владеют Стихией Воздуха.

6.6.5.15. Сущие. Тузы.

Это так называемые Древние Боги. Они сами не принимают участия в процессах, но все эти процессы происходят в их сознании. В индийской мифологии

есть Бог Брахма. Он ничего не делает и ни во что не вмешивается, но все происходящее является его сном.

6.6.5.15.1. Туз Мечей.

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

6.6.5.15.2. Туз Динариев.

Вместилище структур. Богиня Земли Гея.

6.6.5.15.3. Туз Чаш.

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

6.6.5.15.4. Туз Жезлов.

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

6.7. Специализации в Магии.

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

6.7.0. Рынок Магии.

Рынок Магии представляет собой закрытую для посторонних структуру, имеющую три уровня, причем в третьем уровне активно присутствуют ВЦ. Первый уровень, на самом деле, проявлен в человеческом социуме в виде серии Магазинов "эзотерических товаров", Магазинов "вуду", "волшебных лавок" и т.д. Товары этого рынка весьма дешевы и доступны всем. Однако "простые смертные" рассматривают эти товары как достаточно дорогие и никуда не годные безделушки, а для Магов 4.1-4.2 этот рынок дает все необходимое. Важным условием развития Магов являются различные предметы Силы и машины, позволяющие фиксировать ТС в более высоком положении. Изготовление талисманов для уровня 4.1-4.2 не очень трудоемкое дело, и такие артефакты стоят в пределах 1000 евро. Размах цен первого рынка 10-1000 евро. Естественно, обычные смертные не понимают, что такое "пустой" и "заряженный" талисман. Поэтому они не понимают, например, когда маленькая безделушка стоит здесь 100 евро (заряженная), а за углом такая же (не заряженная) – 10 евро. Кроме того, только Маг поймет и увидит разницу между двумя заклинаниями, из которых одно проще (дешевле), а другое сложнее (дороже). Таким образом, несмотря на то, что для обычных людей первый рынок Магии формально не закрыт, по факту это им мало что дает, так как они не понимают, как им пользоваться.

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

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

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

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

6.7.1. Боевая Магия.

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

6.7.1.1. Описание специализации.

Основными специдисциплинами для Боевых Магов является практическое прогрессорство и сравнительная история. Основная Стихия – Огонь. Поскольку Боевым Магам приходится брать на себя основную нагрузку социальных взаимодействий, то остальные специализации работают на них, создавая им мощный арсенал Магических средств. Работа Боевого Мага похожа на работу шпиона, все действия которого подкреплены технологическими возможностями целого государства. Обычно боевые Маги работают группой, образующей Магический Круг. В случае проведения какого-то более мощного воздействия несколько кругов может объединиться. Существует несколько видов Боевой Магии,

в зависимости от Стихии, и обычно все программы планируются внутри одной Стихии (по ходу эволюции личности), однако при социальных воздействиях, направленных на изменение состояния самого социума, воздействие идет поперек Стихий, суммируя потенциалы Магов одного уровня разных Стихий. При этом задача делится на блоки, каждый из которых выполняют Маги одной Стихии. В Боевой Магии эволюция происходит в процессе перехода от решения мелких частных ситуаций, с которыми обращаются отдельные люди, к решению проблем целых фирм, крупных компаний и, наконец, государств. Боевые Маги сотрудничают со спецслужбами, углубляясь в суть прогрессорской работы. Начиная с практики Пятерок, Боевые Маги получают свой канал для работы с Иерархией. Маги уровня 4.2-4.3 уже не входят в зависимость от человеческих структур.

6.7.1.2. Формы в Боевой Магии.

Основные Формы в Боевой Магии можно поделить на три категории:

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

6.7.1.2.1. Защитные Формы.

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

6.7.1.2.1.1. Простые защитные формы.

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

6.7.1.2.1.1.1. Сфера.

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

6.7.1.2.1.1.1.1. Сфера Огня.

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

6.7.1.2.1.1.1.2. Сфера Земли.

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

6.7.1.2.1.1.2.1. Доспех Земли.

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

6.7.1.2.1.1.1.3. Сфера Воды.

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

6.7.1.2.1.1.1.3.1. Кровь дракона

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

6.7.1.2.1.1.1.4. Сфера Воздуха.

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

6.7.1.2.1.1.2. Щит.

Это заклинание создает в пространстве локальную зону, отражающую воздействие.

6.7.1.2.1.1.2.1. Щит Огня.

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

6.7.1.2.1.1.2.2. Щит Земли.

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

6.7.1.2.1.1.2.3. Щит Воды.

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

6.7.1.2.1.1.2.4. Щит Воздуха.

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

6.7.1.2.1.1.3. Стена.

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

6.7.1.2.1.1.3.1. Стена Огня.

Форма строится на базе 15А и представляет собой плоскость, построенную из кинетической энергии (плоскость излучения). Эта Форма отражает энергетические импульсы. По 3А можно построить очень эффективную Инь-форму, которая будет работать не только как защита, но и как аккумулятор энергии.

6.7.1.2.1.1.3.2. Стена Земли.

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

6.7.1.2.1.1.3.3. Стена Воды.

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

6.7.1.2.1.1.3.4. Стена Воздуха.

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

6.7.1.2.1.2. Сложные защитные Формы.

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

6.7.1.2.1.2.1. Комбинированные Сферы.

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

6.7.1.2.1.2.1.1. Сфера со статичными лезвиями.

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

6.7.1.2.1.2.1.1.1. Сфера Огня с форсунками.

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

6.7.1.2.1.2.1.1.2. Сфера Земли с серпами.

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

6.7.1.2.1.2.1.1.3. Сфера Воды с мечами льда.

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

6.7.1.2.1.2.1.1.4. Сфера Воздуха с вихрями.

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

6.7.1.2.1.2.1.2. Сфера с динамическими лезвиями.

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

6.7.1.2.1.2.1. Сфера Огня с динамическими лезвиями.

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

6.7.1.2.1.2.2. Сфера Земли с динамическими лезвиями.

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

6.7.1.2.1.2.3. Сфера Воды с динамическими лезвиями.

Сфера Воды с вращающимися вокруг "Мечами Льда".

6.7.1.2.1.2.4. Сфера Воздуха с динамическими лезвиями.

Сфера Воздуха с вращающимися вокруг "Мечами Воздуха".

6.7.1.2.1.2.1.3. Меч Агелона.

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

6.7.1.2.1.2.2. Комбинированные Щиты.

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

6.7.1.2.1.2.2.1. Статические комбинированные Щиты

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

6.7.1.2.1.2.2.1.1. Статические комбинированные Щиты Огня

Щит Огня в сочетании с Копьем Огня.

6.7.1.2.1.2.2.1.2. Статические комбинированные Щиты Земли

Щит Земли в сочетании с Копьем Земли.

6.7.1.2.1.2.2.1.3. Статические комбинированные Щиты Воды

Щит Воды в сочетании с Копьем Воды.

6.7.1.2.1.2.2.1.4. Статические комбинированные Щиты Воздуха

Щит Воздуха в сочетании с Копьем Воздуха.

6.7.1.2.1.2.2.2. Динамические комбинированные Щиты.

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

6.7.1.2.1.2.2.2.1. Динамические комбинированные Щиты Огня.

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

6.7.1.2.1.2.2.2.2. Динамические комбинированные Щиты Земли.

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

6.7.1.2.1.2.2.2.3. Динамические комбинированные Щиты Воды.

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

6.7.1.2.1.2.2.2.4. Динамические комбинированные Щиты Воздуха.

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

6.7.1.2.1.2.3. Комбинированная Стена.

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

6.7.1.2.1.2.3.1. Статическая комбинированная Стена.

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

6.7.1.2.1.2.3.1.1. Статическая комбинированная Стена Огня.

Стена Огня в сочетании с Копьями Огня.

6.7.1.2.1.2.3.1.1. Статическая комбинированная Стена Земли.

Стена Земли в сочетании с Копьями Земли.

6.7.1.2.1.3.1.1. Статическая комбинированная Стена Воды.

Стена Воды в сочетании с Копьями Воды.

6.7.1.2.1.2.3.1.1. Статическая комбинированная Стена Воздуха.

Стена Воздуха в сочетании с Копьями Воздуха.

6.7.1.2.1.2.3.2. Динамическая комбинированная Стена.

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

6.7.1.2.1.2.3.2.1. Динамическая комбинированная Стена Огня.

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

6.7.1.2.1.2.3.2.2. Динамическая комбинированная Стена Земли.

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

6.7.1.2.1.2.3.2.3. Динамическая комбинированная Стена Воды.

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

6.7.1.2.1.2.3.2.4. Динамическая комбинированная Стена Воздуха.

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

6.7.1.2.1.3. Особые защитные Формы.

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

6.7.1.2.1.3.1. Особые защитные формы Огня.

Создается ифрит Огня (см. Магические Формы), который управляет Щитами, Мечами, Кулаками и Молотами Огня. Кроме того, оружие может быть усилено элементалами Стихии (см. 5 мечей). Такая форма защиты может обладать большой энергией.

6.7.1.2.1.3.2. Особые защитные формы Земли.

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

6.7.1.2.1.3.3. Особые защитные формы Воды.

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

6.7.1.2.1.3.4. Особые защитные формы Воздуха.

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

6.7.1.2.1.3.5. Особые защитные формы Смерти.

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

6.7.1.2.1.3.6. Особые защитные формы Жизни.

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

6.7.1.2.2. Боевые формы.

Здесь мы говорим о наступательном оружии Магов. Боевые формы представляют собой атакующее оружие. В каждой Стихии оно имеет особенности в

отличие от обычных стандартных защитных Форм. Однако есть и довольно унифицированные боевые Формы, такие, как Кулак, Меч и Молот данной Стихии.

6.7.1.2.2.1. Кулак.

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

6.7.1.2.2.1.1. Кулак Огня.

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

6.7.1.2.2.1.2. Кулак Земли.

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

6.7.1.2.2.1.3. Кулак Воды.

Зона замороженного пространства перемещается медленно, но проламывает любые преграды.

6.7.1.2.2.1.4. Кулак Воздуха.

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

6.7.1.2.2.2. Меч.

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

6.7.1.2.2.2.1. Меч Огня.

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

6.7.1.2.2.2.2. Меч Земли.

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

6.7.1.2.2.2.3. Меч Воды.

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

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

6.7.1.2.2.2.4. Меч Воздуха.

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

6.7.1.2.2.3. Молот.

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

6.7.1.2.2.3.1. Молот Огня.

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

6.7.1.2.2.3.2. Молот Земли.

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

6.7.1.2.2.3.3. Молот Воды.

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

6.7.1.2.2.3.4. Молот Воздуха.

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

6.7.1.2.2.4. Особые боевые формы Стихий.

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

6.7.1.2.2.4.1. Особое оружие Огня.

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

6.7.1.2.2.4.1.1. Огненные Сферы.

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

6.7.1.2.2.4.1.2. Лава.

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

6.7.1.2.2.4.1.3. Огненные Плети.

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

6.7.1.2.2.4.2. Особое оружие Земли.

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

6.7.1.2.2.4.2.1. Молнии.

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

6.7.1.2.2.4.2.2. Лезвия.

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

6.7.1.2.2.4.2.2. Когти.

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

6.7.1.2.2.4.2.3. Диски.

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

6.7.1.2.2.4.3. Особое оружие Воды.

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

6.7.1.2.2.4.3.1. Сосульки.

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

6.7.1.2.2.4.3.2. Сфера Ермундсена.

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

6.7.1.2.2.4.3.3. Молот Тора.

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

6.6.1.2.2.4.3.4. Меч Обратного Удара.

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

6.6.1.2.2.4.3.5. Голова Горгоны.

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

6.7.1.2.2.4.4. Особое оружие Воздуха.

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

6.7.1.2.2.4.4.1. Вероятностный преобразователь.

Это оружие построено на использовании многовероятности (5-е измерение – расширение времени). Любой композитный объект, состоящий из частей, может быть разрушен, если предоставить этим частям самостоятельно двигаться во времени. Так, например, каждая из компонентов может иметь свою судьбу и, при ускорении времени, силы, соединяющие объект (центростремительные), могут оказаться меньше сил отталкивания частей объекта, центробежных. В результате один объект может преобразоваться в несколько, совершенно различных, с учетом их личной эволюции. Эта форма предписывает автономное развитие компонентов объекта.

6.7.1.2.2.4.4.2. Дезинтегратор (распылитель).

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

6.7.1.2.2.4.4.3. Фрезы.

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

6.7.1.2.2.4.4.4. Эскалибур.

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

6.7.1.2.2.4.4.5. Смерч.

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

6.7.1.2.2.5. Боевые роботы Стихий.

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

6.7.1.2.2.5.1. Боевые роботы Огня.

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

6.6.1.2.2.5.1.1. Дракон.

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

6.6.1.2.2.5.1.2. Саламандры.

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

6.6.1.2.2.5.1.3. Искры.

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

6.7.1.2.2.5.2. Боевые роботы Земли.

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

6.7.1.2.2.5.2.1. Скарабей.

Одна из весьма эффективных боевых Форм Земли. Маг создает в печени противника ифрита, являющегося вольтом Скарабея (одного из трех Йодамов Земли: Черепаха, Слон, Скарабей). Скарабей (навозный жук) тут же принимается скатывать свой шарик (в печени противника), что приводит к раку печени (смертельной и очень болезненной болезни).

6.7.1.2.2.5.2.2. Тролли.

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

6.7.1.2.2.5.2.3. Гномы.

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

6.7.1.2.2.5.3. Боевые роботы Воды.

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

6.7.1.2.2.5.3.1. Кракен.

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

6.7.1.2.2.5.3.2. Ундины.

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

6.7.1.2.2.5.3.3. Водяной.

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

6.7.1.2.2.5.3.4. Капли.

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

6.7.1.2.2.5.4. Боевые роботы Воздуха.

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

6.7.1.2.2.5.4.1. Феникс.

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

6.7.1.2.2.5.4.2. Вихри.

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

6.7.1.2.2.5.4.3. Сильфы.

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

6.7.1.2.2.5.4.4. Фортуна.

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

6.7.1.2.2.5.4.5. Горгульи.

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

6.7.1.2.3. Магические Формы.

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

6.7.1.2.3.1. Простые Магические Формы.

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

6.7.1.2.3.1.1. Талисманы Арканов.

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

17А – два кувшина, причем один из них перевернут

16А – падающая башня

15А – крылья летучей мыши

14А – ангел

13А – коса

12А – виселица

11А – весы

10А – колесо

9А – фонарь

6.7.1.2.3.1.2. Талисманы Значимости (фиксации).

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

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

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

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

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

6.7.1.2.3.1.3. Талисманы Магичности (преобразований).

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

6.7.1.2.3.1.3.1. Тетраграмматон.

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

6.7.1.2.3.1.3.2. Текст.

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

6.7.1.2.3.1.3.3. Мантра.

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

6.7.1.2.3.1.3.4. Артефакт.

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

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

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

6.7.1.2.3.1.4.1. Талисман, изменяющий зачатие.

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

6.7.1.2.3.1.4.2. Талисман девяти жизней.

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

6.7.1.2.3.1.4.3. Талисман второго облика.

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

6.7.1.2.3.1.4.4. Талисман двойников.

Эта Форма заполняет пространство дублями Мага, увеличивая контролируемую область.

6.7.1.2.3.2. Сложные магические формы.

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

6.7.1.2.3.2.1. Демон.

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

6.7.1.2.3.2.2. Ментальный усилитель.

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

6.7.1.2.3.2.3. Шлем Ра.

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

6.7.1.2.3.2.4. Браслет Сета.

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

6.7.1.2.3.3. Высшие Магические формы.

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

6.7.1.2.3.3.1. Риши.

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

6.7.1.2.3.3.2. Круг.

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

6.7.1.2.3.3.3. Иерархия.

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

6.7.1.3. Заклинания.

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

6.7.1.4. Стихии.

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

6.7.1.5. Артефакты.

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

6.7.1.5.1. Классификация артефактов.

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

6.7.1.5.1.1. Свитки.

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

Формы. Однако свиток можно использовать и для создания заклинания, что гораздо выгоднее.

6.7.1.5.1.2. Талисманы.

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

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

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

6.7.1.5.1.3. Амулеты.

Зона – амулеты носят на шее и в карманах.

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

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

6.7.1.5.1.4. Браслеты.

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

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

Заклинания – в браслеты, как правило, вставляют сильные боевые заклинания. Для правой руки (воздействие от себя) – атакующие, для левой (воздействие на себя) – защитные. Часто на браслеты накладывают целую серию заклинаний. Для ножных браслетов накладывают обычно сильные защитные заклинания.

6.7.1.5.1.5. Кольца.

Зона – пальцы рук, реже – ног.

Соответствия пальцев:

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

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

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

По пальцам:

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

6.7.1.5.1.6. ВП.

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

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

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

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

6.7.1.5.1.6.1. Иницирующие ВП.

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

6.7.1.5.1.6.2. Боевые ВП.

Эти ВП содержат отпечатки личностей Магов 4.3. вместе с их артефактами и наборами заклинаний. При воздействии такой ВП, ученик (Маг 4.1-4.2) запитывает своей энергией ВП, производящую работу уровня 4.2-4.3.

6.7.1.5.1.6.3. ВП Кланов.

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

6.7.1.5.1.7. Пирсинг.

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

6.7.1.5.1.7.1. Серьги.

Адрес – область Аджна чакры.

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

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

6.7.1.5.1.7.2. Голова.

В практике современного пирсинга используется имплантация в:

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

6.7.1.5.1.7.3. Туловище.

Основные точки пирсинга на туловище:

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

6.7.1.5.1.7.4. Половые органы.

1. У мужчин:

1. половой член – активизация и защита сознания, увеличение агрессии. Поражающие ударные псионические заклинания. Подавление воли противника;
2. мошонка – защита и активизация физического тела. Подъем общего уровня энергетики. Протекторы тела (см. Магия Чародеев). Увеличение выносливости и силы.

2. У женщин:

1. область клитора – защитные и атакующие псионические заклинания. Увеличение уровня осознанности и агрессивность. Усиление видения энергии;
2. малые половые губы – защита тела и протекторы тела (см. Магия Чародеев). Увеличение силы и выносливости;
3. зона влагалища – общая энергетика. Включение сознания "не-Я". Все виды энергетической защиты. Увеличение магичности и личной силы.

6.7.1.6. Эволюция в Боевой Магии.

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

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

- 3 – Использование натуральной Магии для проведения боевых воздействий. Создание боевых настоев и эликсиров. Красная Магия.
- 4 – Создание боевых формул в виде мандал.
- 5 – Вызывание и использование элементалов стихий.
- 6 – Создание источника. Организация Магического Круга.
- 7 – Создание свитков с Магическими формами.
- 8 – Создание боевых заклинаний.
- 9 – Участие в работе Клана. Прямое воздействие.
- 10 – Вход в структуру Клана. Вознесение.

6.7.1.7. Лорды Магии.

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

Продолжение следует...