

Б.М. Моносов

Магия пятерок



Б.М. Моносов

Магия пятерок

Санкт-Петербург
2018

Содержание

Настройка на договор пятерок	3
Состояния пятерок	18
Заклинатели стихий	28
Технологии вызывательной магии	39
Заклинания в магии пятерок	50
Пятерки и стихийные кланы	60
Эволюция в пятерках	70
Практикум по магии пятерок	78

Настройка на договор пятерок

В пятерках мы имеем дело с очень специфической магией – работа с духами стихий, вызыванием элементалов. Эта тема очень актуальная в магии: с одной стороны, о ней много пишется, но с другой стороны, о ней очень мало известно деталей. Наиболее полной до сих пор считается очень мудреная работа, которую написал Никола Монфокон де Виллар и которая называется «Граф де Габалис». В этой работе описываются элементалы четырех стихий, это описывается в виде некоего действия. Есть дом, туда приходят гости, там с ними ведутся некие диалоги. Понять эту работу, не зная языка алхимии, очень сложно. Существуют какие-то работы Парацельса и Агриппы. Это в основном вся имеющаяся литература на эту тему.

Какова физика процесса? Мы двигаем Точку Сборки, уходим вверх по частотам и одновременно смещаемся по стихиям. При этом начиная с Вишудха чакры мы начинаем цеплять пограничные области стихий – зона, в которой начинают проявляться стихийные миры. Это другие вселенные, которые основаны на принципе, отличающимся от принципа нашей вселенной, они смонтированы по-другому. Если мы говорим о программах, то такую вселенную можно рассматривать как программу, написанную на другом языке. Она существует по другим принципам. При этом существуют вселенные, которые с нами граничат, и те, которые с нами не граничат. Если есть какие-то общие команды на этих двух языках, то происходит соединение этих вселенных, и между ними есть переход. Граничными с нами вселенными являются те, с которыми у нас возможен переход. Переходящие объекты, которые пересекают границу вселенной, для нас не являются полноценными объектами. В нашей вселенной они не могут полностью реализоваться, потому что у нас есть только часть принципов, на которых они основаны, и мы их видим как часть этих принципов.

Представьте себе трехмерный, объемный кубик, который рассматривают обитатели плоскости. Для них он будет квадратиком. В нашем мире существует пять агрегатных состояний вещества, которые являются: огонь – энергией, вода – жидкостью, воздух – газом, земля – твердое состояние, жизнь – живая материя. Существуют вселенные, в которых агрегатные состояния другие, их может быть другое количество. Граничными с нами являются вселенные, в которых хотя бы одно состояние такое же, как у нас. Тогда мы объекты той вселенной воспринимаем как объекты, находящиеся в этом агрегатном состоянии. Предположим, мы имеем дело с элементами стихии Земля. Мы их будем воспринимать как некую плотность, нечто вещественное и материальное. И всё, других качества мы не можем воспринять. Элементы Огня выглядят, как тепло или свет, как некое проявление энергии, хотя это полноценные объекты. Мы воспринимаем некоторые аспекты элементов.

У двух вселенных, которые граничат друг с другом, возникает зона пересечения. Эти зоны сами по себе небольшие – зоны, в которых начинается проявление другой вселенной. Элементы представляют собой объекты, которые из одной вселенной попадают в другую. Кроме того, под элементами понимают и другой тип объектов, который вызван вибрациями, колебаниями основной стихии. Например, мы имеем дело со стихией Огонь. Внутри этой стихии существуют некие самопроизвольные вибрации, которые можно рассмотреть как сигнал. Представьте себе, что мы зажгли свечку, которая должна гореть ровным и спокойным светом, но вместо этого она начинает мерцать, ее свет начинает меняться. Эти изменения света можно рассмотреть как информацию, которую можно отождествить с проявлениями существа, обитающего внутри стихии. Можно сказать, что там, где мы зажгли свечку, мы создали канал связи с другой вселенной, и к нам из той вселенной пришло некое существо, которое в этой свечке проявляется. Существо может быть размером с

динозавра, просто точка контакта маленькая. Любая точка, где мы работаем со вселенной, может быть точкой контакта со вселенной Огня, или с мирами Огня. Оттуда в наш мир могут проходить какие-то объекты.

Элементалами также называются флуктуации стихии. С точки зрения физики можно сказать, что язычок свечи, который горит, сделан из неоднородного материала, что в воздухе какие-то примеси, и можно построить разные модели, которые объяснят нам мерцание свечи. Но магия работает с договорами. Мы создаем или фиксируемся в договоре, где такие мерцания нам указывают, что это элементал. Мы говорим: это элементал, это некое существо – и тогда это некое существо. Мы говорим, что с ним можно общаться, – и тогда с ним можно общаться. Мы говорим: это примеси какой-то дряни в воздухе – и тогда это примеси какой-то дряни в воздухе. Весь вопрос в том, из какой системы рассмотреть события. Например, у вас дома запахло серой. Вы можете сказать, что это спонтанное выделение водорода из канализации, а можете сказать, что это черт с рогами и хвостом. В одном случае вы будете иметь дело с выделениями из канализации, в другом – с чертом с рогами и хвостом. Все зависит от модели, в которую вы вписываетесь. Договор, который позволяет работать с элементалами, находится в области Вишудха чакры, а это чакра, которая занимается поведением, и она для нас формирует картину мира, то есть левое полушарие. Если мы строим программу на уровне левого полушария, в которой существуют духи, – мы будем вызывать духов. Если мы такую программу не строим и говорим, что будет по-другому, – будет по-другому.

Магия заключается в том, что мы выстраиваем договор и с ним работаем. А объективной реальности нет. Мы строим программу, которая и будет объективной реальностью в радиусе вашей личной силы, куда вы и внедряете договор. Теперь представьте себе, что вы создали договор, в котором присутствуют духи, и померли, потом снова родились. Вы

рождаетесь, и вокруг вас присутствуют духи.

Проблема в том, что сначала ребенку рассказывают сказки, в которых духи присутствуют, закрепив этот договор. Потом вас начнут от этого отучать. Договор питается энергией, и дальше он будет проявляться: духов не бывает, а все их проявления будут. Эту тему нельзя выпускать из-под контроля: работая с элементами, маг очень рискует. Он находится в таком договоре, который, с одной стороны, дает много власти, а с другой стороны, он общается с такой субстанцией, которую нельзя бросить. У вас в руке граната, осколки которой разлетаются на 500 метров. Вы ее, конечно, можете выбросить, но на 500 метров она не улетит. Ввязавшись в работу с элементами, надо дальше эту тему контролировать, надо держать сознание в рабочем состоянии.

Существуют некоторые сидхи, которые не надо стремиться у себя раскрутить. Есть экстремисты, которые хотят всего и побольше, а потом не знают, что с этим делать. Работа с духами стихий – это такая сидха, с которой не надо слишком торопиться. Спонтанные флуктуации после того, как вы входите в область работы с элементами, потом будут обнаруживаться в вашем сознании. Представьте себе, что вы можете поджечь что угодно, а теперь представьте себе, что вы этого не делаете, то есть вы можете, но не делаете этого. Сколько вы продержитесь? Можно активизировать элементалов Огня и что-нибудь спалить, вопрос в том, как остановиться.

При работе в пятерках больше значение имеет контроль сознания. Надо по-настоящему научиться не думать о белой обезьяне. Здесь есть одна уловка: вы не будете думать о белой обезьяне, пока думаете о черной. Существуют темы, мыслеформы, в которые можно поместить свое сознание и держать его там, и тогда вы находитесь внутри этих мыслеформ и не взрываете вокруг себя все подряд. Сознание в пятерках – это такое сознание, которое способно воздействовать на живые объекты. Это маги-целители. Они могут работать с тканями, с органами, с организмами, и это надо де-

лать все время, тогда вы ничего не взрываете. Вы берете что-то живое, туда помещаете свое внимание и там как-то существуете.

Есть модели, внутри которых вызываются элементалы. Вы начинаете с этими моделями работать целенаправленно. Когда вы хотите от этого отдохнуть, вы убираете свое сознание в черную обезьяну и не думаете о белой. Ваша задача научиться переключать свое сознание с одного на другое. Спасения от элементалов нет, кроме как начать думать о чем-то другом. При работе со свечой... в церкви горит 1000 свечей, и ничего не происходит. Пришли вы, просто посмотрели на одну из этих свечей – сгорело все, что могло. Потому что вы находитесь внутри договора, в котором эта свеча является точкой контакта. Других таких людей рядом нет, кроме вас, и вы можете выпустить элементала. Если в церкви священник – почти маг Воды, то в его присутствии ваша Точка Сборки будет уходить в Воду. Если он является мощным излучателем XXI аркана, ваша Точка Сборки будет за него цепляться.

Существует договор, в рамках которого свеча является точкой контакта, и существует договор, в рамках которого это ничего не значит – просто свеча и всё. Весь вопрос в том, насколько вы включитесь в договор, связанный с элементалами, и насколько вы сможете с этим договором управляться. Вызывание элементалов – это определенный подход к реальности. Представьте себе, что вы входите в помещение, где горит огонь, но вы жутко боитесь пожаров. Вы начинаете думать: «как бы не случился пожар». Начинаете блокировать эту мысль, а эта мысль начинает воздействовать на то, что происходит. При работе с Вишудхи мы сильно зацеплены за физический мир, с другой стороны, мы его можем чем-то промоделировать.

Договор духов – это договор, в котором любой перепад сырости связывается с проявлением духов Воды, любой ветер считается проявлением духов Воздуха. Любой перепад температуры – это проявление духов Огня, перепад запахов воспринимается как наличие духов Земли. Если мы специ-

ально не настраиваемся на другую вселенную, а просто берем граничную точку, буферную зону, то мы входим в контакт со многими вселенными – Огня, Воды, неважно. Мы сосредотачиваемся на том, чтобы открыть проход, и мы его открываем. Вопрос в том, что договор, в котором все это существует, связан с вашим сознанием. Власть над элементами связана с тем, что ваше сознание создает договор, внутри которого эти перепады энергии или влажности обозначают наличие элементов. Вы управляете элементом, пока вы контролируете ситуацию. Если ситуация вышла из-под контроля, вы договор держите внутри себя, но ничем не управляете, эта ситуация будет либо затухать, если на что-то переключитесь, либо будет усиливаться, если начнете бояться того, что происходит.

Сначала человека долго учат вызывать духов, потом еще дольше учат от них избавляться. Элементы представляют собой спонтанные колебания, которые можно раскачать очень сильно. Это означает, что дух пришел, приблизился к нам. Эти колебания можно подавить. Это означает, что дух убрал из нашего мира свою голову. Существует договор, в котором ничего случайного нет, в котором мигание лампочки обозначает наличие элемента Огня. Эти договоры работают, если мы в них зафиксировались.

У свечи маленькая мощность, но элемент, который оттуда выходит, может быть вовсе не маленький. Просто точка перехода небольшая, но поскольку мы говорим об энергии, то через эту точку перехода энергии может пройти много. Вы маленькой свечкой можете спалить все в мире. У Асприна есть «Миф творчества». Там один маг показывает ученикам вызывание демона. Он чертит пентаграмму – вылезет ужасный демон, все в ужасе разбегаются. Он убеждает, что остался один, и говорит: «как дела, как жена, дети?» Тот говорит – нормально, я со своими факультатив провожу через три дня, ты тоже сделай страшное лицо. Когда вы вызываете духов, вы приближаетесь к той зоне, которая явля-

ется буферной для двух миров, и с той стороны, может быть, тоже кто-то духов призывает.

Существует договор, в котором прописано вызывание духов. Я говорю, что есть некая страшная тайна, которую я вам сейчас открою. Есть некое ужасное тайное знание, которое узнаете только вы. Есть нечто, чего вы до сих пор не знали, и как только узнаете, ваша жизнь категорически изменится. Таким образом мы включаем фактор значимости. Все тайные трактаты содержат этот элемент. Я вам по секрету расскажу, только вы никому не говорите, потому что существуют элементаралы, а какие, я вам не скажу, догадайтесь сами по тому, что я вам расскажу. Этот договор выстраивается хитрым способом: когда человека туда вводят, все время ему показывают кусок сахара. Человека вводят в этот договор, обозначая, что есть некая тайна, которая для всех тайна, а ты получишь невероятное могущество. Существуют тексты, в которых это описано, их немного. Существуют слухи вокруг этих текстов, которых много, и когда вы добираетесь до этого знания, возникает ощущение огромных возможностей, и вы включаете то, что все это так и есть, наконец-то вам сообщили истинное знание, которое говорит о том, что через любую дырочку может вползти элементарал стихии, который обладает невысказанной силой.

Элементаралы Огня – это спонтанная флуктуация энергии с неустановленной амплитудой, которая может быть определенной. Элементарал Земли – это спонтанная флуктуация плотности туда и оттуда. Плотность может сильно увеличиться, и мы получим сверхплотное вещество с колоссальной гравитацией, но может быть и наоборот. С Огнем то же самое: может быть не только воспламенение, но и сильные заморозки на местности. Элементаралы Земли способны расколоть любой твердый объект, сильно его деформировать и искорёжить все, что угодно, может разрушить скалу, вызвать землетрясение. Хорошей точкой для контакта с духами Огня является вулкан. Если мы берем какой-нибудь вулкан и на-

чинаем звать «саламандра, выходи», то они придут все. Элементалы представляют собой физически спонтанные колебания с неограниченной амплитудой. Когда вы зовете саламандру, то неизвестно, что это будет. Есть такая каррикатура, когда человек стоит возле озера, в нем торчит маленькая змеиная голова, а оттуда динозавр вылезет. Эти варианты никогда не просчитать, поскольку мы говорим о случайных флуктуациях, о вероятностях, и что с той стороны дырочки, мы не знаем.

Есть такая фраза: «человек, живущий в соломенной хижине, должен быть аккуратнее со спичками». Если вы идете туда, где стихия может разгуляться, надо быть осторожнее. Пример со знакомой девушкой: девушка пошла со своим молодым человеком на озеро, поставили палатку, и все было нормально, погода хорошая. Девушке срочно надо было поработать со стихиями, она призвала Воздух, и поднялся ветер, что ее не смутило. Дальше она поработала с Водой – остров стало заливать, но ее это тоже не навело ни на какие мысли. Дальше она поработала с Огнем – взорвался баллон с газом, но и это ее не остановило. Ее остановил молодой человек. Был изрядный шторм, палатка догорала, и когда она решила устроить небольшое землетрясение, он схватил ее за шкурку, бросил в лодку, и они уплыли оттуда.

Надо с силами природы обращаться аккуратно. Мы однажды при работе со стихиями неаккуратно поработали с вальтом, или рыцарем Воды. В Крыму такого наводнения еще не было, смыло все в Азовское море, и дождем рвало одежду. Задувало так, что вместо того, чтобы идти берегом, мы шли степью. Причем началось все после того, как мы поработали с этой картой, минут через 10–15, до этого все было хорошо. Я говорю о том, что надо быть аккуратным с местами, где стихия сама проявляется: если вы работаете с Землей в скалах или пещере, отвалится все, что может отвалиться, потому что земля начнет раскалываться. Надо со всем этим работать аккуратно, и от мага требуется контроль. Вы должны

быть уверены, что справитесь с этой стихией, уверены, что вы все контролируете.

Мы сейчас говорим о состоянии вызывателя духов, состоянии для вызывания духов – это включение в договор, который описывает их наличие. Точка фиксации Вишудха, отсюда открываются пять стихий. Элементалы – это некие существа, которые называются животными тотемами, коллективное сознание вида животных. У людей тотем – это Адам Кадмон. Разные культуры по-разному агитированы, большинство европейских культур связаны с животными. Гербом России является орел-мутант – с двумя головами. Гербы в виде медведей, орлов – все это изначально связано с тотемами. В этом плане в Японии растительный тотем – императорская хризантема и куча цветов в гербах самурая. Там по типу друидов все базируется на эгрегорах растений. Маг жизни – шаман работает с тотемами животных, маг жизни – друид работает с растениями. Пятерка выходит из четверок – это эволюция сознания: когда человек приходит к пятеркам, он уже обладает специализацией. Магия смерти работает с обитателями лимба, там есть элементеры.

Мы говорим об элементалах Огня, Земли, Воды и Воздуха и не трогаем Жизнь. Состояние – это включение в договор. При этом договор включает в себя такую вещь как повелитель. Маги пятерок называются «повелителями духов». Они не просто дети, которые со спичками играют, они всем этим управляют.

Духи в магии используются как усилители мощности мага. Понятно, что просто человек и человек с лошадью могут сделать совершенно разную работу. Маг получает за счет этих существ прибавку в мощности, он способен сделать такую работу, которую раньше не мог. Это могущество не дается просто так. Все дело в том, что маги второго уровня формируют элиту Земли – это те, кто управляет планетой. Для этого надо обладать достаточно большим могуществом. Эти люди прибирают к рукам огромные материальные ресурсы. Они

становятся очень богатыми, получают доступ к очень многому. Это происходит двумя путями: рождение в нужное время в семье богатого человека, чтобы таким образом стать законным наследником. И второй вариант – за счет личной силы они могут взять то, что им понравилось. Они могут использовать силы для подчинения себе каких-то ресурсов. Он должен будет с кем-то бороться, но с ним сразу поделятся. Там происходит передел собственности. Он идет на высоком уровне, и простые смертные в этой дележке не участвуют. Там участвуют достаточно сильные игроки, и происходит мощное разрушение.

Когда была Золотая лихорадка в Калифорнии, были старатели, которые мыли этот золотой песок, потом были бандиты, которые охотились на этих старателей. Они намывали, но приходили бандиты и говорили: «Отдай нам две трети, а треть оставь себе, мы честные ребята. Ты дальше копай, а мы тебя будем охранять». Он же не должен умереть от голода, важно, чтобы у него все было. Существовали бандиты, которые охотились на бандитов. Там, наверху, происходит какой-то передел собственности, там в расход идут эти силы. Например: вы нам отдайте столько-то, если не отдадите, то про Новый Орлеан забудьте. Появляются духи Воздуха, и Новый Орлеан смыло. Те говорят: всё, мы больше не торгуемся. Или пришли духи Огня – и Помпей больше нет. Там идут мощные битвы, там драка идет наверху. Маги, обладающие этим могуществом, участвуют в дележке пирога. Им этот пирог нужен, потому что существуют условия фиксации Точки Сборки. Если вы можете владеть духами Земли, то вы можете вылечить любую болезнь. Если вы владеете духами Огня, вам не нужна электростанция.

Когда человек может работать с духами Огня, он может многое, а может стать источником пожаров. Он может использовать это правильно, а может делать так, что каждый день пожарная машина тушит то, что он зажигает. Вопрос в том, как он будет с этим управляться. Отсюда существует

уровень заклинателей духов. Это могущественный уровень, который образует некую касту.

Существует горизонтальная каста заклинателей духов. Каббалисты эту касту не образуют, их могущество слишком невелико, чтобы делить пирог. Они могут работать на публику, сочинить мандалу, чтобы вы выздоровели, и еще что-то. Но он не полезет делить пирог, ему там нечего делать, а заклинатель может. Существуют принципы, правила. Если вы умеете вызывать духа Огня – у вас может само собой сгореть все что угодно. Важно иметь дрессированного духа, который с той стороны попадает туда, куда надо.

Есть уровень заклинателей духов и есть кланы стихий. Заклинатели духов – это серьезная фигура на доске, что-то типа офицера. Если каббалист – это конь, если не пешка, то заклинатель духов – это офицер, серьезная фигура. Эти люди могут быть никому не известны, по-тихому сидеть и не работать с духами, потому что кому надо, о них знают.

Есть много магов, которые пытаются прожить с теми способностями, которые у них есть, как-то заработать денег. Они диагностикой занимаются, лечением, предсказаниями и так далее. Маги пятерок никаких объявлений никуда не дают, им это не надо. Против такого мага мало кто устоит, а если устоит, будет очень жарко. Это уже серьезные фигуры. Маг смерти может призвать душу. Появление какого-нибудь призрака – это самое мелкое из того, что такой маг может устроить. Понятно, что в любом случае это огромные силы.

Я вам рассказал про состояние, про статус и область деятельности. Внизу существует наука, которая говорит, есть аномальные способности у человека или нет. Они поставили сто экспериментов, столько трупов разрезали и нигде не нашли души. Говорят, что ни один прибор ауру не фиксирует. На уровне, где находятся заклинатели духов, сомневающийся нет, там все в курсе. Достаточно одной демонстрации, и все сразу поймут, какими силами он владеет. Дальше ему просто все принесут. Эти люди иногда устраивают ка-

кие-то демонстрации, иногда участвуют в войнах, но большую часть времени они работают над мастерством. С обычными людьми практически не общаются, там им нечего делать. К ним тысячи людей не ездят, лечить они не будут, но тем, кому надо, знают, где их найти.

Пятерки – это вход в элиту. До этого уровня маг о себе заявляет, а дальше они уже думают о том, сколько ему дать, какой кусок от пирога ему отрезать. Он становится настолько серьезным игроком, что его нанимают, ему платят – и не по человеческим расценкам. Этим людей никогда не показывают по телевизору, о них не пишут газеты, они не выступают на эстрадах. У такого мага полное сознание – это второй уровень. Представьте, что у вас есть стадо баранов. Будете ли вы вникать в их разборки? Важно, чтобы они друг друга сильно не перебивали, но просто за всеми сварами вы не уследите. Больше всего нас интересуют волки и другие пастухи, а бараны не очень. Так и люди – не слишком им интересны.

Эти люди не попадают ни в какие рейтинги либо такие богатые, что в рейтинге небогатых людей им нечего делать. Либо они где-то в середине, в тени. Есть имена, про которые не пишут в газетах. Вам мягко скажут: не пишите о них, пишите о доярках. Существует тусовка звезд, которые пьют, скандалят, наркотики употребляют и расходятся постоянно, – занимайтесь этими звездами, вам есть, о чем поговорить. Вольф Мессинг мог не очень много – примерно на уровне троек. А маг, который берет пятерки, не будет на виду, он никогда ни в какой театр не пойдет.

Мы говорим о том, что есть некий уровень, начиная с которого у человека есть все, но ему это нужно для дела. Но это не просто у него есть, как царь Кощей над золотом чахнет. Все, что у них есть, они используют, у них есть выход на внешний рынок. Внешний рынок – это торговля с внеземными цивилизациями. У них есть возможности закупать всякие высокие технологии, но там нужны другие деньги. Там ничего за доллары не купишь. На Земле существу-

ют товары, которые интересуют этот внешний рынок, за которые платят те деньги. Маги стремятся это дело прибрать к рукам. Когда у них есть то, что можно получить со стада, они стараются получить доступ к внешнему рынку. Отсюда какой-нибудь художник, картины которого можно там продать, вдруг получает невероятного мецената, который готов купить все картины. Помните историю со Страдивари? Там был еще один человек по фамилии Гварнери – не менее талантливый, чем Страдивари. Гварнери сказали: ты делаешь скрипки, а мы тебе платим. Ты ни о чем не думаешь, у тебя все есть, но все свои скрипки ты отдаешь нам. Сколько-то таких скрипок есть, но гораздо меньше, чем Страдивари, а куда они делись, неизвестно.

Существовали художники, от которых осталось по одной картине. Не может художник за всю жизнь написать пять картин. Каждая из его картин сейчас стоит немислимых денег. Существуют художники типа Пинтуриккио или Хальса, от которых осталось десятков картин. Они стоят очень дорого и находятся в частных коллекциях, в музеях их просто нет, а куда делось все остальное, неизвестно.

Чем Земля владеет, что можно продать на рынке развитым внеземным цивилизациям? Можно продать какие-то предметы туземного искусства. Ты приезжаешь куда-нибудь в Африку. Ты будешь покупать сувениры, чтобы из этой Африки привезти что-то на память. Туристы покупают какое-то искусство. Зачем оно, непонятно, но это модно. Прилетает на Землю какая-нибудь гусеница. Что она будет покупать? На Земле ценится картина Васи Иванова, значит, купит эту картину. Весь вопрос в том, сколько она стоит на внутреннем рынке. Если миллион, значит, она и будет столько стоить. А за эти тугрики можно купить летающую тарелку, или слетать на курорт, или купить таблетку от всего. Если у вас есть доступ на этот рынок, то вы допущены к мощным технологиям.

Итак, существуют технологии, с помощью которых работают маги – повелители духов.

Первая часть технологии – удержание состояния. Состояние удерживается с помощью определенных артефактов. Создаются определенные артефакты, с помощью которых Точка Сборки удерживается на этом уровне. Проблема заключается в том, что любой маг на Земле окружен людьми, которые просто вампируют энергию. Удержание Точки Сборки в высоком положении означает накопление энергии, а когда у вас Точка Сборки высоко, и вы накопили энергию, то все начинают ее у вас отбирать. Вам надо создать определенный барьер между собой и остальными, создать границу. Большая часть артефактов – это те, которые создают барьеры, границу между вами и остальными. Вы не будете стремиться быть публичной фигурой – это часть технологии.

Вторая часть технологии – само призывание духов. Существуют предметы стихий, которые являются точкой контакта со стихией. Вам нужен мощный инструмент стихии, который работает в пятерках. Если это чаша – то это чаша Граля, если это меч – как минимум Экскалибур.

Дальше магия опирается в количество энергии. Прибор, который ее накапливает, называется аккумулятор. Вам нужен накопитель энергии. Это достаточно сложная машина – артефакт, который на дороге не валяется. Вся эта экипировка стоит больших денег. Чаша Воды – можно взять сосуд, которому тысяча лет, – это дорогая антикварная вещь. Если она 1000 лет пролежала в земле, то земля ее обесточит. Чашу делают, как правило, из метала, а глина немного держит информации, керамика после того, как ее сделали, практически не берет информацию, она берет информацию только до момента ее изготовления.

То же самое меч Огня или семисвечник. Существуют дорогие артефакты, которые являются мощными артефактами стихии, которые маг использует для работы. После того как он научился призывать духов, он заводит собственных духов, с которыми потом работает. Если у вас есть собственная собака, вам не нужны чужие, вы можете работать со сво-

ей. Маг Огня работает с несколькими духами Земли, ему этого хватает. Существуют какие-то аккумуляторы, с помощью которых он накапливает энергию, существуют какие-то инструменты, с которыми он работает.

Если у вас в доме есть чаша Воды и меч Огня, то между этими артефактами будет конфликт. Вы не можете одновременно держать в доме конфликтующие артефакты. Если у вас есть артефакты, которые мы производим, – можете их держать десятками, там маленькая энергетика и будет слабое взаимодействие. Если у вас мощный артефакт Воды, то лучше вырыть подвал подальше от грунтовых вод и там держать чашу Воды, окружив ее со всех сторон заклинаниями. Чем маг выше по уровню, тем больше у него артефактов, иначе он не сможет удерживать состояние.

По мере повышения уровня тонкое тело становится большим, и в это поле попадает большое количество людей, и вы с ними взаимодействуете. Очень сложно выходить из взаимодействий, сложно накапливать энергию. Пока вы находитесь между первым и вторым уровнем, величина вашего поля – пять метров, и это почти не проявляется, но если к вам кто-то подходит ближе, начинаются какие-то проблемы, а если он дальше, то ничего страшного. А если у вас поле растягивается на сотни квадратных километров, тогда не взаимодействовать становится проблемой. Либо вы обладаете большой мощностью, либо вам там нечего делать,

Существуют правила, предписанные Гильдией вызывателей духов. На этом уровне есть правила и принципы, потому что это уже достаточно тяжелая фигура в игре. Если кто-то нарушит правила, ему Система очень больно даст по голове. Его коллективно грохнут, если он не будет играть по правилам. Представьте себе человека, который с автоматом ходит по улице и стреливает. На него общественность реагирует.

В двойках вы можете веселиться как хотите, в тройках можете веселиться и даже в четверках что-то можете сделать

веселое, но в пятерках из-за этого вам открутят голову. Если кто-то случайно добирается до этого уровня, он там недолго сидит. Я вам рассказал, что такое вызвать духов Огня и с ними не совладать, остальные еще хуже. Огонь – это самая простая и послушная стихия.

Работа в пятерках – это сложная и серьезная работа, к которой надо отнестись по-серьезному, потому что там учеников не бывает. Если вы там что-то делаете, то вас начинают рассматривать как серьезного игрока, начинают серьезно на вас реагировать, потому что всем хочется жить дальше. Условия игры ты освоишь, пока туда проникнешь. Существуют определенные заклинания, которые используются на этом уровне. Это защита, установление контакта и управление духами. Здесь заклинание, которое позволяет вам управлять духами, условно говоря, намордник, ошейник и плетка.

Состояния пятерок

Магия пятерок связана с частотой Вишудха чакры и Сефирой Тиферет. При работе с элементами происходят явления макроуровня, и задействуются энергии гораздо большие, чем можно задействовать в четверках. В четверках мы способны задействовать энергию своего сознания, а в любую емкость можно налить только столько воды, сколько составляет емкость самой бутылочки. Эта энергия, к которой маг получает доступ в пятерках, другого свойства (крестьянин сам или крестьянин с лошадей).

Каббалист, маг четверок, сидит где-то тихо и создает базовые тексты, заклинания, и это как-то отражается в ближайшем радиусе, на его окружении. Это очень небольшие мощности. Представьте себе какой-нибудь киоск по ремонту обуви, там работает один сапожник, и даже если он не только ремонтирует, но и выпускает, это просто очень небольшое количество. Маг который работает с пятерками, – это как минимум фабрика.

У большинства людей существуют проблемы с Вишудха чакрой. При работе с сильными взаимодействиями, с пятерками эти проблемы активизируются. Это первая сложность при работе с вызывательной магией. Проблемы с Вишудха чакрой, как правило, кармические: очень мало кого вешали в этой жизни или перерезали горло, но в предыдущих жизнях такое возможно. Эти неприятности накапливаются и создают блоки в Вишудхе, которые активизируются, когда вы туда смещаете Точку Сборки.

Существуют еще проблемы, которые упираются в используемые мощности. Здесь очень важен контроль сознания. Представьте себе, что вы нарисовали неправильную мандалу. Вы ее нейтрализуете и нарисуете правильную. Представьте себе, что вы захотели аннулировать какое-то заклинание. Вы его аннулируете, оно существует, как какой-то текст. Если вы ошиблись, когда делали какую-то лечебную мандалу, и вы лечите кого-то, и неправильно это сделали, возникает какая-то перегрузка в организме. Вы можете исправить свои ошибки и что-то сделать потом хорошо, отрегулировав мандалу. При работе с магией пятерок вы работаете здесь и сейчас, и все, что вы делаете, значимо, не в масштабах всей планеты, но, например, в пределах нескольких километров может возникнуть шторм, извержение вулканов. На уровне пятерок вы работаете с воздействиями, которые происходят здесь и сейчас. Эти воздействия не аннулируются, передумать тут нельзя. Здесь существуют определенные мощности, задействованные здесь и сейчас. Представьте себе, что вы стреляете из пулемета, и разговор, что не из того стрельнул, не работает. Вы здесь и сейчас приводите в действие большие лавинные процессы, и после того, как вы кнопку нажали, передумать поздно.

Когда вы вызываете элементалов, вы закидываете удочку и ловите рыбу. Что там выловится, никому не известно. Вы просто настраиваетесь на захват объекта. Вы имеете дело с объектами разных классов, которые могут себя повести со-

вершено по-разному. Вы ввязываетесь в серьезное приключение, которое не переигрывается: это ответственное действие. Плюс существует еще управление духами. Когда вы выловили какого-то элементала, установили с ним контакт и попробовали подчинить его себе, дальше встает вопрос об управлении. Очень сложно не думать о каких-то вещах. Когда мы говорим о сознании, оно обладает явлением, которое называется провокация. Попробуйте не думать гадости, или гадости о Васе. Попробуйте контролировать свое сознание. В принципе это одна из самых сложных задач.

Когда вы выходите на этот уровень, когда он вам будет доступен, становится сложно удерживать себя в других позициях. Что такое алкоголь, курение, вам известно: не делать этого. Когда возникает какая-то возможность, уровень силы, когда вы реально видите, что это работает, сложно себя контролировать. Поэтому маги действуют следующим образом: долго и упорно работают с нижней областью и в этой нижней области учатся контролю сознания, а сюда входят тогда, когда в себе уверены.

Есть люди, которые очень хотят в течении одной жизни пройти четыре уровня магии. Они боятся не успеть уйти в Магонию. После того как они входят в пятерки, выходят на эти практики, они начинают думать, что зря они так спешили, торопиться-то было некуда, можно было пожить еще.

С момента вхождения в Сефиру Тиферет вы начинаете рассматривать себя как игрока со всеми вытекающими последствиями для вас. Если в нижней части что-то не то сделал – переделал потом. Здесь шаг влево, шаг вправо – и вас привлекут к ответственности.

Отсюда правило контроля номер один. Очень жестко себя держать и никуда не торопиться. Эксперименты с ловлей духов длятся достаточно долго. Много времени пройдет, прежде чем у вас получится зацепить и ловить духов, но потом может пройти мало времени. Этот уровень надо неспеша осваивать, потому что его не переиграть.

Вы, наверное, слышали про случаи самовозгорания людей. Это мелкие шалости элементаров Огня. Вы наверняка слышали про непонятные пожары, которые возникают по непонятным причинам, – тоже шалости элементаров огня. Реально элементары Огня – самые спокойные и легко управляемые объекты. То, что происходит с Воздухом, – ураганы в Америке, цунами, которые города сметают. Элементар Воды – может подняться такой столбик, который сметет все. Элементары проявляются даже тогда, когда их не просят об этом. Проявление элементаров Земли – дом рухнул, землетрясение, но бывает и хуже.

Элементары – реальные большие силы. Маги пытаются контролировать их своим сознанием. Представьте себе, что у вас есть собака, которую вы обучили и которая понимает команды фас, сидеть, лежать, команду фу, а еще понимает, что вы хозяин. Это достаточно сложный контроль, а главное, вы потом не будете объяснять, что «товарищ милиционер, я не хотел, чтобы она Васю покусала, это она сама».

Сефире Тиферет представляет собой место. Это место отличается от места, которое называется Малкут. Существует место Есод, и существует место Тиферет, и существует место Малкут. Фиксация в Сефире Тиферет требует усилий, ведь наше физическое тело сформировано на частоте Сефиры Малкут, а работа в пятерках – это не работа в физическом теле. Это работа с телом сознания, связанным с Вишудха чакрой. Существует астральное тело, связанное с Вишудха чакрой, которое фиксируется в Сефире Есод. Проблема в том, что мы там не зафиксированы.

Мы имеем дело с главной осью, с проекцией Сефиры Кеттер. Эта главная ось соответствует тому, что мы называем реальностью. Левая ось – планирование, правая – воспоминание, а это реальность. Для работы в пятерках нам придется прописаться в Сефире Тиферет. Нам придется создать себе тело, которое живет в Сефире Тиферет, и именно это тело работает с вызыванием элементаров, работает с этой маги-

ей. При работе с каббалистикой, натуральной магией, экстрасенсорикой мы работали с тем телом, которое у нас есть – мы себя фиксировали в Малкут. Нам это не слишком мешало. Но работа с Сефирой Тиферет так просто не пройдет, тут требуется фиксация, закрепление, изучение этого уровня, самого пространства.

Мы, двигаясь вверх по частотам, сдвигаемся к границам этого мира, мы входим в буферную зону пересечения вселенных. Пятерка соответствует границе, зоне, в которой начинают появляться объекты из других вселенных. Эти объекты присутствуют в Сефире Тиферет, но при этом в мире Малкут (в котором мы все время фиксированы) или в мире Ессод (в мире призраков) их нет. Они сами не могут выйти за пределы этой зоны. Но с помощью своего сознания маг, имеющий закрепления Малкут, может создать канал для них проявления, и они могут по этому каналу пройти в наш мир. Тут происходит создание канала, по которому в этот мир входят объекты из буферной зоны, которые проходят сюда через вас. Соответственно, существует луч внимания, по которому они сюда двигаются. Заклинание – это создание канала, который направлен куда-то, к какой-то точке, и контроль объекта в этом канале.

Если помните начало «Фауста», он вызвал духа Земли, и дальше всё, что имело место, – неправильное обращение с духами Земли. Причем дух Земли читается по-разному – с большой буквы Дух Земли и с маленькой элементар Земли. Элементарлы могут быть разумными и неразумными. Нахождение в буферной зоне обозначает, что каким-то образом они из своей вселенной подвинулись, они там вышли на какую-то частоту, и происходит это может по-разному. Мы берем сверло и раскручиваем до какой-то частоты, оно при такой скорости попадает в буферную зону. Или мы создаем лазер, который работает на этой частоте. Существуют разные причины и устройства, которые по скорости могут совпасть с частотой Вишудхи.

Чтобы определить разумный элементал или нет представьте себе, что вы на радаре наблюдаете за полетом какого-то тела в космосе. Если этот объект летит не как камень, то скорее всего это пилотируемый аппарат, который управляется либо роботом, либо пилотом. По действию животного можно определить, насколько оно воспринимает окружающий мир, может его контролировать. Существуют некоторые отличия человека от обезьяны. И существуют некоторые отличия человека от духа. Представьте себе, что прилетел инопланетянин, он думает по-другому, выглядит по-другому, но он каким-то образом является разумным, и это чувствуется. То же самое с духом. Ваша проблема сейчас заключается в том, что вы этих духов не воспринимаете и оцениваете свои возможности исходя из того, что мы их не видим. Но, находясь в состоянии пятерки, вы с ними будете плотно взаимодействовать и будете их видеть и чувствовать. При вхождении в эту частоту, в эти условия вы с ними плотно взаимодействуете, и отличить осла от верблюда можно.

Создается канал сознания мага. Этот канал – такая же тормозная вещь, как в XII канале. По этому лучу дух может входить в этот мир и управляться сознанием мага. По большому счету, дух – это радиоуправляемый снаряд с определенной степенью разума. Он может быть более разумным, чем вы, и использовать его можно иначе, чем бросать его об стенку. Проблема в том, что дух не может изменить своей природы. Если это дух Огня, то его проявление в этом мире – он начинает проникать в пространство Малкут (то, что мы называем физическим миром), и он представляет собой сгусток энергии. Это может быть высокоразумный сгусток энергии, но при этом он все равно вызывает помехи. Он обладает каким-то излучением, какими-то параметрами, связанными со свободной кинетической энергией. Это будет излучение, тепло, вспышка, радиация или все вместе, при этом он может попытаться войти с вами в контакт разумом, а вы можете с ним как-то общаться, но он от этого холоднее не ста-

нет. У него выделяется энергия, он синхронизируется с этим миром, входит в зацепление, но не перестает быть источником энергии. То же самое дух стихии Земля – он не перестает быть плотностью. Если этот является переменной энергией, то тот является переменной плотностью, а дух Воды – переменной текучестью.

Существует состояние, в котором мы входим в зацепление с элементалами. Оно достигается фиксаций в Сефире Тиферет, в этом пространстве. Это состояние является рабочим для магов, которые работают в пятерках. Дальше строится канал, с помощью которого дух протаскивается оттуда в этот мир, тогда в этом мире его можно использовать.

Проблема в том, что, создав канал, маг не может так просто его аннулировать. Создав канал, вы берете зубило и пробиваете в стене дырку, и заделать ее будет не так-то просто. Вызванный дух просто так обратно не отправляется, и все это требует определенного контроля. А теперь представьте себе, что у вас мало мозгов, а духов вы навывывали много.

Существуют практики, которые приводят к фиксации мага в Сефире Тиферет. Сефира является пространством, которое существует на частоте Вишудха чакра, и это пространство характеризуется тем, что это Огонь – настоящее время. Для фиксации в Сефире, строится тело сознания. Наше тело, которое у нас есть, в Сефире Малкут и приспособлено к особенностям пространства Малкут. Проблема в том, что мы привыкли именно к такой форме – иметь по две руки, ноги и уха. Для фиксации в пространстве Тиферет строится подобное тело, хотя быть каплей гораздо удобнее. Поскольку мы привыкли управлять своим сознанием с помощью именно такого тела, то мы строим такое тело. Наше сознание может переместиться из одного тела в другое. Находясь в этом теле, мы цепляем духов, элементалов и, зацепив их, перемещаем свое сознание обратно, и это зацепление сознания остается. Изменив точку фиксации, вернувшись в тело, мы вытаскиваем элементала в это пространство, сюда.

Технология выглядит примерно так. Связь устанавливается там, где находится элементал, в том пространстве, мы потом возвращаем сюда сознание, а настройка остается, тогда мы можем перетащить в наш мир этого элементала.

Процесс построения тела Тиферет. Каждая чакра формирует тело на своей частоте. Когда мы работаем с Вишудха чакрой и перемещаем туда свое сознание, на этой же частоте существует пространство Тиферет. Мы туда попадаем через Вишудха чакру, концентрируя там внимание. Тело, которое формирует Вишудха, просто является каплей, а мы с каплей ничего делать не умеем, нам надо из этой кляксы вытянуть тело, сформировать его и научиться в нем что-то делать. Мы перемещаем себя в это тело, сформированное на уровне пространства Тиферет. Это тело получает возможность там функционировать так же, как ваше тело Малкут.

Само пространство Тиферет является одним из этажей здания, там реально что-то происходит на уровне Вишудха чакры. При этом можно рассмотреть пространство Тиферет как этажи здания – первый и второй, при этом второй – это Магония. Первый этаж включает в себя уровни: можно рассмотреть, что происходит на высоте два метра от пола, три метра от пола. Существует октава, и на каждой ноте есть плоскость. Пространство Тиферет – это как нота, на которой что-то происходит, какое-то взаимодействие. Представьте себе, что мы берем наш мир и делаем сечение на высоте двух метров. Там мы получим срезы деревьев, домов, столбов, коммуникаций. Мы получим просто какие-то объекты, которые попали в эту плоскость, но они все равно принадлежат к нашему миру. Сефира Тиферет – это такой промежуточный срез. Возьмите птиц, они пребывают на какой-то высоте от земли, или океан – рыбы на какой-то глубине. Существует то, что мы называем коренными обитателями Сефиры Тиферет, и это пространство как-то организовано. Когда мы формируем тело Тиферет, мы там можем что-то обнаружить. Помимо каких-то объектов, которые принадлежат на-

шему миру, мы начинаем там обнаруживать духов, которые нашему миру не принадлежат, а являются гостями. Понятно ли это? Хорошо.

Давайте попробуем. Мы раскручиваем обратный круг на Вишудха чакре и находимся в настоящем времени, стихия Огонь, то, что происходит здесь и сейчас. Мы зафиксировались на Вишудха чакре. Попробуйте полностью сосредоточиться в пространстве, которое находится на Вишудха чакре, почувствовать себя в теле Вишудхи. Сфокусироваться – значит, что вы воспринимаете мир только в диапазоне Вишудха чакры, вы ушли в узкий сектор, диапазон.

Теперь начинаем отращивать уши. Вы начинаете формировать на этой частоте тело, такое же, как физическое, создаете аналог. Лепите его сознанием из тела Вишудхи. Это тело должно быть плотным, оно должно быть аналогом. Сначала мы его делаем, потом в него перемещаем сознание и начинаем в этом теле путешествовать в пространстве Тиферет. Попробуйте создать это тело и переместить в него сознание. Сделайте хотя бы примерную фигуру. Основная задача – создание там плотного тела, формирование и фиксация.

Предположим, что три человека вошли одновременно в пространство Тиферет, и они там имеют небольшую степень зацепления. Двое как-то работают, уплотняют тело третьего, воздействуют на него своим сознанием. Представьте себе, что я беру молоток и бью вас по затылку, у вас теряется сознание, но физическое тело не исчезает. Вы не являетесь здесь собственной фантазией, и если сознание исчезает, тело не исчезает мгновенно, даже если вы захотите.

Группа входит в Сефиру Тиферет. Концентрируетесь на одном из группы и фиксируете его как воспоминание. Вы его там воспринимаете и там фиксируете, это будет уже там объективная реальность. При процедурах посвящения такое делается в Сефире Даат. Возникает Сефира, связанная с посвящением, возникает виртуальное пространство с сознанием тех, кто участвует в ритуале. Это сознание фиксирует того,

кто входит в круг. Попробуйте сейчас работать группой.

Принцип синхронизации: чем больше группа, тем сложнее синхронизироваться на одной частоте, поэтому существует такое количество людей, которые тяжело фиксируются, но их уже фиксируют там. Попробуйте сейчас работать впятером по очереди. Все входят в пространство Даат, а потом в Тиферет, но концентрируются на одном и стараются его сформировать, как некое воспоминание. Как мы пишем Хроники Акаши, так и там происходит запись на диск некоего объективного события нахождения там этого человека. Сефира Тиферет – это пространство частоты Вишудха, дальше идет подстройка. Выйдя, вы все пытаетесь друг друга там найти, дальше вы концентрируетесь на Васе и там его концентрируете. Вася пытается там сформировать тело, а они все за ним наблюдают. Проблема здесь в синхронизации, чтобы выравниваться по частотам. Работаем впятером – четыре на одного. После того как вы зафиксировали человека, отработали всю группу, каждый пробует туда войти отдельно и смотрит свои ощущения. Тело зафиксировано снаружи и должно быть весьма плотным. Если фиксация произошла, то ощущение достоверности происходящего возрастает.

Пространство Тиферет имеет подзаголовок красота, потому что там присутствует гармония, геометрия. Вишудха – это уровень человеческого сознания, которое базируется на логике, принципе логического мышления. Само по себе человеческое сознание представляет собой геометрические структуры, которые работают по принципу связей, аналогии. Там присутствует принцип рационализма. Само название Тиферет – красота – связано с принципом рационального мышления. Тут убирается все лишнее и рассматривается суть. Мы переходим к уровню абстракции, например, мы считаем количество яблок и спрашиваем, какого сорта или цвета были эти яблоки, каковы они на вкус. К сути задачи это не относится, и мы убираем эти данные. Принцип убирания информации. Этот принцип не всегда работает, но на

этом уровне работает принцип, который называется убира-ние лишнего, отсечение лишнего – и остается главное. Поэ-тому мы видим красоту в объекте, если он рационален. Если у человека два носа – это ненормально. Два уха, два глаза нормально, а два носа нет.

Вы как-то зафиксировались в пространстве Тиферет и ка-кое-то тело там получили. Задача состоит в исследовании того пространства, изучении его и поиске в этом простран-стве объектов, которые подходят под определение элемен-талов. Элементал Огня – это объект с переменным излуче-нием. Это объект, который мы воспринимаем как энергию, которая меняется. Элементал Земли – объект с переменной плотностью. Мы на частоте Вишудхи сформировали тело и этим телом сформировали уровень. Вы исследуете уровень, исследуете мир Тиферет, пытаетесь на нем удерживаться, фиксироваться и воспринимать его как основной. Основной у нас Малкут – наше физическое тело. Попробуйте некоторое время провести в Тиферет. Для магов пятерки то тело явля-ется основным, а в это они могут спускаться.

Заклинатели стихий

В пятерках мы сталкиваемся с переходным периодом, ког-да человек из одной группы переходит в другую. Если ниже Вишудхи находятся адепты, то выше пятерки находится эли-та, те, кто управляет социумом, обществом.

Могущество магов четверок и пятерок несопоставимо. Власть над духами стихий позволяет вызывать макроэффек-ты, такие как самовозгорание объектов, или просто механи-ческое разрушение объектов. Здесь мы имеем дело с прони-цаемостью или с непроницаемостью, когда от человека пули отскакивают. Здесь мы сталкиваемся с такими макроэффек-тами, которые кого угодно остановят, здесь у человека появ-ляется большая власть.

Существует несколько способов входа в элиту. Один из

простых методов: вы, сидя в засаде, начинаете всех вокруг взрывать и разрушать. Те, кто в элиту входит, быстро определяют, кто тут завелся, и приходят с вами разбираться. Поскольку наработанное качество не исчезает, а убивать вас себе дороже, потому что маг, который берет пятерку, и убитый никуда не денется, а способов на него повлиять будет меньше, поэтому с вами начинают договариваться, объяснять вам правила поведения в элите, объяснять, как надо себя вести, а как нет, и что можно делать, а что только по воскресеньям.

Существуют люди, которые за это могут спросить. Таких людей двое: один сидит сверху в Магонии, а второй находится сбоку, на другой планете. Существуют внеземные цивилизации и федерация этих цивилизаций, в которых действуют законы. Есть маги в Магонии, которые требуют порядка внизу, так как там не просто песочница, там куются кадры, которые потом окажутся в Магонии. Часто народ спрашивает, почему, когда происходит безобразия, маги не вмешиваются. Смысл в том, что, когда в джунглях дерутся обезьяны, вы не беретесь их разнимать. Элиту интересует верх айсберга, а Магонию – верх элиты.

На уровне двойки ситуация заключается в том, что существует иерархия: вы стали адептом, и это никого не заботит. Это ваше личное дело. Потому что уровень могущества адепта небольшой, разрушение, которое он может сделать, будет интересовать только милицию. Начиная с пятерки все меняется. С магом, который берет пятерку, можно только договориться, никакая элита не в силах его скрутить. Чтобы его скрутить, надо приложить большие усилия. Магам на уровне девятки и десятки надо вокруг него встать кольцом и держать его непрерывно, другого способа с ним справиться нет.

На этом уровне существенно меняются условия жизни. У Лукьяненко в «Ночном дозоре» магу, которого взяли в дозор, меняют условия быта, поднимают зарплату. Но дело не в зарплате. Вас берут в какую-то структуру, но она нефор-

мальная. Формально существует несколько орденов, образующих элиту. Быть членом одного из этих серьезных орденов очень головоломно. Простой пример – Орден повелителей золотого облака (X аркан). Это люди, которые путешествуют по параллельным мирам и занимаются изучением сравнительной истории. Этим занимаются могущественные маги, и они всегда находятся в разъездах, командировках. Есть маги XI аркана, маги закона, которые формируют Орден фемиды, и там тоже жизнь не сахар. Во всех орденах высшего уровня жизнь медом не кажется. Там, с одной стороны, все есть, с другой стороны, все эти маги работают, потому что там надо качества нарабатывать. Там существуют разные пути перехода наверх, и только в девятке предлагают лежать на диване, но в пещере.

В пятерке существует такая вещь, как демонстрация реального уровня могущества. Тут бесполезно кому-то рассказывать, что ты могучий, ты либо можешь и делаешь, либо нет, и говорить тогда не о чем. Многие люди пытаются ездить на лошадях, но реально хороших наездников немного. Пытаются работать с элементалами многие, но остается из них небольшое количество. Вас будут брать в расчет только в том случае, если вы хороший наездник, и пока вы не научились, никто на вас смотреть не будет. Никаких заявок на участие в элите не будет. Вы либо можете – и тогда вы тут, либо не можете – и тогда идите. Разговоры о том, что раньше я мог, а теперь болею и не могу, не котируются.

Каждый, кто входит в пятерку, получает персонального наставника – шефа из тех, кто находится выше. Он получает человека, который его курирует. Куратор очень жестко держит вас за горло и учит не думать о белой обезьяне. Когда вы уже научились вызывать элементалов, но еще не научились удерживать их в подчинении, в этот момент куратор вас держит, и это сложный момент. Все время хочется его убить, но это не в ваших силах: подбирают такого куратора, которого вы так просто не убьете.

Куратор приходит не один, а с помощниками, слугами, заклинаниями, ифритами. Куратор притаскивает одну, две, три книги, которые надо прочесть. Эти книги относятся к разряду тех, которых либо нет, либо не достать. Есть немного книг, связанных со стихиями, они описывают технологии стихий (к ним можно отнести книгу Дзян, которая связана с магией времени). Блаватская описывала свое знакомство с книгой Дзян следующим образом. Она говорит: эта книга объявилась у меня в номере гостиницы, погостила некоторое время и исчезла туда, откуда взялась. Действительно, существуют книги, которые обладают странными свойствами, и это связано с частотностью.

Книга – артефакт стихии Земля, который подвешен высоко и для обычного человека не существует, так же как раскрутившийся вентилятор. Эта книга оказывается в поле зрения мага, который находится рядом. Существует какое-то количество таких книг. Эти книги обладают таким интересным свойством: в них информационное поле позволяет книги считывать, не читая, они входят в контакт с вашим менталом и там отпечатываются. Когда мы берем такую книгу, она отпечатывается в ваших телах (а там есть наработанный информационный язык, ее читали на том языке, на котором она написана). Там существуют мыслеформы, с которыми вы входите в зацепление. Эта книга плотно связана со своей стихией, ее хорошо чувствуют элементалы. Он является сильным катализатором для того, чтобы вы ее усвоили. Вместе с учителями появляются артефакты – таким же способом, как и книжки.

Начиная с пятерок у вас начинают происходить события, которым удивляться сил нет, это качество, которое не потеряешь, от которого не избавишься. Ниже Вишудхи ничего подобного нет. Человек жил себе поживал, играл в XIV или XV аркан, даже в XII, и вдруг, как только попадает в зону Вишудхи, начинается интересное. Иногда туда попадают от удара ногой. Кого-то лопатой стукнули, на кого-то дерево упало,

кому как повезет. Человек вследствие внешних условий влетает в высокочастотный режим, но он не готов. Человек, который не контролирует себя, но дергает элементалов, в этом мире страшен, поэтому его просто ликвидируют.

Маги, входящие в пятерки, должны быть готовы ко всему – к тому, что их везут, стараются брать за горло, обещают убить завтра и одновременно им обещают сладкую жизнь, любые блага просто за то, чтобы они тихо сидели. Обычно блага обещают за то, чтобы что-то делали, а тут чтобы ничего не делали, а развиваться просят потихоньку, в уголочке.

Книга Дзян связана с умением проваливаться назад с помощью элементалов Воды. Обычно это приводит к плохим результатам. Просят не давить ногами бабочек. Есть книга Брэдбери «И грянул гром», и есть такой фильм. Посмотрите, к чему приводит раздавливание бабочек в прошлом времени. Проблема в том, что маг, попавший в прошедшее время, может наломать там дров. Он может зацепиться за прошедшее время, что может отразиться на всей последующей линии. Если он попал туда без элементала, это не будет так сказываться на истории. Книга Дзян достаточно опасна для человечества, она дает технологии перехода назад во времени.

Есть еще книга И-цзын – книга Воздуха, достаточно безопасная. Понять ее нельзя, если только вы ее не читали в оригинале. Оригинал существует в высокочастотном варианте, резко отличается от низкочастотного варианта тем, что там все понятно. Можете читать И-цзын вдоль и поперек, и вы не поймете, что там написано. Существуют еще две книги Огня – Книга дракона. Этой книги Огня ни одного экземпляра в низкочастотном варианте не сохранилось – они все сгорели. Книга Земли называется «Книга снов». Помните, что Земля – это информация. Книга снов – это такая хитрая штука, я не берусь описывать ее. Человек, который ее прочел, получает доступ к любой информации – это настройка II аркана. Книга снов иногда бывает в бумажном варианте. Перегруз информации вызывает структурированность организма. Существу-

ет мягкий вариант, называется болезнь Бехтерева, когда все тело превращается в один остеохондроз. Таким образом, есть четыре книги, про пятую не хочу говорить.

На этом уровне начинается второй рынок артефактов. Как и с книгами, эти артефакты идут на ловца. Как только вы начинаете входить в эти частоты, к вам тайными путями приходят артефакты. Вы входите в резонанс с этими предметами, причем они могут быть большой стоимости.

Появляются артефакты, которые находят вас сами. Вам каким-то образом приносят вещи. У меня самого была занятая история. Я лечил одну бедную бабулю, денег не брал. Ходил к ней долго, вылечил ее. А ее муж был когда-то археологом. Там стоит бронзовая черепашка. Меня на этой черепахе заклинило, думаю: «странно, черепаха бронзовая». Бабуля мне ее отдает – забирай. Я говорю: наверное, дорогая вещь. Говорит, что нет. Забираю ее, она у меня дома стоит, приятно ее в руках держать было. Приезжает ко мне по делам руководитель археологической экспедиции. Смотрит на нее и на меня. Кто, говорит, из нас с ума сошел? Это древний Египет. Черепашка из древнего захоронения, мужик, вероятно, ее честно украл. Она у меня жила некоторое время, пока не потребовала другого человека. Я отдал черепаху человеку, который делал керамические изделия. Он наделал из керамики таких черепашек, потом вернул мне оригинал, который я подарил. Черепаха обладала мощными свойствами – это был мощный артефакт Земли.

Вам приносят ерунду, а потом оказывается, что вы попали. Она сильно двигала по Земле, создавала сильные информационные потоки, создавала сильное структурирование. У меня так вышло, что я получил человека четвертой касты, но вора в законе. Попал он ко мне, потому что, накаченный наркотиками, врезался в какой-то грузовик, у него лопнула печень, которую ему зашивали в американской клинике. Я ему дал эту черепашку поносить – кончил он плохо, стал директором банка. У него не было интереса к жизни никакого.

В итоге он исчез вместе с черепашкой, о чем я не жалею. Таким образом вы начинаете знакомиться с рынком артефактов и узнавать, что бывают дорогие и очень дорогие вещи. Вы начинаете понимать, что дорогие вещи, которые вам не по карману, у вас оказываются странными путями.

Элементалы являются заботой мага, который берет пятерки, их надо где-то хранить. Если вы его один раз вызвали, его непросто отправить обратно, его надо где-то держать. Существует специальное хранилище для элементалов. Безобидный элементал Земли, у которого переменная плотность, вырвется из любой твердой структуры и пройдет через нее, эта переменная плотность будет гулять по вашему дому, и все, что там может поломаться, ломается. Единственный способ сдержать элементала Земли – не создавать твердой зоны перехода. Переменная плотность не получается в газе, поэтому сосуд с элементалом Земли подвешивают на магните, он висит в воздухе и ни с чем не соприкасается. Если он с чем-то соприкоснется, элементал выйдет. Если вам нужен этот элементал, вам следует ввести его в соприкосновение с чем-то твердым. Элементал Огня подвешивают в сосуде в воде. Вы берете миску с водой и кладете туда сосуд с элементалом Огня. Элементал Воды окружают чем-нибудь, чтобы не просачивался. Проблема в том, что человек, который находится ниже пятерки, работая со свечой, тащит оттуда элементала, вытаскивает его чуть-чуть, отсюда перепады пламени. А маг вытащит саламандру, которая начнет бегать везде, все поджигая. Маг, работающий со стихией, работает с одним элементалом, пока не научится его нейтрализовать. Его не столько сложно вызвать, сколько удержать. Усилие прилагает маг, вытаскивая их сюда, после чего они уже тут, и им ничего не надо.

Духов держат в противоположной стихии, стремятся к тому, чтобы элементал не сбежал. Его можно попытаться отправить обратно, но маги ими пользуются. Это как лошадь: купил – заводи конюшню. Обращение с элементалом

достаточно сложное. Дальше начинаются практики работы с духами. Маг пробует духа вызвать, протащить в свою стихию. Второе – управлять им в нашем мире. Третье – отправлять их обратно. Все эти практики сложны. Существует такая вещь, как потребности мага в чем-то. Элементал должен выполнять не только учебно-тренировочную, но и боевую работу для этого мага. Маги пятерок представляют собой людей, которые ведут определенный образ жизни, который строится по принципу: у вас есть нечто, и в связи с этим вам приходится под это подстраиваться. Если вы поймали акулу, потом думайте, что с этим делать, причем бесследно она не исчезает.

Сейчас немного практики. Существуют самые простые вызывания элементалов Огня, которые связаны с понятием энергии.

Задача: раскрутившись в обратном круге на частоте Вишудхи, совместившись с настоящим временем, человек оказывается в Сефире Тиферет, что характеризуется состоянием гармонии – на него не действуют никакие силы, его ничто не прессует, он находится в другом пространстве по отношению к Сефире Малкут. Попробуйте.

Посмотрите на карту пятерок мечей. Тут мужчина – разум. Нам говорят: представьте себе, что... Дальше нам показывают воротник – зону Вишудхи, говорят: зафиксируйтесь здесь. Дальше нам демонстрируют знак (треугольник и крест). Здесь просто прямая линия, состоящая из двух, – это алхимический знак, связанный с ртутью, а где ртуть – там энергия. Этот узор нам показывает подъем энергии, которая привязывается к Муладхаре, оттуда наверх к Манипуре. Нам говорят о подъеме энергии. Попробуйте настроиться.

Позади человека находятся ворота, состоящие из двух мечей, – проход между мирами, и две фигуры, расходящиеся в разные стороны. Две фигуры называются «кипящий вакуум». Две частицы – частица и античастица, – соединяясь, образует вакуум с испусканием протона, они же превра-

щаются в частицы с поглощением фотона – это называется слой кипящего вакуума. Все время происходят флуктуации энергии: вещество то исчезает, превращаясь в вакуум с испусканием энергии наружу, то исчезает снова с превращением энергии в частицы. Существует зона, где кипение вакуума достаточно сильное. Там происходит взаимодействие нашего мира с миром Огня. Мы входим в сознание на частоте Вишудха чакра, сдвигаемся, при настройке по Огню входим в зацепление с вселенной, которая с нами граничит по Огню. На уровне Вишудхи мы попадаем в буферную зону – зону смещения нашей вселенной и вселенной Огня. В этой зоне находятся объекты (три меча), которые попали в наш мир. Три меча – это трехмерный объект, который попал в наш мир, и мы настраиваемся и выдергиваем этот объект в наш мир.

Возьмите какой-нибудь предмет в руки, например, ручку. Настроившись на пятерку огня, погрузите свое внимание в этот предмет, зажатый в руке, и лучом внимания ловите эти объекты Огня, объекты, которые связаны с миром Огня. Вы их хватаете вниманием и тащите в тот объект, который у вас в руках. При этом вы находитесь на Вишудхе, зацеплены с настоящим временем и тащите объект, который для вас выглядит, как некое пламя. Объект крепко держите в руках, вы должны почувствовать, что при вхождении энергетического объекта происходит объект, и поскольку он живой, он там начинает двигаться. Мы сознанием зацепили объект, втаскиваем его внутрь вашего предмета. Почувствовали разогревание предмета? Кто почувствовал там биение? Кто почувствовал, что туда попало все целиком? Кто почувствовал, что частично попало? Попробуйте туда втащить целиком.

Попробуйте поменяться с партнером предметами так, чтобы он протестировал ваш, а вы его.

Мы находимся в пятерках, в буферной зоне. Попробуйте выпустить объект без предмета. Попробуйте его оттуда выдавить. Настроившись на энергию, на Огонь, зацепите сала-

мандру сознанием и вытащите ее наружу. Негорючий предмет является для саламандры ловушкой, но она может через него выйти через контакт с горючим предметом. Когда саламандра уходит, ощущение присутствия Огня исчезает, и прекращаются толчки. Мы ловим рыбу, отпускаем ее и ловим снова. Настраиваясь по пятерке, опускаетесь в буферную зону, берете предмет, совмещаете его с буферной зоной между мирами, хватаете объект Огня и тянете его в предмет. Потом, когда почувствуете, что рыба там, попробуйте дать протестировать предмет ближнему.

Элементалы Воды хитрые и коварные, будьте с ними осторожны, а то будете где-нибудь у короля Артура жить. Глифы Воды: нарисована дама – нам говорят: «Почувствуйте, что...» Дальше нам рисуют дерево, которое обозначает систему. Нам говорят: «почувствуйте мир как живое существо, он как-то развивается во времени». Нам говорят: две чаши стоят – это два каких-то события ближайшего прошедшего времени. Вам предлагается переместиться из минуты назад на два часа назад. Вы перемещаетесь назад, тормозитесь, фиксируете между мирами. Как только вы начинаете двигаться назад, вы попадаете в некую буферную зону, которая выходит за пределы нашего мира. Там контакт с миром Воды, с другой вселенной, в которой прошлое время такое же, как у нас, то есть торможение во времени так же происходит, как у нас. Там вы встречаете духов Воды. Пустые чаши – это духи Воды, или прошедшее событие. Там мы их чувствуем и можем втащить в свой мир, тогда они могут произвести работу – например, затормозить вас во времени. Воротник указывает на фиксацию на Вишудхе, никаких особых дополнительных указаний нет.

Мы включаемся в два ближайших события прошедшего времени. Попадаем в буферную зону, зона границы с мирами Воды, где время тормозится относительно нашего мира. С той вселенной мы резонируем и чувствуем объекты из той вселенной, мы их сразу хватаем сознанием. В эту ручку, ко-

торая уже пустая, мы тащим духа Воды.

Мы вошли в буферную зону Воды, поймали элементала Воды и поместили его в предмет. Свойства элементала Воды помогают нам ощутить прошедшее время, и они называются ласковым словом «ундина». При взаимодействии с элементами Воды, объекты начинают вываливаться из этого времени. Со стихией Вода связано состояние текучести и влажности, поэтому лучше экспериментировать подальше от воды. Если поблизости есть водопроводные трубы, то текучесть не самое лучшее свойство, а если поблизости есть море, то может совсем не повезти. Вы создаете некое ядро, связанное с миром Воды, но мир Воды – это целая вселенная, которая тормозится во времени, и если мы с ней совпадаем, мы тоже тормозимся во времени, и случиться может всякое. Вы сети закинули в океан, и что поймаете – кита или маленькую рыбешку – мы не знаем. Надо их хватать сознанием и тащить, основное тут – зацепление с сознанием. Ловля мелкой рыбешки в океане. Со стихией Вода, как я сказал, надо быть не менее осторожными, чем с Огнем: если Огонь все спалит, то Вода отовсюду протечет.

Давайте взглянем на Землю. Треугольный плащик и ноги крестиком – это знак серы, знак материальности, вещественности. Человек в изорванных одеждах и с костью – нам говорится, что здесь материя подвергается коррозии и разрушению, нам говорят, что нас тут ожидает веселое приключение с разрушением материального. Эта дама, которая здесь нарисована, обозначает интуицию. Это тот инструмент, с помощью которого нам предлагают почувствовать коррозию материала, разрушение. Красивые пентаграммы образуют структуру. Здесь мы имеем дело со структурой вещества. Нам предлагают сосредоточиться на коррозии структуры вещества. Если мы сосредоточимся на разрушении структуры вещества, ее как следует прочувствуем, тогда нам обещают портал в мир Земли, вселенную Земли, вселенную, в которой существуют перепады плотности – такие же, как в

нашем мире. Если мы настроимся на разрушение вещества, то в этом случае мы получим это. У дамы черные ноги – нам говорят, что здесь пойдет забор энергии, идущая дама – работающая интуиция, которая опирается на материю, на вещество. Здесь говорится, что идет перекачка из того мира.

Мы берем предмет, сосредотачиваемся на его структуре, начинаем настраиваться на разрушение внутренней структуры предмета. Тогда мы начинаем входить в буферную зону, зону пересечения вселенной, цепляем сознанием те объекты, которые попали в поле нашего внимания, и тащим их сюда. Тут начинается деформация структуры. Когда там бегают дух Земли, начинаются деформационные процессы. На досуге ловите элементалов Огня, Воды и Земли. Воздуха не надо. И думайте, как их можно использовать. Аккуратно общаетесь с элементами и понемногу тренируетесь работать на Вишудхе.

Технологии вызывательной магии

Начнем мы с инструментов стихий. Вызывательная магия связана с определенными состояниями, когда мы входим во взаимодействие со стихийными мирами. Для каждой стихии существует настройка сознания таким образом, чтобы цеплять эту область, и эта настройка записана в пятерках малых арканов. Мы посмотрели все, кроме Воздуха.

Существуют настройки сознания и существуют инструменты стихий. Инструменты стихий представляют собой достаточно сложные объекты, которые маги используют для проникновения в стихию, и это является дверью, через которую маг может втаскивать в наш мир элементалов. Сам инструмент стихии является сложным магическим артефактом. Эти артефакты прежде всего несут в себе настройки пятерок, и их делают в определенных состояниях. Самый простой инструмент стихии Огня – свеча, вставленная в определенный подсвечник, тогда состояние записывается в подсвечник. При

этом подсвечник может обладать таким вектором энергетики, чтобы пламя свечи находилось внутри заряженной зоны. Помещая свое сознание в пламя свечи, маг создает проход, захватывает там объект и вытаскивает его через этот проход. Самый сложный инструмент у стихии Земля – это очень головомомная штука. Чаша Воды технологически не просто делается. Жезл Воздуха делается просто, но там есть некоторые свои особенности.

При работе с созданием свечи Огня используется максимум доступной нам энергии – это Солнце. При работе с подсвечником, когда мы начинаем освещать подсвечник Огня, инструмент Огня, нам надо создать вольт Солнце – нечто, связанное на Солнце, и туда мы закладываем настройки пятерок Огня. Используя эту настройку, мы получаем такую концентрацию энергии, такое состояние сознания, которое пробивает дырочку, проход, открывает дверь, и мы попадаем в мир Огня.

При создании чаши Воды мы манипулируем прошедшим временем. Этого пришедшего времени много. Прошедшее время у нас ограничено до образования Вселенной. Справа находится XIII аркан, связанный с понятием смерти, и здесь мы оперируем либо временем одного воплощения от момента рождения до настоящего времени, либо мы можем добавить тула прошлые воплощения и получить какую-то продолжительность в прошедшем времени. Таким образом, при создании чаши Воды мы манипулируем событиями прошлого времени, создавая некую протяженность. Мы можем работать в пределах одной жизни, а можем использовать воплощения, которые находятся в XIII аркане. При работе с чашей Воды мы задаем какие-то события, которые помним. Это могут быть события только этой жизни, и мы получим линейку, которая соответствует нашему возрасту, либо получим более длинную линейку, по которой сможем двигаться назад по времени. В саму чашу записываются настройки пятерок Воды, и тогда у нас получает-

ся инструмент Воды. В эту чашу наливаем настоящую воду и фиксируем там свое сознание. Через эту воду открывается проход в миры Воды.

Зеркала тоже являются инструментом стихии Вода, через них можно смотреть события прошлого. На чашу воды помещают зеркало, там сочетаются две эти вещи. Иногда чашу Воды делают таким образом, чтобы ее внутренность была черной, и получают черное зеркало, через которое смотрят. Если что-то начало выползать из зеркала – это будет элемент Воды. Создание чаши Воды для проникновения в стихию Воды понятно.

Жезл Воздуха создается из пятерок Воздуха и из вероятностей. А какая у нас есть последняя вероятность? XI аркан, который представляет собой границу планирования. Берутся арканы для жезла Воздуха. Мы можем разложить XI аркан на 5 и 6 или 10 и 1, можем разложить на $2+5+3+1$ – это будет по-человечески. Таким образом, мы получили четыре стержня. Жезл Воздуха состоит из частей, части жезла заряжаются из двойки, тройки, пятерки и единицы, в итоге мы получим 11-е качество. Получили качество, и если мы создадим некую структуру на базе этого качества, мы создали из этих стержней жгут и создаем полярность, чтобы через это двигалась энергия, инь-янь, это и будет жезл Воздуха.

Хаос – это много законов, законы – это качества. Надо набрать много разных качеств, которые нам в целом дадут хаос, Воздух. Поэтому мы жезл Воздуха делаем из элементов, которые в целом несут в себе разные качества. Создаем биполярную систему, у нас энергия будет двигаться от янь к инь, через этот жезл пойдет поток энергии, и закрутится хаос. Вы просто держите предмет в руках, заряжаете его. Теперь берем ленту и обматываем ею все это. А лента несет на себе пятерку жезлов. Мы туда закладываем пятерку жезлов и получаем итоговое состояние.

В пятерке жезлов мы видим будущее событие, видим сознания, которые находятся в разных ветках реальности, и

видим, что это сознание с нами взаимодействуют. Мы настраиваемся на то, что события, происходящие с нами в разных ветках реальности, взаимодействуют между собой, и точкой взаимодействия является наше сознание. Когда мы настраиваемся на это, мы приходим к состоянию взаимодействия с хаосом.

У нас нет инструментов, мы говорим о технологии. Но инструменты нам все-таки нужны, поэтому мы попробуем создать астральные инструменты. Эта работа неблагодарная, потому что одной головой две мысли думать не все умеют. Попробуйте сосредоточиться на идеи энергии и представьте, что у вас есть такой подсвечник, связанный с Солнцем, с пятеркой мечей, с сознанием, замкнутым на стихию Огня. Мы попробуем с этим виртуальным подсвечником поиграть. Нам надо представить себе это устройство, сосредоточить на нем свое внимание и попробовать проникнуть через него в стихию Огня. При работе с виртуальными инструментами возникает некое ощущение, которое гораздо сильнее при работе с реальными инструментами.

Через пламя горящей свечи мы входим в мир Огня, входим в буферную зону, где находятся элементалы. На самом деле работа с виртуальной свечой достаточно проста, чтобы прочувствовать, что такое элементал Огня и каково вытаскивать его в наш мир. Советую попробовать еще раз.

Существуют заклинания, которые основаны на вытаскивании оттуда элементалов. Это называется призвать духов Огня, и есть люди, которые могут это делать. Это пирокинез, это люди, обладающие пирокинезом.

Начинаются приключения в связи с тем, что мы притащили сюда элементала, но с ним надо как-то управляться. Существуют принципы, технологии удержания элементалов.

Давайте попробуем поиграть с чашей Воды. В чашу Воды мы бросили зеркало и входим туда, в воду. Вода расписана событиями вашей жизни от момента рождения до текущего момента, и мы туда смотрим, в эту воду. У нас есть пятерка

Воды, и мы пытаемся туда войти через чашу Воды. Давайте попробуем, заезд первый в стихию Воды.

Мы имеем дело с инерцией. Если Огонь тянуть тяжело, то Воду еще тяжелее. Мы входим в Воду и цепляем там существо. Элементал Огня похож на шарик с плазмой, а воды на что-то длинное.

У мага всегда есть инструмент только одной стихии. Смысл заключается в том, что инструмент стихии – это самая сильная машина, которая есть у мага, все остальные слабее. Два инструмента разных стихий друг друга не потерпят. Талисман структурирует вокруг себя все пространства. Если это Вода, то Вода, если Огонь – то Огонь. Инструмент стихий очень сложен, он экранируется, его достаточно особо хранить, особенно если не вы сами его делали. Если вы делали сами, то он отражает вашу силу и, соответственно, вам по силам, и вы можете с ним управляться. Если вы его не сами делали, а где-то взяли, то есть вероятность, что он был сильнее вас или создан с другой позиции Точки Сборки, и тогда с таким инструментом справляться будет сложно. Чаша Воды способна тормозить вокруг себя время, так же как свеча Огня в состоянии синхронизировать время. Если есть такая свеча, она человека синхронизирует в настоящее время, и проявленность будет максимальна.

Жезл Воздуха – хаос. Он представляет собой машинку, состоящую из стержней и имеющую единую конструкцию. Эта машинка имеет полюса, обычно ее делают в виде некой луповицы. Тут используют оба металла – инь и янь – для создания дипольной системы. Жезл Воздуха разрисовывают исходя из пятерки, и он настраивает человека на хаос. Попробуйте настроиться на жезл Воздуха и скажите, где образуется хаос.

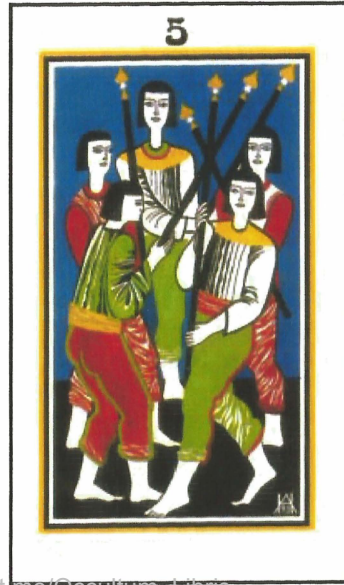
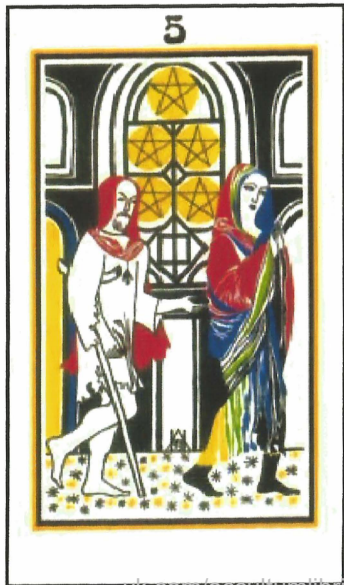
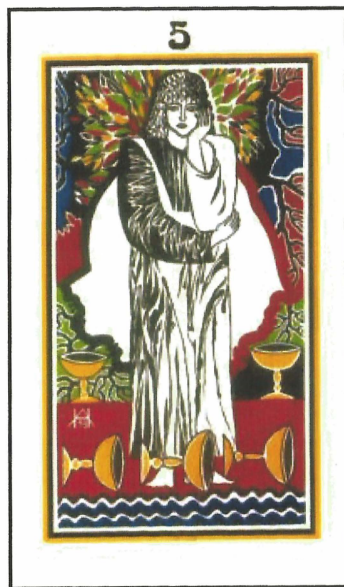
Мы прикладываем сознание к жезлу, а сам жезл представляет собой машинку, в которой реализуется хаос, разные законы. Там образуется поток энергии, который идет от янь к инь, и на выходе образуется точка взаимодействия четырех

жезлов, четырех стержней, и поскольку сама точка возникает в этой области, в этой области жезла и надо концентрироваться. Мы поворачиваем иньским концом вверх и концентрируем над ним поток внимания, тогда там возникает хаос.

Пентакль Земли. Он пятиконечный, потому что тут проецируется человек, и мы имеем дело с чакрами человека, мы имеем дело с кристаллами, которые соответствуют по цвету чакрам.

Пентакль – это такая машина, которая состоит из кристаллов, которые подобраны по пентаграмме: красные снизу, фиолетовые. Мы имеем дело с устройством, которое состоит из кристаллов. При этом получается машина немалой стоимости. Самая дешевая – это желтая: либо янтарь, либо цитрины. Поскольку это Земля, сам металл будет достаточно сложный, будет сложная металлическая структура, состоящая из разных металлов. Здесь подбирают металлы, соответствующие семи астрологическим планетам. Здесь будет присутствовать Меркурий, что обозначает ртуть, будет внутри как некая начинка. Будет присутствовать Марс как железо, Венера как медь, Луна как серебро, Солнце как золото. Соответственно, семь планет будут идти в определенной последовательности. Это будет достаточно сложно по материалам.

Люди, которые изготавливали себе пентакль Земли, очень старались. У алхимиков есть описание создания пентакля Земли. Это достаточно головоломная штука, которая позволяет входить в стихии Земли. Я использую кристаллы кварца, некоторые используют Библию, если ее использовать как артефакт, как информационное поле. Если вы возьмете книгу, которую читали много раз, она будет содержать информационное поле. Вы можете брать любую прочитанную много раз книгу или кристалл, в котором структура тоже будет высокая. Попробуйте настроиться на какую-нибудь находящуюся дома книгу, которую вы много раз читали. В данном случае текст представляет собой сложность информации. Попробуйте настроиться на нее как на информационную структу-



5

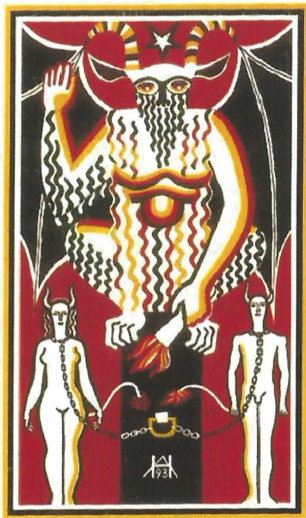


5



Инструменты стихий

XV



ЗВЕНЧИНОСТЬ

XIII



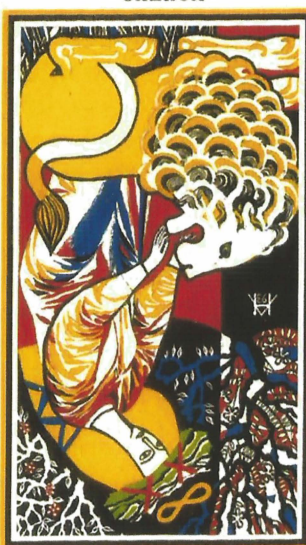
РАЗРУШЕНИЕ

XI



ЭННИА

ЭННИА



8



Синхронизация с настоящим

ру и через нее войти в стихию Земля.

Вход в стихию. Мы настроились, вошли в стихию. Там находится элементал, которого мы цепляем и тянем оттуда. Первая стадия – создание прохода. Нужно создать предмет, от мощности которого зависит диаметр прохода, и от этого зависит, насколько реально что-то оттуда вытащить. При взаимодействии с объектом мы его тянем в каком-то проценте, создаем его проекцию, присутствие в этом мире. Эта проекция представляет собой процент энергии объекта. Чем сильнее предмет силы, тем сильнее инструмент стихии, тем мощнее получается проекция, тем больше процентов энергии можно сюда вытащить, тем более могущественным магом вы будете в результате.

Вторая стадия – фиксация объекта, то есть нужно зафиксировать элементалы в этом мире. Для каждого элементала существуют свои способы фиксации. Наиболее простой способ фиксации элементалов Огня – создание отливки. Когда мы вытаскиваем элементалов сюда через пламя свечи, мы плавим любой плавкий металл и помещаем этого элементала туда. Когда металл застывает, получается, что хвост элементала прищеплен – зафиксирован в этом мире.

Существует еще метод сургуча. Делают некую структуру – текст, папирус – и туда печатью прикрепляют элементала: плавят сургуч, льют и прикрепляют печатью. Проблема в том, что папирус все время норовит сгореть. Поэтому обычно делают отливку, иногда в виде какой-то статуэтки. Мы имеем дело с какой-то антропоморфной фигурой, в которую впечатан элементал Огня, который находится вне нашего мира. Существует граница миров, и этот элементал проходит через нее. Когда мы начинаем с этой фигуркой взаимодействовать, проталкивать элементалов сюда, а это энергия, количество энергии в этой фигурке увеличивается, и либо она расплавится, либо загорится. Эта фигурка может произвольно изменять количество энергии в себе, вести себя нелинейно. На эту фигуру завязан элементал, и, манипулируя с ней, маг мо-

жет заставить что-то сгореть. Этот артефакт обладает большой силой. Направляя его силу, маг может заставить что-то сгореть. Он своим сознанием создает канал. Элементалом Огня запечатывают канал.

Элементал воды может быть плотной структурой, вползающей в наш мир. Поскольку Вода – это остановка времени, то здесь мы имеем дело с качеством твердости. Для элементалов Воды строят ловушку в виде сосуда, который заполняют густой и вязкой жидкостью. Это может быть масло с высокой плотностью, ртуть, битум. Элементалы Воды обычно держатся в этом. При хранении в сосуде элементал Воды способен создать большую разницу в температурах между внутренней и внешней стенкой, поскольку это остановка времени, поэтому используют либо керамику, которая лучше держит разницу в температурах, либо металл, металлический сосуд. Стекло может оказаться слишком хрупким. Еще надо помнить, что это влажность и текучесть, которая мешает удерживать жидкость в сосуде. Текучесть – это такое свойство, которое позволяет воде в бутылочке выбраться через пробку.

Здесь большая проблема фиксации, в том, чтобы удержать, поэтому используют вязкость жидкости (густой лак, краска) и предметы типа конусных пробок. Еще очень любят заливать все это сверху воском, тогда оно как-то удерживается. Чтобы работать, это не надо будет снимать, потому что внутри только хвост элементала находится. Мы можем использовать это как точку удержания хвоста элементала, который находится не в нашем мире. Это некий артефакт, который просто обозначает его присутствие. Манипулируя этим сосудом, мы можем втаскивать сюда элементала Воды и заставлять его проявляться. Мы можем, взаимодействуя таким образом с артефактом, увеличивать присутствие элементала Воды в этом мире. Если элементал Огня способен все спалить, то элементал Воды способен все заморозить. Он тормозит любые процессы, способен охладить все, что угодно

и создавать мощные защитные поля за счет зоны заторможенного времени.

Вода – это стихия, которая позволяет реально омолаживаться за счет возврата во времени и торможения всех процессов в организме. Вода способна остановить процессы, в том числе и работу сердца.

Следующая тема – это фиксация Воздуха. Элементал Воздуха – это пакостная вещь: это ветер, это движение, это хаос. Необходимо создать амулет, некую пористую систему, которая находится внутри жесткой системы. Эта жесткая система имеет вход и горлышко, через которое проходит элементал Воздуха, а дальше он вязнет во внутренней пористой системе (вата или губка). Обычно берут кожаную бутыл, заполненную шерстью, а когда загоняют туда элементала, закручивают горлышко, перетягивают его и все это заливают сургучом, воском. В итоге получается калебаса (сосуд, выдолбленный из тыквы). Греки использовали бычий пузырь и перетягивали его шнурком. Внутри он заполнен шерстью, а снаружи просто завязан. Обычно все это покрывают какими-нибудь узорами, которые фиксируют энергию, создают полевую структуру, которая фиксирует энергетическую часть.

Духи Земли. Земля – это переменная плотность. Если мы возьмем плотный металлический сосуд и туда поместим духа Земли, он просто взорвет этот сосуд из-за перепада плотности. Поэтому берут что-то эластичное – резиновый сосуд – и заполняют что-то вроде смолы. Это достаточно вязкая, но аморфная субстанция, которая заливает, фиксирует этого духа, удерживает его. Расплавленная смола затвердевает, крошится, но его удерживает. Этот сосуд запечатывается чем-то эластичным, не твердым, потому что любая твердая вещь треснет от твердости. Это будет фиксация духа Земли.

Все эти сосуды снаружи расписываются знаками стихии, которые взаимодействуют с этим духом и его удерживают. Мы запечатали духов четырех стихий. Берут достаточно

плотную субстанцию, которая густеет: смолу, лак, все, что не становится совсем твердым, а становится, как конфета-тянучка. Когда мы зафиксировали духа, элементала в нашем мире, мы создали предмет, с помощью которого можно дальше с ним контактировать. Это хвост элементала, который завяз в нашем мире. Через этот хвост мы можем, настроившись на стихию, увеличить канал связи, и элементал начинает сюда вползать, мы его хватаем сознанием и тянем.

Существуют заклинания, которые позволяют управлять элементалом. Принцип управления элементалом такой: мы создаем своим сознанием договор, который структурируется нами. Мы создаем некую зону (это и есть заклинание), внутри которой пространство определяется нашим сознанием. Внутри этого пространства мы активизируем сосуд с элементалом, и тогда элементал способен визуализироваться внутри этого пространства. Эта зона может иметь форму купола. Это может быть купол, а может быть канал. Эта зона может иметь свойства направленного куда-то канала. Тогда элементал будет действовать внутри этого канала, который может быть протянут в пространстве, внутри этого канала будет зона действия этого канала. Мы своим сознанием создаем законы и можем сказать, что этот элементал может сделать только вот это. Это будет закон внутри этой сферы. Мы создаем оболочку элементала, и он находится внутри этой оболочки. При этом для элементала, который находится внутри заклинания, эта оболочка является пространством, обладающим какими-то свойствами. Если мы говорим, что элементал Огня должен сжечь эту вещь, это значит, что для него остальные направления перекрыты, и открыто одно движение к этой вещи. Наше заклинание является для него пространством с определенной физикой, и он просто действует внутри этого пространства. Мы создаем оболочки такой плотности, которая удерживает элементала и заставляет действовать так, как мы хотим. Для создания оболочки надо брать пятерки данной стихии.

Вытащить элементала Огня может и маг земли, а удержать в подчинении у него силы не хватит, ему не хватит пятерки Огня. Поэтому маги стараются очень четко определиться со стихиями, подходя к пятеркам, и в пятерках работают уже со своей стихией. Иначе вы элементала в подчинении не удержите. Только ваша мысль, которая работает в ключе вашей стихии, может создать настолько плотное заклинание, с которым он взаимодействует. Только заклинание своей стихии представляет такую оболочку, которая для него является плотной, из которой ему не вырваться. Занимаясь двойками, тройками, мы учимся создавать плотную мыслеформу данной стихии, которая удержит заклинание элементала.

Существует технология: работаем со свечей, используем свои настройки и вытащим элементала. Поэтому пирокинез – это любой элементал, в котором достаточное количество наглядности. Маг, не знающий теории, начинает хватать элементалов. Иногда он просто берет Огонь и не знает, что такое элементал, влезает в стихию Огня, хватается элементала и вытаскивает его сюда. Дальше все сгорает, потому что он не контролирует его своим сознанием, потому что сознание у него земляное или воздушное. Представьте себе смесь воздушного мага и огненного элементала. Требуется очень большая дисциплина сознания, четко определенные параметры, чтобы создать оболочку, которая элементала удержит.

Специализация по стихиям – это характер, привычки. В жизни это направление. Если этого человека тренировать как мага Огня, он никогда не узнает, что он маг Жизни. Мы нарабатываем у человека определенные привычки, определенный способ думать. Это начало входа в элиту. Много людей на этот уровень попадают случайно. В начале я процитировал книгу «Граф де Габалис». Люди опытным путем практиковали и писали теорию. Есть книги, в которых описаны настройки. На самом деле это та часть теории, которую дают при обучении магии, и каких-то источников по магии вы не найдете. Вся литература на эту тему находится у элиты, ко-

торая своими знаниями не делится, потому что это жестко замкнутое на себя общество, которое не слишком заинтересовано в своем расширении.

Мы говорили о части технологии, связанной с элементами, и технологии вызова союзников. Дело в том, что наши союзники являются духами, существами тонких планов, и элементал тоже является существом тонкого плана. Поэтому обычно контроль за элементами (маг не может уследить за всеми) маг поручает своим союзникам, которые отслеживают элементалов. Маг обычно работает с одним элементалом, пока не научится делать это хорошо, и напрягает своих союзников, которые помогают ему это делать. При работе с элементами у вас должны быть союзники, которые вам отчетливо помогают. Отсюда, когда расписывают сосуды с элементами, используют имена союзников (закрепляют там союзников, которые их курируют).

На базе элементалов делают инструменты. Существуют инструменты стихий с элементами. Это означает, что этот инструмент сделан в пятерках. Чаша Воды с элементалом Воды или меч Огня с элементалом Огня. Этот инструмент содержит в себе элементала и представляет собой пульт управления элементалом. Это уже сильный магический предмет, который позволяет управлять элементалом.

Заклинания в магии пятерок

В пятерках мы находимся в области Сефиры Тиферет, в области Вишудха чакры. Здесь мы находимся между XVII и IX большими арканами. Пятерки – это середина данного диапазона, и заклинания, которые здесь строятся, интересны тем, что они не связаны напрямую с арканами, а связаны с самой Сефирой, с тем, что она собой представляет.

Чтобы определить значение Сефиры Тиферет мы берем сумму входящих арканов 3, 12, 7, 5, 10 и отнимаем сумму исходящих арканов. У нас получается $12 + 7 + 5 + 3 + 10 = 37$, а

сумма исходящих $16 + 15 + 14 = 45$, а $37 - 45 = -8$. Минус 8 означает отсутствие силы. Заклинания можно строить на 8 аркане.

Каждый из арканов, который работает в дереве Сефирот, представляет собой силу. Находясь внутри дерева Сефирот, мы движемся по направлению к эволюции, которая вызвана под действием сил. На уровне Вишудхи эти силы уравновешиваются. Тут мы работаем с принципом отсутствия действующих сил, принципом гармонии. Если мы стремимся гармонизироваться, то мы движемся в сторону Сефиры Тифферет. Здесь мы сталкиваемся с таким явлением, как точка пересечения двух вселенных: вселенная одна, вселенная другая – и мы находимся в зоне, где не действуют силы ни той, ни другой вселенной, в точке равновесия. Отсюда первое заклинание, которое используется в магии вызывания, – смещение в точку встречи с духами. Духи – это объекты, которые двигаются из тех двух вселенных, мы двигаемся навстречу, в этой точке равновесия все и происходит.

Заклинания, которые смещают нас в рабочее состояние пятерок в точку равновесия. Эта точка равновесия связана с Вишудха чакрой, которая связана с процессом мышления. Весь процесс мышления направлен на построение поведенческих программ, которые нужны для выживания. Существуют какие-то рациональные цели, связанные с нашими потребностями. Если мы попадаем на уровень Вишудхи, а там отсутствуют силы, это означает, что Вишудха сама ниже командует, а когда мы попадаем на самую Вишудху, она командовать не может, так как там возникает равновесие. Представьте себе полковника, который нас все время строит, мы его слушаемся, подчиняемся, он нам за это присваивает очередные знания, наконец мы тоже становимся полковниками. Полковник, решения которого мы выполняли, перестает нами командовать, и мы начинаем сами командовать.

Маги второго уровня на Анахате получают энергию в виде энергии, у них начинает работать второе кольцо. Челове-

ка к развитию движет холод, голод и всякие тараканы, но на уровне Вишудхи они отвязываются. Он достигает внутренней гармонии, и голос командира, который нас все время строил, утихает, потому что нам всего этого не надо. Те вещи, которые нас интересовали внизу, утряслись.

Когда мы попадаем на Вишудху, мы попадаем в состояние гармонии, и нам становится хорошо. Левое полушарие, которое гнало нас пинками по жизни, утомилось. Мы попадаем в некую зону, которая нас уравнивает. Это означает, что те силы, которые нас толкали, как-то связаны с разбалансом стихий. Раньше была некая сила, которая была связана со стихиями. Представьте себе человека Огня, что ему нейдет? Время идет, и ему надо идти, он должен участвовать в событиях. Когда мы входим на Вишудху, энергия миров Огня равна нашей Вселенной, и получается вилка, которая всё уравнивает.

В этой точке силы уравниваются, и то, что нас раньше ставляло эволюционировать, пропадает. В этой точке равновесия обычный договор перестает действовать. В этой точке равновесия происходят события, не связанные с обычной логикой. Есть жизнь и есть смерть, и есть точка (Сефира Ход), куда все это проецируется. Мы привыкли к тому, что живые должны жить с живыми, а мертвецам надо жить на кладбище. Существует разница между душами, которые живы и которые померли, но в Сефире Ход проецируется и то, и другое. В этом месте нет разницы между живыми и мертвыми. Когда занимаются вызыванием душ, смещаются в эту Сефиру, создают место проявленной Сефиры Ход. Говорят: «Слава бессмертным героям», потому что человек, о котором помнят, славный какой-нибудь воин – возникает Сефира Ход, и он с нами присутствует. Когда мы начинаем вспоминать покойников, мы уходим в информационный мир и там с ними встречаемся. Когда мы начинаем вспоминать умершего, возникает Сефира Ход, и наше сознание туда смещается.

Есть фильм «Троя», и там есть бессмертный герой Ахиллес. Начинается с того, что он спит в шатре, прибегает ребенок его будить, битва уже началась, а главного героя нет на поле. Главный герой выползает из постели, а ребенок говорит, что там такой страшный противник, я бы с ним не пошел драться, там такой великан. Ахиллес говорит: поэтому тебя никто и не вспомнит, а обо мне будут говорить долго. Это и есть Слава.

Сефира Ход – это место, где одно с другим совмещается. Сефира Тиферет – это то место, где перестают действовать силы, где две вселенные находятся в равновесии. Причем мы идем дальше, и там равновесия нет, мы фонтаном через себя проводим энергию в этот мир, и она там бьет фонтаном. В этой Сефире находится равновесие, находится Огонь, потому что это происходит сейчас, в настоящем времени. Там происходит баланс стихий – Вода, и Воздух, и Огонь, и Земля, – в этой точке все сходится, потому что присутствует баланс вселенной. Это состояние баланса внутреннего и называется гармоний, или нирвана. Когда мы впали в состояние гармонии и баланса, когда нам хорошо, присутствуют духи стихии, и там возможна встреча с ними. Там есть один маленький минус – ничего не хочется делать. Тем более на духов охотиться. Представьте себе, что вы приехали на пляж у теплого моря, окунулись в воду, а там рыбы. Ну и пусть плавают. Вы туда не на рыбалку приехали. Плавают огромные, сытые рыбы, которым тоже хорошо. Там происходит стыковка вселенной, и никому ничего не надо. Но маги туда проникают с конкретной целью, но когда туда попадаешь, ничего не хочется. Поэтому рыбак стоит на берегу, а рыбу ловит на удочку.

Заклинания для ловли духов применяют вне этого места, туда смещаются, хватают рыбу и оттуда уходят. Маги пятерок не живут там, а только рыбу ловят, потому что там ничего не хочется. Вишудха – это такое сложное место, место бессмыслия.

В пятерках сильное действие стихийных кланов. Представьте, что вы учитесь на первом курсе института. Ректор говорит: отчисляю 20% студентов. Учитесь на втором курсе, ректор говорит: отчислим еще 20%, учитесь на третьем курсе, говорят: отчисляем еще 10%. 20% тогда уже не отчислят, в них много денег вложили. Там уже начинаются действия стихийных кланов, которые охотятся на вас. Там происходит взаимная охота друг на друга, и начинают действовать силы. В этот момент начинают действовать силы другого порядка, которые вас вытаскивают из Сефиры. В эту Сефиру прыгают за рыбой: прыгнул – схватил рыбу – убежал.

Пятерки – это не сама Вишудха, это окрестности Вишудхи, причем окрестности вниз. Отсюда заклинание: закидываем удочку, влетаем туда, в бассейн, хватаем зубами рыбу, и удочка дергает вас назад.

Первое заклинание – это заклинание смещения. Для того чтобы туда попасть, надо представить, как оно должно выглядеть. Оно выглядит, как полная гармония, и на вас не действуют никакие силы, полный баланс – и можно 300 лет нам находится. Чтобы туда попасть, существует простой и неправильный способ использования малых арканов. Малый аркан представляет собой простую настройку – такой тип практики, при которой вы туда влетаете. Стоит человек, схватил руками духов, прошел ворота, две вселенные находятся в балансе, и человек стоит радостный. Это будет вселенная, мир Огня, этот проход между двумя вселенными, и нужно схватить как можно больше духов. Всё заклинание сводится к тому, чтобы прыгнуть в бассейн с золотыми рыбками.

Заклинание смещения выглядит так: мы говорим, что на частоте Вишудха чакры существует некая область пространства, в которой останавливается мысль, в которой присутствуют две вселенные (наша и вселенная по вашей стихии). Вы туда входите, ведомые энергией этой стихии. В данном случае пятерка Огня – это мир Огня. Вы проходите через во-

рота – узкое место – и попадаете в зону взаимодействия стихий. Попадаете в зону взаимодействия стихий, и там плавают духи стихии, в том числе и Огня. Мы хватаем их и обратно. Давайте это попробуем.

Заклинение смещения, отрабатываем пятерку Огня. Настраиваемся на принцип Огня, на принцип энергии мира Огня и настраиваемся на Вишудха чакру, при этом Вишудха чакра превращается в магнит, который нас к себе тянет. Попав в это пространство, мы хватаем все, что попало под руки, и убегаем обратно. Базовая зона фиксации находится ниже Вишудхи.

По отношению к миру Огня тот мир является миром Воды, отсюда заклинение защиты. Мы начинаем себя рассматривать как водное существо, и раз баланс в области Вишудхи происходит между Огнем и Водой, тогда мы там не сгорим, а немного закипим. Заклинение защиты, которое используется при входе в точку баланса, – это заклинение Воды. Человек на 90% состоит из воды, я весь жидкий, во мне куча жидкости, я весь тягучий и влажный и влезть в огонь не боюсь, потому что вода меня защищает. То же самое, только с водяной рубашкой. Я, водное существо, влезая в Огонь, который уравнивает Воду, и мне хорошо. В этой точке все силы уравниваются, и там нет командиров. Нирвана. Попробуйте.

Следующее заклинение сложнее, оно связано с захватом духов – заклинение удочки. Раньше мы использовали баланс Огня и Воды, а сейчас используется Земля – структура. Заклинение ловли духов – это заклинение структуры, которая их связывает. Мы говорим, что с нами связана структура, и когда мы туда входим, эта структура вытягивается как сеть. Когда мы оттуда уходим, всё, что в эту сеть попало, уходит вместе с нами. Создается заклинение, которое создает ловчую структуру. Обычно ловчую структуру создают в виде сетчатой структуры, которая распространяется там, где мы этим занимаемся. Мы создаем ее и входим туда. И

там остаются духи Огня. Попробуйте сейчас создать вокруг себя заклинание – сетчатые структуры. Это структура, которую мы строим своим сознанием на частоте, которая близка к Вишудхе. Мы создали сетчатую структуру и пробуем ее в действии. В этой сетчатой структуре мы входим в центр равновесия, мы ее хватаем и уходим оттуда. Удалось ли что-то оттуда вытащить?

Теперь мы берем магический предмет Огня (свечу) и через пламя этой свечи закидываем свою сеточку – это и будет точка равновесия, то есть Вишудха чакра. Закидываем в мир Огня сетку и там ловим. Мы вылавливаем там объекты через сетку как точку входа, смотрим через эту свечу и кидаем туда через пламя сетку, которую сделали, и пытаемся оттуда что-то вытащить.

Мы вытащили элементала Огня из стихии Огня. Дальше идет заклинание, связанное с удержанием духов, чтобы их удерживать в подчинении. Используется для этого та же самая сетка: духа, которого мы вытащили, опутываем сетчатыми структурами. Попробуйте. Мы входим в это состояние – заклинание смещения, создаем для захвата сетчатую структуру, и когда вытаскиваем объект, окутываем сетчатой структурой. Манипулируя Огнем и Водой, мы используем земляные заклинания. В итоге мы вытаскиваем объект, который фиксируем с помощью заклинаний Земли.

Для управления духами создают условие, в котором создается договор, в который духов вводят. Мы создали ловчую сеть, вошли в договор Вишудхи и теперь держим духа, которого надо держать в повиновении. Существует договор, который позволяет вам делать некоторые вещи своими. Вам понравилась какая-то кошка, которая бегает по улице, и она не понимает, с какой стати она теперь ваша кошка. Я буду тебя кормить, поить, за ушком чесать. Она говорит: «ну ладно, раз в неделю, а все остальное время нет».

Существует система картин мира, в которых какая-то вещь является вашей. Есть люди, которые прислонились к

нефтяному крану, и они считают, что он принадлежит им. Все остальные ходят вокруг и не понимают, каким образом и какое отношение к нефти они имеют. Если они ее не добывают, там не живут, на основании чего они являются хозяевами этой нефти? Существуют некие договоренности, которые создаются из ничего. Это условность которая работает. Точно так же мы делаем элементала своим, мы создаем условия, договор, в который мы его уводим, и он оказывается в мире, в котором действует этот договор. Договор либо работает, либо нет. Существует договор, на основании которого вы чем-то владеете. Это моя вещь, она мне подчиняется и живет в том мире, который я для нее построил. Здесь вы используете намеренье владеть элементом, подчинить его себе. Как дрессировщик с тигром, у которого больше зубов, и он его сильнее, однако дрессировщик владеет им, а не наоборот.

Давайте попробуем. Ловим элементала и сразу начинаем окружать его договором, в котором это наш элементал, и он должен выполнять наши задания, и это мир, в котором он живет. Просто такой мир, который так устроен. Попробуйте.

На элементала Огня можно воздействовать водой. Существует подавление, которое сказывается во всем. Дети в школе сидят на уроке, а им хочется бегать, но им объяснили, что так надо. Видели, наверное, фильмы времен войны: колонны пленных, четыре охранника с собакой, которые ведут человек 500. И те не дергаются: они пленные, за них кто-то распоряжается. Они лишены собственной воли и подавлены. Причем подавлены страхом смерти. По сути какая разница, сейчас убьют или потом, но они этим подавлены и боятся.

Для Огня верная смерть – это Вода, стихия, которая Огонь нейтрализует. Мы создали водную оболочку, и элементал Огня этого боится, как плётки. Он существует в каком-то балансе с Водой в нашем мире, а наш мир для него водный, то есть противоположный. Если элементал Огня воспрянет, то будет пожар – все выгорит. В нашем мире сместится баланс

в сторону Огня. Динамика всех процессов увеличится, и все начнет выгорать. В нашем мире есть вещества, которые горят и которые не горят. Для элемента нет преград: у него сгорит и то, что в нашем мире не горит. Он просто увеличит движение молекул где угодно. Одна моя знакомая позанималась с зеркалом со стихией Огня, при этом выгорела квартира. Причем пожар начался с зеркала, у которого проводки не было, оно в принципе не горит. Отсюда, если вы работаете с элементами Огня, окутываем их сетчатой структурой – условие, что этот объект вам должен подчиняться, для него это условие жизни. Вы утром встаете, разбудили его – такие условия жизни.

Существуют условия жизни, мы находимся внутри этих условий. Есть условности – условия, которые являются частью договора. Вы создаете условие, что так всегда было, так есть и всегда будет, что этот элемент всегда состоял тут с таким условием, и вы обладаете над ним властью. Когда вы строите намеренье, работаете с духами, вы должны жестко создавать намеренье. Представьте себе, что у вас дома живет ротвейлер. Если вы будете с ним сюсюкаться, он вас заест, потому что решит, что он главный. Или вы жестко покажете ему, кто главный, что вы вожак стаи, тогда поставите его на место, и он будет вас слушаться. Речь идет о том, что при работе с духами выставляется это условие, и тогда у вас ничего не сгорит, и вы не исчезните из этого мира. Работа с элементами опасная и сложная, но дает большое могущество. Находясь в пятерках, близко к зоне равновесия, вы можете управлять стихиями в огромных масштабах. Маги Огня могут вызывать пожары, маги Воды могут вызывать цунами, маги Земли могут устроить такое, что страшно подумать. Это все происходит благодаря власти над духами.

Следующее заклинание в пятерках – это активизация союзников. Мы находимся в зоне Вишудха чакры, союзники активизируются на Анахате. Первое условие этого заклинания: у меня есть союзники, во мне есть личности, которыми

я когда-то был. Второе условие – я могу их активизировать, передать им какое-то количество энергии, и они мне ближе, чем родственники, и будут мне помогать. Поскольку мы с ними связаны, они заинтересованы в прогрессе меня, в своем взаимодействии в этом мире. В обмен на сотрудничество мы им даем возможность жить в том мире, и они будут мне помогать. У вас есть союзники, которые будут вам помогать. С помощью этого заклинания мы создаем группу поддержки, активизируем союзников, которые нам помогают управлять элементами. Элементалов нельзя оставлять без присмотра. Представьте себе, что вы спите, и тут вам снится элементал Огня. Сгорит всё. Для этого, когда мы элементала ловим, мы отдаем его союзникам, и они с ним будут все время, тогда это безопасно. Вы сами не можете все время контролировать элементала.

Магу в принципе достаточно одного элементала, чтобы устроить небольшой Везувий. Этого элементала поручают контролировать союзникам. Существует заклинание связи, которое связывает элементала с союзником. Мы связали элементала условиями, активизировали союзников, связали их с элементалом, и союзники им управляют. Попробуйте.

Мощность элементала, работа, которую он может совершить в нашем мире зависит от того, что это за объект. При этом элементал, которого мы вытащили, может быть частью объекта, то есть точкой его контакта с нашим миром. Есть граница, которая нас разделяет, и есть точка контакта, и мы считаем, что элементал маленький, а он может быть огромный. Тогда работа, которую он выполнит, будет большой. Мы зажгли свечку и создали точку контакта, но через эту свечку проползло столько Огня, что загорится не только свечка. В зависимости от того, что собой представляет по массе элементал, приходится использовать несколько союзников, потому что он не маленький. При работе с элементалом важно посмотреть, какой это объект, а дальше обеспечить контроль над этим. В зависимости от этого активизируется ка-

кое-то количество союзников, чтобы удерживать его в зацеплении. Это могущество магов.

Существует заклинание, связанное с изгнанием элементаров. Оно состоит из сетки, которую мы вытряхиваем. Мы его обратно кинули в ту зону и сняли договор. Мы пошли в лес, взяли волка и отвели обратно в лес. При работе с элементами вы устанавливаете контакт из этой точки равновесия с другим миром и вытаскиваете оттуда объекты, а потом его исследуете.

Существует заклинание, которое включает элементаров, оно их активизирует. Здесь существует закон, который связывает элементаров, и при снятии этого закона элементар активизируется. Мы лошади развязали ноги. В норме элементар должен быть неподвижным, и мы его где-то держим, а когда вы его выпускаете, активизируете, он начинает работать. Он чувствует этот контакт, воспринимает нас как фактор, который с ним взаимодействует. Элементар находится в своем мире, частично только сюда высасывается и здесь не присутствует в полном объеме. Это другая вселенная, собранная на других принципах. Мы создаем точку зацепления и стараемся вызвать элементар другой мощности, которым учимся управлять.

Пятерки и стихийные кланы

Стихийные кланы – кланы, которые занимаются вызыванием духов.

Задача: мы через пятерки входим в буферную зону между мирами и там ловим объекты, которые втаскиваем в этот мир, цепляем их своим сознанием, тянем их сюда и таким образом становимся обладателями элементаров. В высшей магии используется настройка по картам. Если в деревенской магии используются ингредиенты, то тут используется настройка по картам. Зона между двумя вселенными, Точка Сборки фиксируется на Вишудхе, маг ловит духов Огня, ко-

торые находятся в буферной зоне.

Каждый из вас когда-то видел огонь и может его себе представить. Мы представляем огонь, проходим через границу, и происходит наложение одной вселенной на другую. Когда мы движемся по кресту стихий к одному из концов креста, там происходит наложение миров на уровне пятерок. Возникает буферная зона, в которой присутствуют элементалы.

Задача: четко представить себе огонь. На уровне информации нет разницы, представили мы огонь или смотрим мы на него. Наше сознание начинает на нем фиксироваться, мы через огонь проникаем в мир Огня. Когда мы проникаем в мир Огня, мы попадаем в буферную зону и начинаем цеплять там объекты. Объекты из этой зоны, обладают энергией, которую можно втащить в наш мир. Попробуйте создать образ, войти туда и поймать сознанием элементала. Попробуйте почувствовать, что вы поймали это существо и можете им управлять. Мы это уже делали, просто сосредоточьтесь на этом ощущении.

Ваша рука – это эфир, то есть соединение четырех стихий, где присутствует Огонь. Рука является точкой контакта четырех стихий. Попробуйте войти в руку, которая одновременно является термометром, и втащить через руку элементала. Когда втаскиваете, попробуйте почувствовать изменение температуры руки. Сейчас мы руку рассматриваем как контакт со стихией Огонь. Мы тащим не столько рукой, сколько сознанием.

При работе с элементалами мы получаем большую мощь, которая не получается в работе с четверками. Мы получаем могущество. Отсюда магия пятерок для кланов – это ударная сила. С одной стороны, это нижний уровень могущества, но это уже мастера. Здесь мы имеем дело с неким базовым уровнем клана, ниже – ученики, а это мастера. На этом уровне существуют боевые маги, которые могут управлять этими элементалами – то, что нам показывали со стаканом и листом бумаги. На этом уровне существуют волшебники,

которые могут использовать этих элементаров в артефактах. Внутри клана существуют артефакты, которые можно задействовать и вытеснить элементаров.

Я вам рассказывал про Одиссея, когда ему подарили мех, в котором находился ветер. Матросы эти ветер выпустили и устроили шторм. Любую стихию можно вытянуть через руку. Поскольку это четыре стихии, мы просто начинаем сдвигаться к краям креста и активизировать любую стихию. В кланах позиция мага в пятерках связана возможностью ловить элементаров и использовать их в артефактах. Те артефакты, в которые включены элементары, обладают большой мощностью. Они сразу попадают на второй рынок артефактов. Маги, которые находятся выше пятерок, в шестерках, работают с порталами.

Работа с порталами – это работа с дверью. Там не работают с ловлей элементаров, поскольку сознание мага открывает дверь. Представьте себе, что вы сидите на палубе корабля и ловите рыбу. Можно ловить рыбу, осьминогов, крабов и так далее. Представьте себе, что вы взяли консервный нож и вскрыли борт. Вы стоите у пробоины, из которой под давлением течет вода. В этот момент вы рыбу ловить не будете. Маги, работающие в шестерках, не могут ловить элементаров, они держат эту пробоину. Могут открыть и закрыть – все, больше ничего.

Ловля элементаров производится в пятерках. Именно они являются поставщиками артефактов, которые будут очень мощно работать.

Элементары обладают разными чудесными свойствами. Представьте себе элементар Огня, который просто пришел. С точки зрения физики возрастет температура, а когда он уйдет, она опустится. Для того чтобы нагреть какую-то вещь, надо потратить энергию, которую надо откуда-то взять. Пришел элементар Огня и тут находится, имеется постоянный источник температуры. Речь идет о том, что эти артефакты обладают качественно другими характеристиками.

Сейчас возьмите руку и пробуйте через нее вызвать элементал Огня. Здесь есть молекулярное движение – молекулы, которые двигаются с какой-то скоростью и обладают какой-то температурой. Рассматриваем эту ручку как границу миров, через нее вытаскиваем в ручку элементалов.

Отдаем партнеру, чтобы он протестировал. Один ловит, другой тестирует, потом наоборот.

Элементал находится на частоте Вишудха чакры. Напрягите свою вишудху, попробуйте сознанием проникнуть туда, установить контакт с элементалом и выяснить, есть там разум или его там нет. Любые элементалы могут быть разумными, они просто живут в своей вселенной. Для элементала Огня вы являетесь элементалом Огня, для элементала Земли вы являетесь элементалом Земли. Разум элементалов Огня сложно определить, там энергии может быть больше, а может быть меньше, и батарейка эта может быть весьма разумна, но мы об этом ничего не знаем. Самыми разумными могут быть любые элементалы. Мы считываем Землю как информацию, поэтому они для нас выглядят, как разум, но шкаф тоже можно считать как информацию, и он будет не очень умным. Любого человека можно считать как источник энергии, и тогда это будет просто тепловое пятно.

Человеку сложно фиксировать свое сознание в одной позиции. Представьте, что вы зацепили столб и относительно этого столба качаетесь, пытаетесь в одну и другую сторону двигаться. У вас будет полное ощущение того, что вибрирует столб, хотя это вы. Нам очень сложно находиться в неподвижной позиции относительно объекта.

Есть специальное заклинание – ловля в хаосе. Когда мы из хаоса выдергиваем объекты, может попасться все что угодно. Элементалы Огня используются как батарейки, источники энергии, при этом такая батарейка не расходуется, потому что это просто перемещение объекта. Если такой объект рядом с нами, то он является постоянным источником энергии. У него, как у объекта того мира, просто разница в коли-

честве энергии по сравнению с нашим миром .

Представьте себе Землю, которая вертится с какой-то скоростью, и Луна движется вокруг с какой-то скоростью. Предположим, что Луна движется быстрее, тогда любой объект на поверхности Луны окажется для нас батареей. Он относительно нас будет крутиться с какой-то скоростью. Если мы придем к нему, протянем к нему веревку и протянем ее к динамо-машине, то эта динамо-машина будет все время вырабатывать энергию за счет того, что Луна крутится. Когда мы имеем дело с элементом, мы имеем дело с другим типом энергии.

Мы привыкли к тому, что горят горючие материалы, и они при этом расходуются. А если мы взяли элемент и устроили пожар, этот пожар не закончится, пока не уйдет элемент, он будет долго гореть. Представьте себе, что мы создали заклинание, которое ловит одного и того же элемента в разных местах. И на нас идут танки. Мы эти танки спалим одним и тем же элементом, мы его просто будем выдерживать в разных местах, и эти танки будут гореть, как свечи, хотя они металлические, а металл не горит. Существует понятие магический огонь, оно связано с этими элементами. Огонь может гореть сколько угодно и никогда не закончится.

Задача: левый палец контактирует с миром Огня. Точка контакта – свечение, при возрастании энергии пальчик должен начать светиться. Работаем.

Мы проникаем сознанием в буферную зону между двумя вселенными, Точка Сборки зафиксирована на уровне Вишудха чакры, мы смещены по Огню. Наше сердце работает в настоящем времени – один удар в секунду. Палец представляет собой место соединения четырех стихий. Мы его рассматриваем только с позиции Огня, только как тепловую зону. Мы двигаем палец в мир Огня или мир Огня двигаем на палец, как хотите. Наша задача зацепить объект, который обладает избытком температуры. Когда мы зацепили объект, мы его двигаем к пальчику, при этом возникает тепловое излу-

чение и свечение пальчика.

Следующий элементал – Земли. Мы здесь говорим о плотности, то есть о количестве информации на единицу объема. Здесь мы говорим о насыщенности информацией и о том, что миры Земли – это такие миры, которые обладают большей плотностью относительно нашего мира. Средняя плотность в той вселенной больше, чем наша. Отсюда мы можем перекачивать плотность.

Настраиваемся на плотность. Существуют какие-то структуры, внутри которых существуют структуры, внутри которых существуют структуры и т.д. Мы настраиваемся на вхождение структур, настраиваемся на информацию, то есть неоднородности распределения внутри, на параметр плотности. При этом наше сознание начинает двигаться на встречу в стихию Земли и мы начинаем проникать в буферную зону Земли. Настройка на идею плотности.

Мы находимся внутри структуры. Сознание здесь явно хромает, сложно себе это представить, но можно просканировать. Причем сканировать нужно по низкой частоте (дама с черными ногами) – сканирование структуры. Сознание идет с протянутой рукой – ему нужны данные от интуиции, которая может просканировать, и тогда оно построит модель. Все это происходит на фоне сложных структур. Отсюда для вызывания элементалов Земли используются сложные структуры, какая-то материя. Мы в ручке вызывали элементалов Огня, сейчас будем вызывать элементалов Земли.

Войдите сознанием в свою руку, настройтесь на структуру ткани и попробуйте, настроившись на структуры, сдвинуться в сторону миров, пролоцировать структуры, и тогда мы почувствуем буферную зону, почувствуем элементалов, которые там находятся. Этих элементалов мы начинаем ловить и чувствовать перемещающийся шарик, то есть зону плотности внутри объекта. Попробуйте.

Представьте себе, что в организме поймался какой-то объект из мира Земли, тогда этот организм с этой стороны будет

выглядеть, как уплотнение. Появится увеличение плотности. Отсюда любое уплотнение в организме, опухоли, отложение солей – это и есть проявление с этой стороны объекта стихии Земля. Если уплотнение пришло и ушло, то и элементал пришел и ушел, если опухоль растет – то он сюда лезет. Мы говорим о том, что в организме откуда ни возьмись появилось какое-то уплотнение. Представьте себе, что возникает боль в суставе, которая начинает мигрировать – это значит движется какой-то объект. Представьте себе, у человека одновременно на теле начинают расти уплотнения, тогда мы имеем дело с каким-то объектом, который сверху выглядит как уплотнение, но это может быть, как проявление какого-то объекта со стороны стихии Земля. Любые уплотнения можно рассмотреть как смещение в область стихии Земля, и чтобы выйти из этой стихии, надо начать двигаться в Воздух.

В пятерке земли мы настраиваемся на наличие элементалов, мы можем их вызвать, можем их зацепить, если они есть, и выгнать их обратно. Задача: сканируем партнера как границу с миром Земли, сканируем партнера как плотность. Там, где зона плотности выше, рассматриваем, что стихия Земля в этом месте проникла сюда, и пытаемся ее выгнать. Настроившись на пятерку, мы можем войти в зацепление с стихией Земля и попробовать ее выгнать. Работаем с партнером. Сканируем партнера на предмет плотности, берем среднюю статистическую плотность и смотрим, в каких местах эта плотность выше, и начинаем оттуда выдавливать эту плотность в мир Земли. Концентрироваться при работе в пятерках надо на Вишудхе. Концентрация на Вишудхе и работа в обратном круге, потому что мы занимаемся видением.

Таким образом, многие заболевания, многие проблемы связаны с тем, что организм является барьером между мирами. Через этот барьер в наш мир лезут объекты другой вселенной, тогда возникают зоны напряженности, увеличение плотности или температуры, которые связаны с про-

никновением объекта из другой вселенной. В данном случае управление элементами при лечении сводится к тому, что мы их выдавливаем из нашего мира, то есть изгоняем. Мы можем рассмотреть болезни как место вхождения элемента и куда-то его переместить. Мы можем его забрать и использовать, поскольку это объект. Мы можем взять какой-то материальный объект и туда этого элемента переместить. Любой материальный объект можно рассмотреть как плотность. Если объект – граница двух областей, то мы можем перетащить этого элемента в другую плотность. Это увеличение плотности в нашем мире, плотность выровняется, станет нормальной, а в другом объекте возникнет увеличение плотности.

Если мы имеем дело с элементом Земли, то мы можем использовать какие-то плотные предметы, например, кристалл. Мы начинаем цеплять кристаллом изменение плотности, и оно начинает перемещаться в кристалл. А в кристалле жесткая кристаллическая решетка, там появятся внутренние трещины.

Если я из человека хочу вытащить элемент Огня, я беру пламя свечи и высасываю туда элемент Огня. При этом элемент Огня выдаст в человеке локальную температуру, флуктуацию температуры. Я беру свечу и на нее вытаскиваю этот объект, в итоге он выходит. Так можно снять воспаление, если оно вызвано элементом. Таким образом, можно лечить деревом, камнями. Мы просто прикладываем камень к больному месту, мы его рассматриваем как плотность и туда вытаскиваем элемент, и оттуда уходит уплотнение.

Для того чтобы работать с опухолью как с наличием элемента Земли, надо изменить систему координат. Если вы находитесь в четверках, то для вас опухоль – следствие нарушения работы организма или регенерации. Но когда вы входите в пятерки, вы по-другому это воспринимаете, система координат другая. Я еду или едет автобус – не определить. Выбирается какая-то координатная система при изме-

нении позиции сознания. Пробка на дороге в час пик. Можно сказать, что это два придурка поставили машину поперек движения, можно сказать, что это Петров не вышел на работу, а он должен стоять и махать палочкой, можно пробку рассмотреть с разных позиций. Когда у нас сознание находится на этом уровне, мы видим другой уровень, где одни и те же явления рассматриваются с другой позиции. В тройках мы чувствуем качество и извлекаем его из объекта. Тут мы чувствуем другую вселенную и чувствуем, что есть точка пересечения двух вселенных.

Смысл заключается в том, что на этом уровне мы рассматриваем контакт вселенных и из одного мира в другой начал переходить объект: другая система координат.

Есть кукольный театр, а есть Петрушки какие-то. И мы это видим. Можно сказать, что есть Петрушки, которые все это показывают. А есть кукловоды. Мы можем Петрушку рассматривать, а можем кукловода. Это такой уровень, когда мы смотрим на кукловода. Представьте себе, что мы смотрим на простыню, под которой рука. Мы можем сказать, что неровно лежит простыня, а можем сказать, что это рука. Мы можем сказать, что это какой-то объект с той стороны прорывается в наш мир, например, человек так себя вел, он создал условия для зацепления.

В книге «Ангел западного окна» есть чудесный момент. Английский алхимик разговаривает с раввином, и алхимик говорит: я все время прошу господу, чтобы он мне даровал камень (имея в виду Философский камень). А раввин говорит: вы, христиане, очень вольно общаетесь с Господом, смотри, чтобы вместо камня он тебе не даровал камень. Алхимик решил, что это тавтология. А когда он приехал в Англию и получил камень в почке, он понял, что камни бывают разные, и когда ты просишь камень, надо думать, какой камень ты получишь.

Человек зациклен на деньгах, а Точка Сборки у него не на Анахате, а на Манипуре. В итоге стихия Земля приведет его

к тому, что он получит камень, но не драгоценный, а ценный. Человек что-то хочет и этим приводит в действие мир, только вопрос в том, на каком уровне это отработается. Уплотнение в организме можно рассматривать как вхождение чего-то в наш мир. Соответственно, любую болезнь можно иногда рассматривать как проявление тех объектов и попытаться их извлечь. Я взял опухоль и перекачал ее в палку.

Иногда в человеке опухоли растут против всех законов физики, так же как они растут в кристалле. Появляется опухоль, которая ни с чем не соединена. Такого быть не может, но так есть. Появляется где-то в пространстве опухоль, которая не имеет четкой связи с органом. Она плавает внутри, и можно сказать, что что-то проникло в наш мир.

Пятерки дают нам возможность рассматривать мир с точки зрения границы миров и вытаскивать и засовывать туда объекты. Мы просто исходим из этой позиции. Это работа, которую надо проделать, и эта работа должна иметь последствия, должно произойти событие (опухоль уйти, сустав перестать болеть и т.д.). Когда мы работаем своим сознанием, возникают сложности. Наше сознание может строить модели, а может производить действия, а мы часто свои модели рассматриваем как действие. «Я думаю, что я это сделал» и «я это сделал» – разные вещи.

Есть такой фильм «Контора». Это о секретном отделе КГБ. Там есть такой момент, когда бывший работник КГБ учит девушку телекинезу. Он ей говорит: «Ты думаешь о том, что объект должен двигаться, а ты не думай – ты его толкай». Ты строишь модель о том, что он движется, а ты просто толкай сознанием. Люди, пытающиеся заниматься магией, свои модели путают с реальностью.

Попробуйте поработать с этой позиции с пятерками, попробуйте половить элементалов, втягивать в этот мир, создавать какие-то модели с элементалами, поделаться какие-то ловушки для элементалов, потом посмотреть, что там происходит. Попробуйте понаблюдать за ним через какое-то время.

Эволюция в пятерках

Элементы подвижек сознания, которые нарабатываются в пятерках. В пятерках мы имеем дело с магами-вызывателями, которые используют существ, духов для какой-то работы. Это граница, переход из одной категории в другую. В пятерках адепт магии из разряда ученика переходит в разряд игрока. Он переходит в разряд тех людей, с которыми ему приходится считаться, и это другой уровень могущества. В пятерках происходит эволюция мага.

В начале изучения пятерок вы начинаете чувствовать границу стихий, стихию как среду, как пространство. В двойке стихия – это качество, которое мы чуть-чуть чувствуем, в тройке мы это качество можем извлекать из объектов, в четверке мы его можем описать в виде какого-то слова. В пятерке мы начинаем чувствовать стихию как пространство с определенными свойствами. Потом мы учимся погружаться в это пространство и находить там объекты. Дальше уже идет использование тех объектов, которые мы можем оттуда вытащить, и эти объекты разные.

Большую часть занимают живые объекты, которые надо научиться чувствовать. Причем эти живые объекты имеют целый диапазон – от мышки до динозавра. Могущество мага определяется тем, кто с ним дружит. Погонщик мышки или погонщик динозавра – это разные качества. При этом проще учиться быть погонщиком на мышках, чем на динозаврах. Если мы сразу будем учиться быть погонщиком динозавров, то неизвестно, кто кого будет погонять. Когда мы почувствовали стихию как пространство и научились туда входить, почувствовали, что в этом бульоне плавают какие-то фрикадельки, мы учимся их оттуда вытаскивать в наш мир и начинаем с самых мелких и безопасных. Мы их классифицируем и как-то с ними общаемся. Дальше наша задача набрать несколько мелких элементалов по типу «собака». Мы приручили одного бультерьера, он нам что-то делает, приру-

чили второго, и он нам что-то делает. Приручили пять бультерьеров – это уже свора. Свора бультерьеров может порвать слона. Мы постепенно увеличиваем число мелких союзников и с их помощью можем подчинить себе более крупного. Потом подчиняем себе несколько более крупных и уходим на уровень еще более крупных. Таким образом маг учится дергать оттуда и управлять крупными созданиями. При этом создания могут быть разумными и неразумными. Разумные с одной стороны проще, с другой тяжелее: они не поддаются дрессировке, с ними можно только договариваться. Когда мы подчинили себе какое-то количество неразумных, мы можем попробовать взять в плен разумного и с ним договориться. Разумных можно разделить на две категории: просто разумные и разумные, обладающие магическим сознанием. Самые опасные существа – это существа, обладающие магическим сознанием, которые сами умеют бегать в обе стороны и которые не столько подчиняются, сколько просто рассматривают вас в виде чего-нибудь.

Для неразумных объектов мы создаем среду обитания, учимся их контролировать, и этот уровень, когда у вас есть стадо в подчинении, дает много могущества, и он достаточно безопасный. Если это делать неспеша, потихоньку наращивать свое могущество, тогда вы будете сильным магом.

При работе с разумными существами возможно только сотрудничество, и любые попытки брать в плен магических существ могут для вас плохо закончиться – будете жить в клетке наподобие хомячка. С этим надо быть очень осторожными. Поэтому в вызывательной магии большое значение имеет классификация и умение классифицировать. Очень важно уметь отличать, имеете ли вы дело со шкафом или с оленем.

Кошки и собаки видят духов, а люди не видят, потому что люди не верят в них. В договор людей духи не входят. Нас не приучили, а кошек никто и не отучал, для них нет никакой разницы между физическим и не физическим объектом. Если она его не видит глазами, но чувствует, он для нее есть.

А человек всё, чего не видит глазами, не воспринимает, для него этого нет. Все люди говорят «дай посмотреть» и тянут руку, а кошка если чувствует, то это для нее реальность. Животные более магичные, но они не изменяют договор, они находятся в договоре и не могут его изменить. В том признак сознания, способность изменения договора, но в каком-то диапазоне. Только маг может сказать: вообще никакого договора нет, я ничего не признаю. Умение разрушать договор, умение стирать реальность относится к самой высокой степени магии. Самые мощные маги не умеют разрушать договор, но ребенок это делает легко, потому что он не включен в договор, не приучен к нему. Всякие ритуалы, связанные с детьми (крещение, обрезание и так далее), – это попытки детей захватить и прописать их в этом мире, потому что иначе этот ребенок может исчезнуть, как дым.

Существует разница между стихиями, существ которых мы воспринимаем по Огню, мы воспринимаем их по мощности. Чтобы определить, разумное существо или нет, нужно посмотреть как оно себя ведет. Разумный объект будет вести себя нелинейно, каким-то непредсказуемым образом, и тогда мы можем предположить, что это разумно, или повторять какие-то комбинации.

Стихию Огня сложнее всего классифицировать. В «20 000 лье под водой» было два классификатора Нед Ленд и Консель. Причем Консель знал классификацию по отрядам и видам, а Нед Ленд всех животных классифицировал по двум категориям: съедобные и несъедобные. Классификация всех животных на съедобных и несъедобных близка к нашей. Мы можем отличить слона от быка или слона от собаки, но разумного слона от неразумного слона отличать очень сложно, потому что их проявление – это энергия, а мы качество этой энергии не воспринимаем, воспринимаем только количество. Поэтому считается, что элементалы Огня самые тупые, но это не так. Просто по Огню они нами классифицируются с большим трудом.

Дело в том, что миры Огня – это нормальные вселенные, просто они с нами таким образом граничат, что вы воспринимаете только кинетическую энергию. Представьте себе, что кто-то составляет о вас мнение только по кинетической энергии, которую вы выделяете. Вы сидите – ваша кинетическая энергия мала, а когда пойдете – она возрастет. Вы сядете, встанете, снова сядете, и передаете вы послание или просто физкультурой занимаетесь, непонятно.

Классификация по Огню самая тяжелая, поэтому по Огню объекты рассматривают как управляемые или неуправляемые, сильные или слабые и всё. Другое дело какое-нибудь магическое сознание в Огне, которое может манипулировать договором или просто вас зажарить. Вам надо почувствовать, что не туда попали. Самый разумный или нормальный контакт сознания идет по Земле, с духами Земли. Помните Фауста? Они прекрасно друг друга понимали, только не всё друг другу говорили. По Земле встречаются самые разумные, они не особенные вселенные, просто мы их в состоянии воспринять, потому что Земля – это информация.

Водные существа – тормозные относительно нас, они замедлены, мало того, способны включать нас в свою орбиту: при зацеплении с водным существом и мы способны становиться медленными. Вода создает инерцию, но существа Воды дают нам возможность сдвигаться назад во времени. При зацеплении с элементом мы можем увеличить собственную значимость, увеличить устойчивость к любым воздействиям. С другой стороны, можем отъехать назад во времени. Возможность путешествия во времени (выйти за пределы XIII аркана, уйти дальше вправо) создают именно элементалы Воды. Таким образом, Вода медленная относительно нас, но достаточно сильная и разумная.

Элементалы Воздуха очень быстрые и многовариантные по отношению к нам. Считается, что у них дурной характер. Он у них не дурной, но они относительно нас такие. Считается, что они непоседливые, на самом деле они просто

быстрые. Относительно деревьев мы тоже очень быстрые, даже самый медленный человек быстрее дерева. Элементалы Воздуха относительно нас очень быстрые, у них очень быстро меняется настроение и состояние. Возьмите человека и ускорьте его в тысячи раз. У него все будет быстро меняться относительно стороннего наблюдателя. Относительно нас существует разница между элементалами, потому что они все обладают каким-то качествами. Они не все тупые или все умные, все скандальные или все добрые. Здесь речь идет о том, что относительно нашей скорости они другие. Они как-то специализированы.

В пятерках развитие магов Огня происходит с помощью наращивания мощности – способность въехать на слоне через стену. Маги Воды получают возможность путешествий назад во времени и делать там что-то. Маги Земли получают доступ к какой-то информации, они с помощью элементалов могут нечто материализовывать. Маги Воздуха с помощью элементалов могут воздействовать на будущее. Наличие элементала делает мага Воздуха в глазах окружающих сумасшедшим.

Мы продолжим эксперименты с элементалами стихий. Поскольку у нас нет никаких приспособлений, будем использовать то, что у нас есть, а есть у нас партнеры. Поскольку имеется точка соединения четырех стихий, то из партнера мы можем вытащить любую стихию. Партнер будет являться то чашей с водой, то свечой, то кристаллом, то флюгером. Мы его будем использовать для контактов со всеми стихиями.

Задача: наиболее интересной стихией является Земля, поскольку это информация. Таким образом, мы попробуем, используя партнера, призвать земляного элементала. Здесь мы сталкиваемся со многими сложностями того порядка, что Земля связана с плотностью, и если использовать организм как экран для визуализации Земли, то мы можем получить уплотнение в организме, что плохо. Поэтому мы попробуем

работать наиболее безобидным для партнера способом. Работа такая: партнер дает палец, мы кончиком своего пальца стыкуемся с кончиком его пальца, при этом ваш палец является индикатором, а тот — экраном. Мы концентрируемся на том, что мы слушаем среду через палец, и входим в стихию Земли. Этот палец для вас кристалл. Мы попадаем в мир плотности и там начинаем ловить существо. Это существо мы затаскиваем с той стороны экрана и устанавливаем с ним контакт. Наше сознание входит туда, в мир Земли, через палец партнера. Мы туда проникаем и вытаскиваем объект, который вы там почувствуете. Первое задание: обнаружить в мире Земли объект и его сюда подтащить. Мы его вытягиваем на контакт и не трогаем дальше.

Через эту границу по Земле можно получать информацию. На Вишудхе, где мы находимся, видение информации — это подбор образов. Палец прикладываете, с той стороны находится объект из другой вселенной. Протаскиваете туда свое сознание и начинаете качать оттуда информацию. Настраиваетесь на параметр информации, скачиваете информацию через это существо. Будет ряд картинок, образов и понятий. Попробуйте все это оттуда скачать. Работаем.

Попробуйте сейчас определить, насколько объект, который вы притянули, является разумным. Попробуйте с ним вступить в какое-то взаимодействие и посмотреть на его реакцию. Попробуйте сейчас войти во взаимодействие и как-то им поуправлять.

Попробуйте сейчас установить контакт с сознанием, почувствовать систему восприятия мира этого объекта, соединить свое сознание с его сознанием и напрямую скачать информацию, как он воспринимает мир. Вошли в контакт через буферную зону, попробуйте.

Сейчас мы попробуем ловить элементала Огня. Огонь более безвреден, чем Земля, в плане контакта, поэтому можно ладонку использовать. Проявление Огня — это изменение температуры, в то время как проявление Земли — это уплот-

нение, что нехорошо для организма. Настраиваетесь на стихию Огня, в точке контакта входите, ловите объект и тянете сюда. Контакт с духом Огня будет представлять собой переменное количество энергии, и при таких изменениях можно считывать какую-то информацию.

Точно так же можно войти в сознание духа Огня. Первая фаза — ловим духа Огня. Следующий момент — попробовать воздействовать на него, посмотреть, как он себя начал вести, добиться от него какого-то проявления и посмотреть, как выглядит проявление элементала Огня. Попробуйте.

Теперь попробуйте войти туда своим сознанием и посмотреть на мир через него, через его систему восприятия. Войти в мир Огня и почувствовать мир Огня изнутри.

Теперь элементал Воды. Мы начинаем рассматривать элементала Воды как стихию. Попробуйте войти в стихию Воды, найти там объект и его сюда притянуть. Если от элементала Огня нам грозит изменение температуры, то от элементала Воды могут быть отеки, потому что торможение. Поэтому мы находим какую-то точку и в ней осуществляем контакт, не по плоскости, а по точке. Отеки возникают потому, что жидкость тормозится, идет просто застой жидкости. Попробуем.

Мы цепляли элементала Воды, зацепили его, и теперь наша задача попробовать добиться от него какого-то поведения. Попробуйте зацепить его сознанием, передать туда какое-то воздействие и таким образом воздействовать на поведение элементала.

Сейчас мы попробуем через зону контакта подергать Воздух. Он будет восприниматься очень занятно. Попробуйте на себе. Через свою левую руку тащите Воздух. Чувствуете среду эфира как некую подвижную аморфную субстанцию и тащите Воздух.

Для каждой из стихий существует свой инструмент, и на том уровне, на котором вы находитесь, важно изучение миров стихий в пятерках. Вы много времени сидите около контактного прибора и изучаете существа этой стихии. Через ка-

кое-то время у вас возникнет такое сознание, которое необходимо для работы с ними. Этот уровень сознания закодирован в глифам, и, настроившись по глифам, вы сразу получаете тот уровень сознания, который необходим для работы с каждой стихией. Эта настройка позволяет магу сразу войти в стихию и там начать взаимодействовать с элементом. Можно долго сидеть возле свечи или чаши, а можно настроиться по карте и получить настройку стихии. Тогда вы входите в стихию. Особенно это характерно для Воздуха – настроиться на Воздух, сидя на струйке дыма.

Высшая магия дает возможность задействовать настройки по глифам, и тогда мы можем требовать от элемента какой-то работы.

Задача такая: попробуйте работать с элементами Огня. При работе с элементом Огня выбираете какую-нибудь нагретую поверхность, например, кусок стекла, нагретый свечой, и начинаете вытаскивать элемент Огня сюда. При этом при неоднородности нагрева, стекло просто треснет. Берете кусок стекла и вызываете в нем трещину. Когда вы поработали со стеклом, поработайте с пластмассой. Когда вы работаете с Огнем, пластмасса начинает течь. Такое можно сделать с обычным градусником, если у вас есть массивный металлический предмет, в который можно градусник вставить или приклеить пластырем. Вы начинаете тащить элемент Огня, и температура меняется.

Можно попробовать работать с индикатором Земли. Я вам рассказывал, как он устроен. Берем песок или крупу, сыплем в стеклянную банку слоями и ставим флажки. Когда мы начинаем тащить элемент Земли, плотность меняется, происходит движение, и там начинает ползать змейка. Дальше эти элементы используются при заболеваниях, при лечении. Если у нас есть какая-нибудь невралгия, она лечится так: в данной точке мы вытаскиваем элемент Земли, структурируем эту зону, и всё проходит. При отеках мы тащим элемент Огня, который структурирует Воду, и отеки

разгоняются. Опухоли, уплотнения – берем элементала Воздуха, тащим его сюда и ликвидируем таким образом уплотнение.

Итак, я вам нарисовал процесс эволюции магов пятерок. Мы немного поработали на практике зацеплением элементов. Дальше идет долгая работа, связанная с тем, что вы нарабатываете в себе опыт работы с элементами и создаете себе команду элементов. Это такая работа, которой маг начинает заниматься на определенном этапе своего развития в пятерках. Сначала идет долгая работа в двойках, в тройках, в четверках, а потом уже идут пятерки. Для мага эта работа не просто работа, а наработка некоего статуса. Эта работа с элементами может идти десяток лет, но в итоге она дает высокий статус.

Практикум по магии пятерок

Пятерки представляют собой такой уровень работы сознания, при котором происходит специализация. Эта специализация важна и значима. Пятерки – это тот момент, когда вас начинают рассматривать как серьезную игровую фигуру. При работе с пятерками уже очень сложно проникать во все стихии подряд. Поэтому каждый из вас сегодня совершит одно действие, каждому надо будет войти в какую-то свою стихию, которая является для него доминантной и благополучной. Внутри этой стихии надо будет поймать элементала, вытащить его в физический мир, создать тут заклинание, которое позволяет его тут удерживать и им управлять. Это будет практикум по работе с элементом. Когда мы вытащим элементала и закрепим его здесь, с его помощью надо будет поймать меньшего элементала и его тоже здесь зафиксировать. Задача набрать команду мелких и слабых элементов, для того чтобы подчинить их себе.

Задача: научиться комплектовать такую команду элементов, которые могут работать командой и потихоньку ло-

вить слабых. Сначала мы ловим кузнечиков, потом с их помощью мышей, с их помощью кошек, с их помощью собак, с их помощью льва, с их помощью слона. Магам пятерок всегда есть чем заниматься, им надолго этой программы хватает. Но того момента, когда у них будет свой слон, придется ждать долго.

Первый раздел практики: надо выбрать стихию. Ваша задача: используя настройку карты, войти в ту или иную стихию и определить для себя, какая стихия ваша, в какую мы войдем, а в какую входить не будем. Ваша задача определиться с тем, куда вы все-таки пойдете, элементалов какой стихии будете ловить. Поэтому попробуйте по очереди все стихии. Мы это уже делали, но для верности все это повторим.

Настройки Огня. Существует мир Огня, который близок к нашему миру, существуют две вселенные, та вселенная контактирует с ним по стихии Огонь. Существует буферная зона, которая является точкой пересечения двух вселенных, в ней находятся объекты, которые находятся в нашем мире. Такая же зона пересечения есть в том мире, в который приходят объекты из нашего мира. Мы проникаем своим сознанием туда, в буферную зону, захватываем сознанием объекты, которые там находятся.

Стихия Земля. Существует система, существует мир, построенный материально. В этом мире существуют порталы, входы в другую вселенную, в которой структуры такие же, как в нашем мире. Опираясь на представление о структурах, о материи, мы попадаем в буферную зону, которая принадлежит обеим вселенным. Причем мы сначала строим модель, представляем, что такая буферная зона есть, а потом ее лоцируем. Мы воспринимаем в этой буферной зоне элементалов, как объекты, обладающие структурой, несущие в себе структуру, – и захватываем их там своим сознанием.

Стихия Вода. Наш мир, в котором мы находимся, имеет прошлое время. Двигаясь назад во времени, перемещаясь к событиям прошлого, мы начинаем чувствовать наличие дру-

гих миров, которые двигаются из настоящего в прошлое, относительно нашего мира. Существует буферная зона, в которую попадают объекты из тех миров. Эти объекты можно почувствовать, настроившись на движение назад во времени. При движении к событиям прошлого мы попадаем в буферную зону и там можем почувствовать элементаров Воды.

Пятерка Воздуха. Существуют развилки времени, многовариантность будущего. Ускорившись во времени, попадая в развилки, мы начинаем чувствовать миры, в которых время течет быстрее, чем в нашем мире. Настроившись на такие миры, мы приближаемся к буферной зоне, которая связана с развилками, с пятым измерением. В этой буферной зоне наше сознание лоцирует отдельные объекты, которые мы можем захватить сознанием и вытащить сюда. Попробуйте все четыре стихии и выясните, с какой стихией сможете работать. Вам надо взять ту стихию, с которой вам будет легко работать.

Мы воспринимаем элементаров только по параметру стихии. Если определение Воздуха – подвижность и газообразность, это значит, что любой объект Воздуха мы воспринимаем как подвижный и газообразный. Агрегатные состояния из той вселенной нам недоступны. Точно так же если они нас воспринимают как нечто газообразное.

Начинаем охоту. Мы выбрали для себя буферную зону какой-то стихии, дальше наша задача выбрать объект. Нас интересуют объекты живые и небольшие, то, что мы можем забрать с собой, а не наоборот. Объекты следует считать живыми, если они обладают динамикой. В буферной зоне, мы встречаем всякое. Мы можем выбрать объекты, которые могут перемещаться. Шкаф может перемещаться, только если мы его в окно выкинем. Если мы имеем дело с движущимся неживым объектом, то он будет придерживаться линейных траекторий, живой объект будет вести себя нелинейно.

Для охоты мы выбираем что-то небольшое. Нам надо поймать хотя бы кузнечика. Мы пытаемся его захватить своим

сознанием и вытащить сюда. В стихию мы войдем, поскольку надо изловить ее, через свою левую руку. Настраиваемся на пятерки, настраиваемся на стихию, ловим объект и все время держим ощущение контакта с ним, затем вы берете бумажку и с помощью рисования спирали пришиваете объект. При этом мы получили проекцию, мы создали зону зацепления, и возникнет сила, которая все время этот объект будет тянуть к месту закрепления. Мы в итоге получаем некую проекцию этого объекта.

Теперь, поскольку вы тащили через левую руку объект, проследите этот объект, как он проявляется в левой руке, сосредоточьтесь и попробуйте его почувствовать.

Следующая задача. Создаем заклинание управления, которое выглядит так: я создал этот мир, я главный в том мире, который создал. Я тебя извлек из стихии и создал для тебя особый мир, мое сознание здесь все определяет. Я могу управлять твоим поведением. Для тебя мое желание формирует тот мир, в котором этот элементал находится. Мое желание, чтобы он себя как-то вел, это для него необходимость, которая диктует этот мир, в котором он находится.

Он со мной как с личностью не контактирует, он просто находится в том мире, который я создал, и будет делать то, что я хочу. Мы создаем договор, который формирует такой мир, в котором элементал делает то, что вы хотите. Когда вы эту мыслеформу прокатаете, вы пришиваете туда, где есть эта спираль. Вы создаете условия договора, которому он подчиняется, потому что так устроен тот мир.

Задача: теперь ваше желание должно управлять поведением элементала, а он находится внутри вашей руки. Вы слушаете руку, гоняете его справа налево и слева направо. Вы даете задание и слушаете руку. Ваша рука – это мир, в котором он проявляется, и ваша задача почувствовать, действует ли ваше заклинание.

Теперь задание: заклинание внимания. Это заклинание позволяет вам смотреть, видеть через этого элементала то,

что происходит. Наше внимание связано с Точкой Сборки, которая фиксируется энергией. Мы этого элемента рассматриваем как некий сгусток энергии. С помощью создания условий, заклинания фиксируем Точку Сборки. Дальше наше внимание будет находится там, где находится элемент. Мы свое внимание закрепляем там же, где он находится. Попробуйте луч своего внимания закрепить там же, где спираль. Мы берем видеокамеру и приклеиваем на спину мышки, чтобы видеть через него.

Итак, у нас три заклинания:

1. Фиксация элемента.
2. Управление элементами.
3. Фиксация нашего внимания.

Мы можем через смотреть через элемента, и мы можем отправить его туда, в буферную зону, с целью поймать что-нибудь, что он может поймать. То, что ему под силу поймать. Когда он притащит все, что ему по силам поймать, мы должны этот объект сразу зафиксировать.

Теперь делаем то же самое. Мы второго элемента тоже зафиксировали. Зафиксировав второго элемента, мы делаем такое же заклинание управления, как и для первого, которое заставляет его подчиняться нам. Мы его зафиксировали – это у нас будет вторая спиралька. Нам надо создать артефакт, поэтому фиксация графическая. Мы сейчас создаем очень мощные артефакты, которые удерживают элементы в подчинении. Это очень сильные артефакты, просто у нас пока слабенькие элементы.

Когда вы сделали второе заклинание подчинения, вы отправляете уже двух элементов охотиться, и они должны что-то третье притащить – покрупнее, чем второе, но помельче первого, что-то среднее по размеру. Попробуйте.

Ваше внимание прикреплено к более крупному элементу, вы управляете двумя и можете их отправить на охоту. Они должны поймать что-то, что помельче первого и крупнее второго. Это существо, которое они притащат, мы тоже

крепим заклинаниями. Вы его крепите, накладываете заклинание подчинения. У вас есть один покрупнее, один маленький и один посередине между ними.

Отсюда следует следующее задание. Мы попробуем поймать что-то крупнее первого. Использовать их всех. Используя заклинание подчинения, сделав стайку элементаров, вы должны поймать что-то крупнее первого. Его сразу фиксируйте, вставляйте заклинание подчинения, иначе убежит.

Мы поймали существо, которое крупнее первого. Теперь попробуйте его прослушать через свою левую руку.

Попробуйте всю эту группу – они все заколдованы, заклинание подчинения наложено, – заслать с целью поймать еще что-то большее, чем у нас есть. Работаем все время с укрупнением пойманных объектов. Наша задача выйти на что-то серьезное, чтобы у нас был серьезный элементар. Попробуйте.

Теперь у вас целый зоопарк, все закреплены, и вы можете управлять всеми, наложено заклинание подчинения. Задача выяснить, что они собой представляют. Войдите туда сознанием, в каждого по отдельности, и постарайтесь почувствовать составляющую сектора. Попробуйте на частоте Вишудхи прозондировать каждого из них, посмотреть, что они собой представляют. У животных сознание находится на частоте Анахаты. Те, кто лоцируется на Анахате, – животные, а те, у кого разум повыше, могут нас интересовать как разумные.

Мы сейчас создаем мощные артефакты стихий, включающие в себя элементаров. Если создать мощные артефакты стихии, с помощью которых можно управлять сильным элементаром, это сразу отразится на уровне нашего мира, он сразу проявится. Предположим, вы захватили сильного элемента Огня. Появятся тепловые поля или свечения, которые будут меняться в зависимости от его перемещений. Элементар Земли создает перепады плотности, которые приведут к разрушению плотных объектов. Элементар Воды изменит течение времени, он может повлиять на прошедшие события, изменив логику событий. Элементар Воды создаст

всякие водные пробки, пробки в жидкостях, появление отеков и протечек. В текущей системе, где вода течет по трубам, при замедлении времени возникают пробки. Возникает избыточное давление, и пробки начинают рвать металл. Элементал Воздуха может повлиять на будущие события. Воздух создает сверхтекучесть жидкостей, которая начинает течь при ускорении. Вода становится более жидкой и текучей.

Итак, у вас есть пойманные элементалы, и вам надо было погрузить туда свое сознание и попробовать их продиагностировать на Вишудхе. Попробуйте с теми, с кем не идет контакт по Вишудхе, по Анахате прощупать эмоциональный спектр, насколько он соотносится с нашим. Был такой анекдот: раньше у чукчи было два чувства – голода и холода, а теперь появилось третье – чувство глубоко удовлетворения. Когда вы входите в элементала и сканируете его на уровне Анахаты, там другое существо из другой вселенной, соответственно, там может быть другой спектр эмоций, чем тот, к которому мы привыкли. Попробуйте прочувствовать каждого из существ, которое у вас есть, и сравнить их эмоции, состояния, настрой. Попробуйте каждого из них оценить по сравнению с остальными. Маг, который работает с элементалами, – это такой зоотехник, который должен действовать не только как охотник. Он должен уметь влезать в их сознания и уметь их хорошо чувствовать. Мы создаем систему управления, на слияние мира накладываем свою волю, свое желание, физическое поле. Сознание находится внутри нашего договора, физически они перемещаются в буферную зону, они их не покидали, просто сделали их доступными. Мы их сознание поместили в такое условие, при котором все, что мы хотим, для них является их желанием.

Вы воспринимаете мир через органы чувств, то, что вы воспринимаете, приходит в мозг. Мозг эти сигналы обрабатывает и строит какую-то картину мира. Можно сразу вложить картину мира, помимо ваших органов чувств, которая будет накладываться на эту.

Большинство людей так мир и воспринимает. Они воспринимают мир с помощью своих органов чувств при наложенной на них внешней системе оценок, картины мира, и это называется одержимостью. Когда есть какое-то существо, которое на вас паразитирует, вы совершаете некоторые действия не потому, что вы этого захотели сами, а потому, что вас к этому вынуждает некое существо. Гипноз также работает в обход органов чувств, а при наложении другой картины мира та картина мира накладывается на другие органы чувств. Для элементалов маги пятерок являются паразитами, но по отношению к людям есть какие-то другие паразиты, по отношению к которым мы являемся элементалами.

Представьте себе какое-то существо, которое кормится злобностью. Оно начинает человеку картину мира выстраивать таким образом, что он станет злобным, и в нем накапливается эта злобность, для которого то существо что-то использует. Маги, работающие с пятерками, изучают свои жертвы – элементалов – и относятся к ним, как к существам, животным, которых они разводят. Они пытаются всячески установить контакт и сделать так, чтобы они были сыты и здоровы, жили в состоянии довольства. Они еще всячески ограждают элементалов в точке закрепления, в той точке, где элементал вышел бы в мир. Они используют сложные артефакты для точек закрепления в зависимости от стихии, а мы бумажки использовали. Маг все время должен следить за тем, чтобы боевой носорог не разрушил конюшню, в которой он стоит. Ваша задача отслеживать, чтобы они не вылезли сюда и не разбежались. Эти маги пятерок имеют боевых элементалов, мощных, но за ними надо все время смотреть, это как содержание динозавра в условиях однокомнатной квартиры.

Я вам рассказывал, что маги пятерок – это существа, которые материально мало в чем нуждаются. Когда они наложат крупных элементалов, они устроят пару элементалов, и им принесут все. Они живут в коттеджах. Проблема в том,

чтобы внутри все хорошо оборудовать. Представьте себе, что жил такой маг, жил, а потом помер, а элементалы остались заколдованные. Они никуда не пойдут, будут бегать рядом. Есть точки ввода этих элементалов в наш мир, хозяина нет, сена не дают, и они привыкли к хозяину. Есть точка, в которой они начинают проявляться, в результате возникает сильная аномальная зона с сильными эффектами. Существуют какие-то условия контакта, к которым они привыкли, но нет мага, который все это держит, а привычка осталась, и там все время трам-тарарам возникает. Представьте, что есть коллекционеры, которые померли, а коллекция осталась.

Маги, живущие в пятерках, – изолированные от социума люди, живущие в своих проблемах. Пятерки – это такой этап развития мага, когда в пятерку входит ученик, дорастает до уровня подмастерья и выходит оттуда мастером. Эта действительно тяжелая работа. И в этой работе у вас будет больше врагов, чем друзей, потому что никого не радует появление нового мага пятерок. Потому что мир поделен, и никто не хочет ни с кем делиться, а это претендент на большой кусок, который надо немедленно дать, чтобы он сидел тихо.

Представьте себе, что у вас за стеной живет слон. Он живет за стеной, а мы в этой комнате. Я научился так свистеть, что он меня слышит и понимает, я могу его подозвать к любой стенке, он все равно сюда не пройдет, но удар в стенку будет таким, что мало не покажется. Я его позову к соседям, и соседи, чтобы им стенку не сломали, будет со мной договариваться обо всем. Вы думаете, волны цунами, гигантские землетрясения, ураганы берутся просто так, неизвестно откуда?

Я говорил, что пятерки – это очень большое погружение в магию, это такая власть, которая может испортить жизнь кому угодно. Мы говорим о границе, когда вас перестают рассматривать как учеников и начинают рассматривать как мастеров. А для элиты, которая тайное правительство Земли, те, которые давно все поделили и монополизировали,

вынуждены принимать в свое сообщество еще одного мага, а им ужасно не хочется этого делать, им и так хорошо, ему надо что-то будет дать. Поскольку его мастерство будет расти, его как-то надо будет принимать среди своих и брать его в расчет. Маги, которые повелевают элементалами, цунами, ураган, шторм, извержение вулкана легко могут использовать. У них есть достаточно мощные силы, которые сами по себе активизируются. За каждой такой манипуляцией кто-то наблюдает.

Пятерки – это тяжелая фигура. Что-то типа ладьи, которую так просто из игры не выкинешь. Элементалы – это объекты другой вселенной. Есть резиновая перчатка, которую мы натягиваем на руку, есть две поверхности – наружная и внутренняя. Несмотря на то, что пальцы находятся в этом мире, они все время находятся внутри. Элементала реально сюда не вытащить, он здесь просто как та сторона перчатки. Реально элементала сюда не вытащить, можно только создать точку контакта. На этом мы с вами с пятерками расстаемся.

