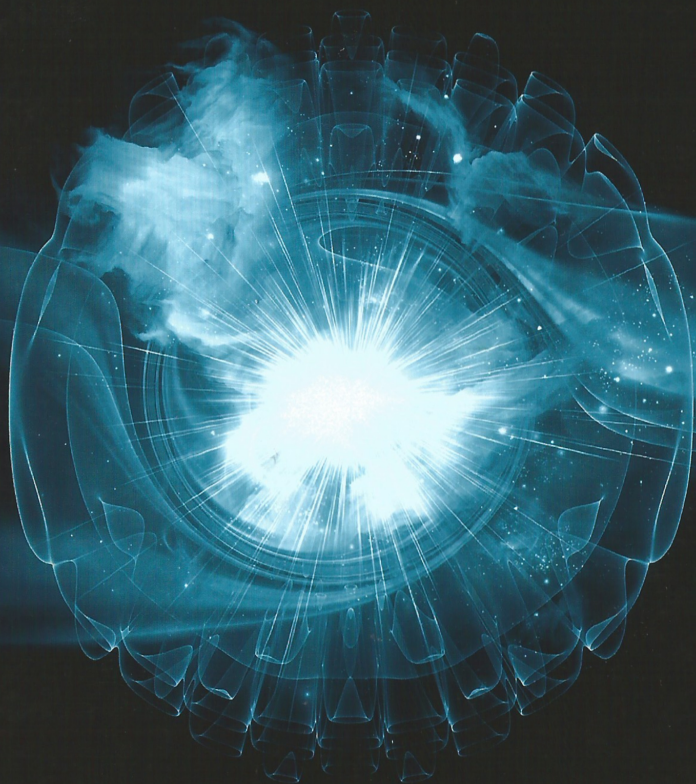


Б.М. Моносов

Магия семерок и восьмерок

Формы и заклинания



Б.М. Моносов

**Магия семерок
и восьмерок**
Формы и заклинания

--

Санкт-Петербург
2019

Содержание

Введение в семерки	3
Состояния для магии форм	17
Технологии для создания магических свитков	22
Классификация форм	30
Формы боевых магов и разведчиков	33
Формы целителей	40
Формы заклинателей	45
Формы волшебников	50
Создание заклинаний в восьмерках	58
Состояния для работы	69
Зарядка форм	72
Перезарядка заклинаний	75
Создание артефактов	78
Рынок заклинаний	84
Извлечение заклинаний из объектов	87

Введение в семерки

Семерки всех арканов описывают состояние, в которых маг создает форму. Заклинание представляет собой некий локальный договор, который действует в зоне личной силы мага и этот договор описывает мир с какими-то свойствами. Заклинание представляет собой некую оболочку, как воздушный шарик, надутый воздухом — заполненный энергией. Форма — это сама оболочка, это структуры заклинания, и когда маг берет семерку, у него хватает энергии на уровне аджны для того что бы создать саму оболочку, то есть воздушный шарик, но не надутый

Форма — это часть заклинания, чтоб получилось заклинание надо воздушный шарик надуть. Это происходит в восьмерках. В восьмерке маг чувствует мыслеформу. Он ее чувствует таким образом, что он может ее захватить своим сознанием, заполнить энергией. В семерках у него хватает сил, чтобы ее произвести, но удержать он ее не может, поэтому в семерках эта мыслеформа определенным образом фиксируется. В восьмерках он ее чувствует, он ее может взять, положить, переставить, может найти мыслеформу, которую кто-то тысячу лет назад произвел. Найти чье-то чужое заклинание отреставрировать его и использовать. Заклинания — это некие машины. Формы — это тоже некие машины только одноразовые. Разница между формой и заклинанием как между пулеметом и гранатой: использовать гранату можно один раз, а пулемет много.

В шестерках маг открыл портал, и эта энергия начинает питать аджна чакру. Ему хватает энергии, чтобы создать структуру, но не хватает энергии для того чтобы ее плотно держать. С ней не происходит плотного контакта. В восьмерке энергии больше на аджне, и он любую мыслеформу кем-либо произведенную чувствует как объект, и может с ними что-то делать.

Отработка семерки идет через создание форм.

Формы — это как бы заготовки для заклинаний. Существует рынок форм, и маг, который форму создал, он ее зафиксировал, он может ее продать. Может ее использовать, как гранату, один раз. Если эта форма попадает к магу, который в восьмерках, он может из этой формы сделать заклинание, то есть многоразовую штуку. Он может это заклинание вложить в какой-нибудь артефакт и тогда этот артефакт будет многоразового использования. Он подзарядит разрядившееся заклинание или артефакт, потому что он цепляет саму мыслеформу. Формы, в том виде, в котором ее делает маг в семерках, используются один раз. Причем сделать форму достаточно сложная работа.

Существует способ фиксации формы и это называется магический свиток. Когда создают магический свиток, то берут специальную бумагу и специальной ручкой, со специальными чернилами фиксируют там эту форму. Ее последовательно там прорабатывают. Представьте себе, как художник делает картину: он делает наброски, эскизы, прорабатывает персонажей. Форма включает в себя описание заклинания, сначала вы в целом продумаете, что это заклинание будет делать, потом продумаете, что оно будет делать, потом как, потом начинаете рисовать схемы и чертежи. Все это входит в свиток. Таким образом создается очень плотная мыслеформа. В итоге у вас получается лист, на котором все написано и дальше мы заклинание фиксируем, консервируем.

Существует специальный тубус, чехол, как чехлы для волшебных палочек, куда этот свиток закладывается. Он запечатан специальной печатью, которая консервирует эту форму и там она хранится. Если магу надо задействовать эту форму, он берет этот тубус, открывает его, ломает печать и уничтожает определенным образом этот свиток. При этом энергетическая структура, которая туда пришта, высвобождается.

Но сами понимаете, что столько делать на один раз не интересно. Когда вы вскрыли свиток нужно создать поток энергии. Мы как бы надуваем мыльный пузырь, и он летит, но живет очень недолго.

Само состояние семерок связано с тем, что мы можем не только произвести этот мыльный пузырь, но и надуть. В этом состоянии мы можем активизировать форму, направить ее, и она сработает, но один раз. Существуют каталоги форм, так называемые гримуары, в которых описаны некие стандартные заклинания. Как правило, в тех гримуарах которые дошли до нашего времени есть только само описание заклинания. Там нет ни чертежей, ни проработки его. Теоретически существуют какие-то лекала, по которым можно создать форму, но все равно вы берете бумагу, берете исходный чертеж, начинаете его читать и осмысливать, сами все рисуете, закладываете туда энергию, шьете структуру и потом консервируете.

Маги который работают в семерках изготавливают себе специальную печать, которой запечатывают свитки. Для этого свиток обматывают шнуром, заливая его воском. Все это заливается воском и туда ставится печать. Печать должна остановить процесс действия свитка. XIII аркан останавливает время. Каждый маг, который работает с семерками, отыскивает свой XIII аркан. Он берет свою собственную смерть и из нее делает печать, то количество смерти, которое у него есть, тот XIII аркан, на который он может настроиться. Он берет остановку времени и закладывает ее. Существует некая стандартная печать, которая содержит в себе кусок текста из священной книги мертвых. Египтяне сделали этот текст таким образом, что каждый кусочек этого текста связан со всем текстом. А текст описывает смерть причем не данного Васи, а вообще, описывает загробное царство. Таким образом, используя эту печать мы получаем настройку на XIII аркан который создали египтяне.

Когда маг создает свиток, он запечатывает его фараоновой печатью для того чтобы процесс не запустился. Если он ломает печать, то процесс пошел. Когда вы все это делаете, вы создаете условие, вы проводите некий ритуал, создаете мир с такими свойствами:

Когда я это порву, тогда процесс запустится.

Когда заливаете воском и наматываете шнур, вы закладываете это условие. Дальше мы кладем свиток в тубус, чтобы экранировать его от мира. Тубус запечатывается на частоте Вишудха чакры. Вы берете либо XII, либо XVI аркан, и прошиваете тубус точками.

Создают специальную бумажку, которая должна хорошо держать энергию. Для этого используют пергамент – выделанную телячью шкуру. В качестве чернил используется обычная китайская тушь, которая делается из чернильных орешков, которые перетираются самим магом. Можно взять шариковую ручку и бумагу, но тогда ваш свиток будет очень слабо держать энергию. Таким образом, само создание свитка — это некий ритуал. Ритуал — это действие, в которое закладывается определенный смысл вами, и вы должны на этот смысл каждый раз настраиваться. И когда вы настраиваетесь то создается мыслеформа, с которой вы совмещаетесь. Когда вы это снова делаете, то вы опять залезаете в эту мыслеформу, которую уже наработали, и она вас будет вас держать. Поскольку этот процесс создания магических форм древний. Он существует с тех пор как погибла Атлантида.

Когда маг создал форму, то он ее сначала записывает в каком-нибудь альбоме, в который вписываете все созданные заклинания. Потом если вам надо создать свиток вы открываете этот альбом форм и начинаете оттуда копировать форму, которая у вас уже есть. Если каждый раз создавать новую форму, можно сойти с ума, поэтому проще завести альбом, в

котором вы на ватмане делаете все свои заклинания.

Обычно маги, которые работают с семерками, сами свои формы не используют, они их куда-нибудь продают. Например, волшебникам или тем, кто работает с восьмерками. Если уж надо, то форму можно потратить, например, вы берете какое-нибудь стандартное заклинание, например, стена огня или меч воды и делаете сразу 10 форм. Они у вас лежат. Нужен вам там меч воды, вы берете эту штуку, вскрываете и получаете действие этого заклинания.

Существует классификация форм. Форма имеет какую-то стихию, внутри этой стихии арканы. Дальше идет зацепка за специализацию. В каждой специализации идет зацепка за свои формы: у целителей свои формы, у боевых магов свои и т.д. Каждая форма на что-то специализирована. Сознание боевых магов отличается от сознания целителей или чародеев. Занимаясь специализацией, маг изменяет свое сознание, затачивает его под что-то одно. Боевое заклинание можно использовать в лечебных целях, но как правило один раз.

Магия форм требует определенных состояний, которые описаны в семерках малых арканов. При работе с магией форм человек должен придерживаться определенных правил поведения, которые связаны с тем, чтобы не вешать на себя чужих мыслеформ. Потому что если вы находитесь под воздействием какой-то мыслеформы, то оно пропечатается в той форме которую вы делаете.

Принцип очистки себя, то есть подготовки себя для работы с формами, заключается в том, чтобы вымыться и переодеться. Принять ванну — снять с себя энергии других людей, которые могли на вас висеть. Переодеться — вы везде бежали, люди на вас смотрели и что-нибудь о вас думали, то есть их мыслеформы висят на этой одежде. Берется специальная ритуальная одежда, в которую вы после ванны переодеваетесь для того чтобы на вас ничего не висело. Представьте себе

какая-нибудь симпатичная девушка ходит по городу и все на нее смотрят и думают об одном. Дальше эта девица приходит и начинает делать лечебные заклинания, а у нее все получается одно и то же.

Маги очень аккуратно относятся к созданию форм, чтобы туда ничего лишнего не зашить. Представьте себе, что мы работаем с созданием боевых заклинаний, то есть мы входим в состояние боевого мага и создаем боевые формы. А потом мы здесь же делаем какие-нибудь целительские заклинания. У нас уже висят мыслеформы, связанные с боевой магией, и мы тут же начинаем делать целительские заклинания, и у нас туда липнут боевые мыслеформы. В итоге мы человека зарядили, конечно, энергией, но меч огня, который там попал заодно, разнес всё.

При переходе с одного вида магии на другой производят чистку самого места с помощью XIII аркана, и тогда все энергетические структуры сыплются, потому что любая мыслеформа существует за счет того, что она функционирует. В условиях остановки времени она рассыпается.

Когда мы делаем свиток и запечатываем печатью смерти, картинка должна быть с внутренней стороны. Если форма на нескольких листах, то все они должны быть вложены один в другой картинкой внутрь.

Каждый маг заводит себе каталог, куда вносит заклинания, которые он делает, и потом срисовывает их на свитки и задействует. Создание свитков по технологии такое же, как четверках создание мандал, то есть в картинку закладывается энергия. Просто создать плотную такую мыслеформу, которая представляла бы собой цельную оболочку можно при работе в семерках. Особенность технологии в том, что надо все время следить, чтобы туда где вы работаете ничего не попало. Как при производстве микросхем следят за тем что бы, не было пыли.

В состоянии семерок точка сборки находится в районе носа. Отсюда могут возникать запахи и сопровождать мыслеформы. Сам по себе пергамент практически не пахнет, но для мага будут разные запахи от разных заклинаний. Если заклинание получается низкочастотное, то запах будет сероводородный, если высокочастотное, то запах будет цветочный.

В шестерках мы с вами открыли портал и создали источник. В семерках из источника мы берем энергию порциями, заполняем свое сознание и из этой энергии мы создаем некую форму. При этом наше сознание движется, то есть оно работает и создает образ из порции энергии.

Представьте себе ныряльщика, который сделал вдох, нырнул, проплыл сколько-то под водой, вынырнул, снова сделал вдох, снова нырнул. Здесь с потоком энергии работают импульсно. Получили некую порцию энергии из нее что-то сделали. Эта энергия берется сознанием из портала и в тот момент, когда мы берем эту энергию, наше сознание сфокусировано только на том, чтобы ее взять. Основное действие сознания – забор энергии.

Когда мы набрали эту энергию, то тогда наше сознание обладает неким зарядом и мы из этого заряда формируем мыслеформу. Сознание отключилось полностью от портала, мы формируем мыслеформу. Когда заряд кончился мы снова входим в контакт с порталом и снова берем энергию, то есть опускаем точку сборки до шестерок, заряжаем сознание, снова ее поднимаем и создаем мыслеформу. Окончание количества энергии вы почувствуете, как чувствует окончание кислорода пловец. У каждого человека индивидуальный размер ментального тела. Грубо говоря, ментальное тело представляет собой некую емкость, которая способна держать энергию, и каждое ментальное тело выдержит сколько-то. Это индивидуально и в зависимости от этого получается какой-то ритм. Вынырнул вдохнул, вынырнул вдохнул.

Форма огня представляет собой динамические структуры, которые синхронизированы по Солнцу с настоящим временем. Маг, который работает со стихией огня обычно исходит из каких-то процессов. Например, часы, которые двигаются, какой-то динамический процесс, который происходит здесь и сейчас. Так же это может быть горящая свеча. Маг все время старается удерживать свое внимание в настоящем времени и в этом состоянии он делает форму огня. Формы огня несут в себе энергию, которая может быть приложена к любому объекту. Они самые простые.

Формы воды. Здесь мы имеем дело с отставанием и торможением времени. Здесь используют концентрацию на какую-то старую вещь. Для создания формы воды держат что-нибудь древнее под рукой и фокусируется на какой-то момент времени, когда это древнее было создано или использовалось. Какое-то яркое, обладающее большой энергетикой событие в истории этого предмета. Маг цепляет эти события как некую временную отметку и использует для сдвига назад во времени.

Маги воды очень любят какое-нибудь старинное оружие, даже те, которые не работают с боевой магией. Там выделилось большое количество энергии и им давно уже отвоевали. Там присутствует сильная временная зарубка. Это может быть какой угодно предмет, которым пользовались давно, но пользовались так что там выделялось много энергии.

Сдвиг по воздуху делают искусственным образом. Маг ускоряется по воздуху и в этом состоянии заряжает какой-нибудь предмет, то есть создает отметку во времени. Такая штука будет создавать вокруг себя раскрутку. Представьте себе к мечтательную девушку или мужика, который любит помечтать о том, когда он будет богатым. Если он при этом держит какой-то предмет, то на него записывается воздух. Там записывается какое-то будущее, весьма туманное, где-то на границе

XI аркана, потому что может никогда он богатым и не будет. В результате этот предмет будет продуцировать вокруг себя воздух и это приведет к хаосу и к тому, что все вокруг будут ругаться сориться и т.д. Таким образом, можно сформировать предмет, который будет вам давать настройку воздуха, и вы будете создавать какие-то формы воздуха.

Можно создавать какие-нибудь футуристические картины, то есть рисовать всеобщее светлое или наоборот не светлое будущее. Эти картины, поскольку они нарисованы, они будут держать в себе энергии, и будут неким ускорителем времени, который вам поможет при создании воздушных форм.

Земля требует структуры. Здесь можно пойти двумя путями. Взять структуру, кристалл какой-нибудь, либо взять информацию: книгу. Обычно в качестве такой книжки используют библию. Поскольку многие ее читают, туда заложено много всякой информации.

Чтобы настроиться на эфир нужно взять какого-нибудь человека. Можно взять живой цветок.

Дальше идет настройка на специализацию. Если мы говорим о боевых магов, то они занимаются социумом, решением социальных проблем. Чтобы настроиться на социум можно почитать газету, в метро проехать. В кабинете можно поставить портрет политического деятеля, который занимался социумом, например, Тамерлан.

Для целителей фотографии каких-то биоценозов, которые связаны с целительством. Если вы маг воды, то это будет какое-то озеро или болото. Если вы маг земли, то скорее всего пещера или тоже болото.

Чародеи создают структуры, создают заклинания, которые накладываются. Создается библиотека обликов у данного конкретного чародея, и он просто может держать ее в виде фотографий, рисунков и т.д.

Волшебники используют настроечные артефакты.

Алхимики работают с созданием специальных материалов и там нужны как раз эти самые специальные материалы или катализаторы.

Для любой специализации используют какие-то предметы, связанные с этой специализацией, которые помещают там, где вы работаете с созданием форм. Они вам дают определенный сдвиг. Состояния обеспечиваются взаимодействием с определенными настроечными вещами. Карта описывает состояние, но это состояние можно взять по карте, но потом его надо поддерживать в себе в течение достаточно длительного времени пока вы эту форму создаете. Для того что бы это состояние удерживать, используются эти настроечные предметы.

Существует рынок форм, каждый свиток имеет какую-то стоимость, и она зависит от сложности заклипания, от сложности самой формы и от количества энергии, мощности, которая туда вложена. Эта мощность связана с личной силой мага, то есть один будет создавать какие-то не очень мощные заклипания, которые можно использовать локально, а другой будет создавать что-то в мировом масштабе.

Мы говорили, что формы классифицируются по стихиям, по специализации и дальше по степени сложности. Простые формы, это какие-то просто энергетические структуры, обладающие какими-то качествами, которые накладываются на человека. Простой пример: боевая форма кулак огня — это просто некий импульс энергии, который получает человек. Когда эта форма реализуется, то в пространстве возникает некий стержень, который просто перемещается с какой-то скоростью. Он обладает достаточным количеством энергии для того что бы сцепиться с материей, ведь все информация. Человек — это энергия и кулак энергия, две эти энергии входят в резонанс, получается передача импульса с синяком. Описать такую форму достаточно просто, просто образ дви-

жущегося стержня, зарисовать тоже достаточно просто.

Например, мы хотим создать целительское какое-то заклинание, которое обезболивает. Мы создает зону пространства, в которой остановлено время, и при наложении этого пространства на какой-то участок тела там все процессы останавливаются, возникает эффект анестезии. Называется заморозка — простая форма.

Предположим мы хотим вылечить у человека паралич, мы создаем тоже самое, но по воздуху. Раскрученная зона пространства, в которой раскручен воздух, время ускоренно, накладываем на эту зону, ускоряются все процессы, включая прохождение нервных импульсов.

Сложная форма — это сложная машина. В сложные формы часто включаются элементары или элементеры. Это, грубо говоря, робот, который работает по определенной программе и определенным образом. Представьте себе какой-то призрак, который является к кому-то регулярно, это будет достаточно сложная форма, потому что она связана со временем и сама работает. Можно прикрепить элементера, который будет всякие анекдоты рассказывать, каждый раз будет себя по-разному вести, потому что он элементер, он сложнее. Но надо его материализовать надо создать для него оболочку надо его закрепить то есть создается сложная структура.

Часто сложные формы анимируют, как бы вставляют в них двигатель, то есть туда вставляют элементала. Представьте себе элементала воды, он все время отстаёт во времени, он все время создает сдвиг назад и может утащить за собой объект. Мы делаем заклинание чтоб Вася все время опаздывал в школу. Прикрепляем к нему элементала воды, который Васю все время тащит назад во времени, и Вася все время считает, что он сейчас, а он на 20 минут назад. Или представьте, что мы убираем ДТП, то есть мы делаем сложное заклинание на свою машину, подсоединяем туда элементала и в какой-то

опасный момент машина оказывается на 20 минут назад во времени. Тот, кто должен с нами столкнуться уже приехал на место, а мы еще там будем только через 20 минут. Могут быть сложные формы, это достаточно сложная машина, которую надо описать детально что мы хотим подсоединить туда этого элемента, которого надо отловить, зацепить и т.д.

Могут быть так называемые комбинированные формы, то есть добрый элемент, но с мечом огня или 10 кулаков огня, привешенных к одному приведению, и оно может их активизировать. Есть сложные заклинания, которые могут активизировать простые. Есть такое заклинание воздуха, называется «Божья коровка». Просто вы чувствуете, как по вам кто-то бежит. Оно безопасное. Представьте себе какое-нибудь Кентервильское приведение, которое запускает эту самую божью коровку периодически, то есть существует сложное заклинание, которое запускает простое.

Комбинированные заклинания могут включать в себя возможность создания цепочки сложных заклинаний. То есть это может быть, например, пограничник с собакой. Отдельно сложное заклинание пограничника, отдельно сложное заклинание собака, которую он спускает с поводка.

Существуют способы создания форм, которые работают здесь и сейчас. Вы эту форму делаете по принципу мультика, и такими формами являются наши видеозаклинания, которые мы создаем. Там в форме нет энергии, но, когда вы смотрите эту форму, вы направляете поток энергии на кого-то, создаете канал, а между кем-то и вами оказывается форма эта, которая в данном случае работает не как оболочка, а как некий трафарет. Эти заклинания работают как трафарет, они не расходуются сами. Если свиток вы порвали он сработал, то видеозаклинание не расходует, вы его можете каждый раз задействовать и каждый раз оно будет работать. Ваша задача просто создавать поток энергии. Если вы берете семерки и

работаете с таким компьютерным заклинанием, с анимацией, которая нарисована, то вам хватит энергии, для того чтобы озвучить не очень большое заклинание. Сама эта анимашка должна быть не большая и повторяться все время. Тогда вы дуете сколько можете, и через нее это проходит воздействие.

Представьте, что мы создали систему образов, создали лечебную форму. Мы смотрим эту анимацию, настраиваемся на конкретного человека, направляем на него воздействие и оно работает. Компьютерные анимации включают в себя тоже самое что свиток, там должно быть описание, чертеж, система образов. Описание делается текстом, просто надиктовываете вслух, что происходит и многократно ускоряется, чтобы он резонировал по частоте в вишудха чакрой. Текста там не слышно, но там идет описание то что происходит, описание модели мира. В этот момент идут схемы, идет какая-то динамика, то есть и таким образом эта форма работает. При создании компьютерных форм, например, я делаю для предстательной железы лечение. Я беру картинку, где предстательная железа поражена болезнью и беру картинку, где она полностью здорова. Начинаю одно трансформировать в другое, то есть возникает ряд, в котором происходит исцеление. Могу сделать по-другому, образ черного пятна в белое пятно, но мне надо связать все это с предстательной железой, поэтому я просто помещаю туда изображение.

Например, кулак воздуха, я просто изображаю этот кулак, как он летит в цель и каково там цели. Я сделал такую анимацию, и она является формой и дальше я просто представляю себе человека, на которого хочу спроецировать это боевое заклинание, вхожу в семерки и создаю поток энергии. Эти анимашки хороши для простых форм, потому что подсединить элементарно к анимашке сложно. Сложные заклинания таким образом не сделать, тем более комбинированные.

Когда маг входит в восьмерки, он уже эти оболочки чув-

ствуется, может с ними что-то делать: перезаряжать, реставрировать, починить и использовать. Эта практика позволяет наработать определенные качества. Если вы не будете этих форм делать, то не наработаете этих качеств и к практике восьмерок не перейдете. Можно не делать свитков, а делать просто каталоги. Оттачивать умение создавать сами эти формы. Но тогда вы не узнаете насколько это работает. Для вас это будет совершенно абстрактная техника, задействуя ее вы узнаете, что это реально работает, что вам удастся создавать мыслеформы нужной плотности.

Для создания формы мы сначала описываем то, что мы хотим, то есть начало и конец.

При создании формы происходит это. Данная форма служит для вот этого. Она относится к разделу целительства и связана со стихией такой-то. Она относится к категории простых форм или сложных, или комбинированных.

Это все мы в нее вписываем. Это нам создает первичную настройку. Когда мы все это пишем, мы начинаем совмещаться. Когда мы все это написали, то мы попали своим сознанием в определенное поле информационное. Дальше мы говорим о том, как это работает.

В пространстве возникает упругий стержень, который движется и наносит удар.

В пространстве возникает замороженная зона, в которой время останавливается, и мы можем наложить эту зону и т.д.

Мы создаем текстовое описание того как это работает. Или мы создаем некое ощущение, соответствующее тому, что божья коровка бежит по поверхности тела. Мы описываем принцип действия этого заклинания. После этого мы начи-

наем создавать зрительные образы, то есть мы начинаем зарисовывать. Сначала рисуются какие-то простые схемы. Как, что и куда движется, потом прорисовываем образы: божию коровку нарисовали в металле с шипами, чтоб она свой след в истории оставляла или кулак нарисовали как стальной кулак. Рисуем конкретную картинку, закладываем фактуру и в этот момент мы туда прикрепляем мыслеформу.

Представьте человека, который рисовать не умеет совсем, но зрительные образы-то он видит. Он может нарисовать очень коряво, но при этом закрепить туда зрительный образ. Чем более подробно, детально вещи вы прорисовываете, тем больше энергии вы туда включаете. При создании форм важно создать плотную форму. Иногда такие формы создают художники, которые рисуют просто картинку. Он не создает специально форму, он просто рисует картинку, но эта картинка несет в себе какой-то смысл. И такая картинка может действовать на людей как заклинание, хотя художник об этом и не думал. Таким образом, магическая форма может получиться случайно. Магическим действием могут обладать случайные картинки и случайно созданные тексты, потому что текст — это тоже описание.

Классическая форма включает в себя и текст и картинку, но делается это целенаправленно для воздействия, для работы. Попробуете с этим работать, попробуете воздействия. Нам понадобится альбом для рисования, ручка гелиевая, карандаши простые мягкие и резинка. Альбом желательного типа ватмана, что бы держало энергию.

Состояния для магии форм

В магии семерок существует определенная фиксация сознания, положение точки сборки в области середины носа. Здесь мы завязаны на определенные арканы и это зависит с

какими формами мы работаем. В семерках маги уже в достаточной степени специализированы, как правило, для одного мага есть 1-2 аркана, которые доступны, и формы, которые он создает, зависят от того, в какой специализации он работает. При работе с формами помимо фиксации точки сборки, помимо частотной характеристики, существует еще очень важный параметр, который мы назовем «значимость». Это не значимость самого мага, а того, что вы делаете. Сам договор создания свитков, предусматривает серьезное отношение к процессу их изготовления. Вы делаете некое очень важное ответственное дело, от которого многое зависит, это позиция значимости. При создании свитков вы вкладываете колоссальную значимость, этот свиток изменяет мир, это договор.

Сейчас проведем работу. Раскрутите файерболл и настройтесь на III аркан. То, что происходит здесь и сейчас, сердце работает со скоростью один удар в секунду, энергия идет к вам из окружающего мира, вы являетесь универсальным потребителем энергии. Попробуйте сформировать шар энергии и зафиксироваться в позиции, в которой мы дальше можем что-нибудь делать.

Мы собираемся создавать свиток, мы собираемся работать с проведением энергии наружу, то есть это будет прямой круг. В обратном круге энергия в нас останется, а в прямом пройдет сквозь нас. Сейчас проведите линию на бумаге. Грубо говоря, вы к бумаге привязали III аркан. А теперь нарисуйте рядом еще одну линию, только теперь сосредоточьтесь на значимости. Эта линия изменяет порядок мира, это одна из силовых линий мира, нарисовав ее вы, изменили порядок вещей в мире. Теперь даем протестировать партнеру, и он должен почувствовать между ними разницу.

Теперь рисуем третью линию и туда вкладываем некое значение, представьте себе своего партнера, и мы желаем ему всего самого хорошего, создаем ему будущее, это X ар-

кан. Делаем это по очереди, сначала вы партнеру, потом он вам. Мы в линию вкладываем договор, мы сейчас учимся на графику накладывать состояние.

Я рисую некий знак, который происходит из меня, в которой я закладываю некий смысл одному мне ведомый. Это называется благопожелательный иероглиф. Вы сейчас будете закладывать пожелание здоровья. Будете рисовать некий знак. Сосредоточьтесь на «хорошести» в аспекте здоровья. А партнер в этот момент слушает себя. Это тоже 10 аркан. Здоровье — это гармония, закладывайте туда гармоничность. Таким образом, существует договор, который накладывается на то что вы делаете и этот договор прежде всего предусматривает значимость. То, что вы делаете, воздействует на мир и изменяет его.

Рисуем знак, который около вас меняет гравитацию. Тяжесть должна уменьшаться. Чтобы оно сработало, вы должны все время акцентировать внимание на том, что этот знак реально меняет мир. В мире все сочтено, в нем нет ничего лишнего, каждая вещь связана с окружающим, и мы делаем объект, который завязан на гравитацию, и то, что мы этот объект создаем, в корне меняет ситуацию с гравитацией. Не везде, а там, где вы находитесь сейчас.

У евреев есть такой праздник, в который бог как бы рассматривает дело каждого, и выносит вердикт. Если он отрицательный, то человек не доживет до конца года, если положительный, то все накопленные на текущий момент грехи прощаются. Представьте, что вы бог и можете поставить свою подпись на деле о вашем соседе, на его карме. Вы ставите просто подпись свою и тем самым списываете грехи. Представьте, что то, что вы сейчас сделаете, уничтожает карму, нажитую человеком и ваша подпись важна в мироздании. Сосед в это время осматривает свое состояние.

Что такое форма и мыслеформа. Я рисую щит, то есть я де-

лаю эскиз к заклинанию щит земли. Я создаю некую структуру, медленно и кропотливо, сосредотачиваясь на фактуре, и значит создаю мыслеформу. Вам сейчас нужно тоже придумать щит, который может защитить от воздействий, заклинаний и физических препятствий и так далее. При этом вам нужно четко прорисовать внешний вид этого щита, материал из которого сделан и т.п. Попробуйте сделать в виде некого чертежа. Делаем серию рисунков и создаем одну и ту же мыслеформу, то есть последовательно ее прорабатываем. Рисунки от простого к сложному. Это земля, XII аркан. Это должна быть одна и та же мыслеформа для всей серии рисунков. Здесь важен не рисунок, а та мыслеформа, которую вы к нему пришиваете. Теперь даете партнеру свой рисунок, и он должен почувствовать там сложную мыслеформу.

Кроме того, что вы сделали рисунок, вы еще пишете текст, потому что некоторые вещи можно описать только в тексте. Обычно сначала пишут текст, а потом делают прорисовки. Здесь вы описываете качества создаваемого вами щита: из чего, для чего. И при этом вы все время крутите в голове одну и ту же мыслеформу. Вы все время работаете с одним и тем же щитом. Это делается на одном свитке. Там может быть несколько листов, но лучше, если он один. Облепливаем его качествами как снежный ком. Создайте свой особый щит. Этот щит может быть щит земли – щит плотности, может быть щит воздуха, распыляющий воздействия.

Отдайте партнеру свой лист, а партнер не читает это, а сканирует структуру и пытается почувствовать качества, которые вы туда вложили.

Теперь вы берете свой листок, представляете себе тот щит, который вы создавали и делаете некую спираль, сосредоточившись на мыслеформе. Образ щита пришиваете рядом на том же листе. Теперь отдаете партнеру, и он сравнивает ощущения от того что делали раньше и от этой спирали. Это раз-

ница между психикой человека и магическим воздействием.

Магия — это всегда чертеж, это некие четкие линии и магическое заклинание — это четкая структура. Когда маги создают мыслеформу, они как бы строят объект. Образ, построенный человеком, всегда аморфный. Образ построенный человеком и запечатлённый на каком-то предмете будет отличаться от магического заклинания, и вот это заклинание, проработанное на многих уровнях оно создает пространственную структуру, которая дальше существует. Когда мы свиток создаем мы последовательно создаем некий объект. Этот объект может быть совсем высокочастотным, скажем, какое-нибудь психотроное заклинание, которое воздействует на ментальные тела. Этот объект может быть почти что материальным, то есть какое-то низкочастотное заклинание строящее эфирный объект, но это всегда набор текстов набор чертежей, схем и это все магический свиток.

Мы начинаем с общего словесного описания, постепенно конкретизируя объект, задавая его параметры. И таким образом создаем этот энергетический объект. Мы рисуем все схемы, которые нам приходят в голову и таким образом создаем его на нескольких уровнях. Тексты — это уровень сахара, картинки уровень аджны. Этот свиток дальше является носителем самой этой энергетической структуры. Дальше эта штукавина существует вместе со свитком и мы этот свиток консервируем, фиксируем во времени. Существует метод его расконсервации, то есть использования той силы, которую мы здесь создаем.

Теперь мы создаем структуру, которая должна поработать, когда мы разорвем бумажку. Пока она прилеплена к бумаге она ничего не несет в себе, но когда мы бумажку порвем то эта структура освободится. Мы создаем эту структуру с условием освобождения при разрыве бумажки. Пишем пожелание удачи для партнера, закладываем туда идею и рисуем

какой-то знак удачи. Вы продумываете чертеж значка, пишете текст, все это время вы туда закладываете энергию. И все время вы думаете о том, что как только эта бумажка порвется, так эта энергия освободится. Тестируем условие активизации заклинания при разрывании бумажки.

Существует футляр, который этот свиток экранирует и существует печать, которая поставлена на сам свиток. Когда мы открыли футляр и вскрыли печать тогда он и срабатывает. Это все просто договор, связанный со свитком. Договор может быть и другой, но этот договор древний. Скатывают свиток в трубку, берут шнур и обматывают его, дальше запечатывают его печатью. И затем помещают в футляр. Это консервация свитка. Когда ломают печать свиток можно не разворачивать, заклинание срабатывает. В печать закладывается идея остановки времени, потому что в условиях остановки времени заклинание не может израсходоваться.

Технологии для создания магических свитков

Все технологии завязаны на состояние и на договор. Состояние описано в семерках малых арканов. Договор состоит в том, что мы создаем этот магический свиток вкладываем в него форму, и эту форму можно законсервировать и расконсервировать. Мы сразу вкладываем туда договор что-то что мы создаем может быть задействовано и использовано, может сработать один раз. Это условия договора, иначе ваша форма будет работать кусочками. Она не выдаст воздействия, а будет как бы сочиться. Здесь четко ставится условие одно-разового воздействия.

Существуют мандалы, которые также представляют собой магические свитки. Просто по-другому описывается ситуа-

ция, в рамках того языка, той традиции внутри которой они создаются. Это те же самые свитки только они делаются по другой технологически. Мандала создается из сыпучих материалов, из минеральных порошков, и она создается на металлическом поддоне. Когда делают мандалу то ловят всяких духов, закладывают всякие энергетические структуры, молитвы, заклинания и все это монтируется в одну мандалу. Они три года делают мандалу, накапливая энергию, а потом вытряхивают и в этот момент высвобождается все, что они там накопили. Система одноразового действия так же как свиток. Мандала построена по тому же принципу и на той же традиции, она просто сделана людьми, у которых существует другая система представлению мира.

Речь идет о том, что в разных традициях существуют разные системы представления информации. В тибетской традиции определенные формы обозначают вот это. Когда мы с вами пишем какой-то текст, защитное заклинание щит:

Это заклинание создается в виде плоскости ограниченной и т.д.

Мы это описываем словами, они это могут графически изобразить. Для них определённый цвет значит нечто определенное, причем не то же самое что для нас. Например, для нас красный цвет обозначает Муладхара чакру, а у них красный цвет обозначает нечто совсем другое.

В той системе мышления мандалы представляют такие же свитки. Эта тоже практика семерок, состояния те же самые. Мы можем делать заклинания воды, огня, воздуха и т.д. У них там ось земля-воздух. С одной стороны, это земля, все эти материалы, из которых сделано. С другой стороны, это воздух, вытряхнуть все на воздух.

Здесь у нас тоже существует на самом деле два полюса, они выглядят как жизнь и смерть. Когда мы фиксируем заклин-

нение, мы его фиксируем энергиями смерти. Мы его как бы убиваем, форму эту, но убиваем на время, то есть кладем как бы в некую заморозку. Когда мы ее расконсервируем, форма как бы оживает и срабатывает.

При создании свитков очень важным условием является договор. Этот договор должен сидеть у вас в голове. Это условие, с которым вы все это делаете. И в этот договор вкладывается условия консервации-расконсервации. Вы идете четко по ритуалу. Создаете описание, рисуете все рисунки, потом фиксируете это, кладете на какое-то хранение до случая и потом вы это расконсервируете по правилам.

Цена заклинания зависит от мощности и сложности. Чем сложнее заклинание, тем оно нужнее, потому что сложная структура поглощает больше энергии и, соответственно, выделяет тоже больше. При создании свитков используются определенные материалы. В магии волшебников существует культ материалом, существуют ритуалы, предусматривающие конкретные материалы. Если взяли что-то не то, то сила будет слабее, потому что существует ритуал, протоптанная тропинка, и если вы ей следуете, то закладываете туда и наработанную ритуалом энергию. Существует бумага, из которой делают свитки — пергамент. Обычно используют китайскую тушь. Существуют для эстетов специальные наборы, не в виде китайской туши, а в виде специальных чернильных орешков, которые можно тереть ступкой делаю эти чернила самому. При этом закладывая туда энергии. На бумаге с шариковой ручкой тоже будет работать, но не будет так весело. Свиток можно делать кусками, сначала написать текст, потом нарисовать картинку. Чем дольше вы его делаете, тем больше потенцируется энергия, которая внезапно будет выпущена наружу.

Смысл ритуала в том, что это до вас делало сто человек, и вы будете сто первым, соответственно вы идете по некой до-

рожке и там уже договор, там заложены уже все условия. Когда вы делаете ритуальным способом что-то вы въезжаете в договор, который не вы заключали, который создан до вас и все получается по умолчанию, а иначе обо всём этом, надо думать. Человек, который прокладывает дорогу должен думать куда она идет, а все, кто идут по дороге понимают, что она куда-нибудь приведет.

Свиток создается из определенных материалов и в определенном состоянии, что очень важно. Четко настройка идет по карте и зависит от стихии, в которой мы заклинание строим.

Семерка мечей. На карте мы видим человека, идущего что, означает работающий разум. Этот человек тащит какие-то энергии, которые унес. Эти энергии — это то, что вы накопили, то есть у вас есть какая-то энергия, и вы на ней делаете этот свиток. Видите, на заднем фоне как бы город, но не город, а палатки, походные шатры. Развеваются флаги, то есть ветер, воздух. Дело в том, что эти штуки подразумевают договор, который вы сами создали. Город — это некая система, устойчивая модель мира. Этот ритуал — искусственный договор, а не каменные постройки, это то что вы придумали. Развеваящиеся флаги показывают изменение, воздух — это изменение. Договор может быть изменен, пересмотрен. Это не тоже самое, что изменить мироздание. В этом ритуале накоплена какая-то энергия — два меча. Есть ваша энергия и есть энергия ритуала. Вся его одежда изрисована, и это обозначает стихию земли. Здесь мы создаем некую структуру, закладывая в нее энергию. Видите, у него на руках, единственная карта, где нарисованы перчатки. Когда вы создаете заклинание, вы его создаете по некоему канону, вы туда не вкладываете свою личность, потому что иначе, когда это заклинание будут активизировать, вы получите по зубам. Создал заклинание меч огня, и мечом по шапке. Здесь говорится о том, что, работая с электричеством надевай на руки перчат-

ки, вы должны максимально следовать шаблонам, и не вкладывать туда свою личность. Грубо говоря переписчик книги не является автором. Вы просто берете стандартное заклинание и его закладываете.

Если вы создаете новое заклинание, которого до вас не было, то вы туда вкладываете свою личность и это заклинание замыкается на вас.

Стихия земли. Сознание с лопатой — готово копать, но не копает, а находится в некоем раздумье. Сознание, отвлечённое от физической работы. Сознание надо убрать из физических каких-то дел, то есть абстрагироваться от какой-то физической жизни, начать медитацию.

Дерево, которое символизирует систему, тело Системы. Это как бы материальный мир, который нас окружает. Динарии, развешенные на дереве, показывают какие-то структуры, существующие в природе. Один динарий, который у нас, это то заклинание, которое мы собираемся делать, это то что упало с дерева. Это копирование каких-то природных форм. Когда мы делаем земляные заклинания мы сами формы не придумываем, а мы их из чего-то берем. Например, мы создаем какое-то зелье на основе растений, минералов, берем за основу какие-то структуры, которые существуют в природе.

Нам говорят: приведите свое сознание в абстрактное состояние, перестаньте делать сосредоточьтесь на созерцании форм и тогда вы сможете их скопировать. Например, земляное заклинание протектор, протектор делается из чего-то, и мы берем материал, который существует в природе. Для меча земли мы берем железяку, представляем плоскость из этой железяки и это описываем. Мы структуры берем с этого дерева, из природы, из окружающего мира.

Водяные заклинания. Здесь нам говорят о многообразии событий, которые когда-либо происходили. Облако, в котором все стоит это неопределенность, то есть черт его знает,

как оно там было, могло быть всякое. Из этого всякого, которое там было, мы берем то, что нам надо. Черные руки — тоже перчатки. Здесь говорится, что сами в эти события не ввязывайтесь, вы просто выбираете какие-то события из тех которые были, но стараетесь сами туда не ввязываться иначе будете третьим участником события. Человек стоит к нам спиной, еще один символ того что не суйте туда свою голову. Капюшон откинут, то есть так или иначе свое лицо надо предъявить заказчику, типа сделано Ивановым. Бывают события разной категории, хорошие, плохие. Когда мы занимаемся водными заклинаниями, то плохих событий не бывает. Бывают события, которые можно использовать в разных случаях.

Представьте, что мы лечим кармическую болезнь, или создаем свиток, который несет в себе какие-то изменения, и мы можем использовать разную гадость. Убийства, что-то такое, все равно. Мы туда не лезем, мы просто берем событие, которое где-то когда-то произошло и его используем. А если залезете туда-то станете соучастником события, вы влезете в чужую карму, наматаете там себе чужие проблемы и будете потом их долго расхлебывать.

Воздух. Дерево здесь символизирует систему. Человек — это маг, который переписывает будущее. Он убрал нижние энергии, и акцентировал верх, хотя семерка — это кончик носа. При этом он старается оттянуть энергии наверх. Он берет какое-то событие, которое будет и пытается его прописать, то есть он в этом состоянии прописывает событие в будущем внутри Системы. При этом рассматривает он рассматривает Систему не как разум, а как тело, как мир. Здесь не только акцентуруется верх, но еще и отсекает его.

Евреи шапочки носят, чтобы бог их не услышал. В христианстве народ наоборот ходит в церковь с непокрытыми головами, потому что бог их все равно не слышит. А шапочки носят кардиналы и Папы римские, потому что их бог слышит.

Здесь мы перекрыли верх, потому что мы пытаемся переписать программу. Город обозначает разум системы, программиста, но мы говорим, что система — это просто место, просто пространство и мы в этом пространстве вписываем какие-то события и чтобы нас программист не поймал, мы перекрыли верх, перекрыли связь с эгрегором.

Итак, мы посмотрели базовые состояния, в которых создаются заклинания. Сейчас начнем создавать формы, и поскольку у нас нет печатей, мы ставим условие, что мы рвем эту бумажку. Договор может быть пересмотрен в огне. Настройка на III аркан. Здесь мы видим даму, это женские энергии, это великий инь. За этой дамой находятся канал Люцифера. Дама представляет собой сознание, которое покоится на камне — материальный мир. Настройка на Луну для настройки на холодное тело. Здесь есть указание на анахату, по которой движется энергия — летящая птица. Говорится о соединении анахаты и свадхистаны — знак Венеры. Здесь мы можем создать поток энергии, идущий к нам. Это база, в которой мы можем создать какие-то заклинания. Нога опирается на землю — сама Земля является источником инь энергии, она обладает отрицательным зарядом. Создаем иньское заклинание огня, при котором энергия идет к нам. Представьте, что мы создали щит огня в третьем аркане. Он будет работать поглощением импульса энергии и его можно скидывать на землю, а можно забирать себе, то есть превращать импульс в жизненную энергию и забирать его по анахате.

Сейчас вы создаете щит, то есть ограниченную область пространства, и в этой области возникает структура, которая поглощает внешние импульсы энергии, превращает их в жизненную энергию и питает вас через анахата чакру. Закладываете идею разрывания бумажки, что заклинание активизируется, когда вы порвете бумажку.

Попробуйте заложить туда как можно больше энергии, но

это энергия инь, то есть мы откачиваем, как бы создаем высокое разрежение. Сделайте инь канал, который будет перерабатывать энергию и отправлять в XVII аркан, а потом в вашу анахату. Здесь можно говорить о том, что щит не берет энергию, пока не будет удара и реагирует только на удар и его энергию преобразует.

Теперь вы активизируете свой щит, партнер тестирует пространство перед вами. Он должен почувствовать преграду. Щит всегда находится в секторе внимания. Вы должны почувствовать запитку.

Следующее заклинание называется «Кандалы», и оно тоже защитное. Это заклинание создает некие путы, которые препятствуют действиям партнера. Человек чувствует, что ничего не может сделать. С одной стороны, оно атакующее, боевое, но не повреждающее, а нейтрализующее. Вы должны описать кандалы, как нечто накладываемое на человека. Заклинание при уничтожении свитка сковывает человека, который находится в поле моего внимание, на которого я укажу. Оно сковывает и вы можете снять это заклинание своим желанием. Просто сказать ключ, и оно откроется. Человек не может освободиться сам.

Существуют стальные кандалы, которые можно нарисовать, продумать структуру. Мы берем готовую структуру и накладываем на человека, и она отпирается неким ключом. Ключ этот просто слово. Говорите «я отпускаю» и все. Это земляное заклинание. В этом частотном диапазоне земля это XII аркан.

Когда мы работаем с огнем делается упор на то, что вам хватит своей накопленной энергии. Когда работаем с другими стихиями там упор на энергию, накопленную в ритуале, в договоре.

Классификация форм

Первый уровень классификации по стихиям. Четыре основных стихии описаны в картах Таро и привязки идут по дереву Сефирот. Вы берете частотную полосу и в нее попадают определенные арканы, которые являются базовыми для создания форм. Посмотрим несколько стихийных форм чтобы почувствовать разницу.

«Меч огня» — это достаточно проста форма, которая представляет собой разворачивающуюся в пространстве секущую плоскость. Особенностью меча огня является то, что источник энергии синхронизирован с солнцем, которое выдает базовый импульс. Маг синхронизируется с солнцем, идет поток энергии, и она разворачивается в секущую плоскость. Удар горизонтальный рубящий, удар энергией, как меч джедаев. Ощущение потока энергии.

Форма описывает синхронизацию мага с солнцем, возникает поток резонанса. Этот поток формируется сознанием в мыслеформу разворачивающейся плоскости, на подобии меча. Как японский боевой веер, где на концах лезвия. Приступаем к созданию. Описываете структуру и условие.

«Сфера земли» — это некая оболочка, имеющая фактуру. Это защитное заклинание создает вокруг вас защитную оболочку. Мы просто задаем ей структуру. Когда вы рвете бумажку, вокруг вас возникает защитная сфера. Создаете описание, структуру энергетическую, чертеж и приписываете ей свойства:

Она абсолютна непроницаема для любого воздействия, я нахожусь внутри этой сферы и т.д.

Она запитывается вашей энергией, здесь хорошо прорисовывается структура, вы должны хорошо почувствовать материал.

Вода — это заморозка в выделенном объеме пространства. Мы останавливаем время и фиксируем там объекты. Объекты, которые попали в эту сферу, консервируются. Создаем сферу с плотной средой, внутри которой время начинает течь медленнее, и человек, который попадает туда, тормозится. Это XII аркан. Описываете подробно действие:

Возникает выделенная зона в виде сферы, которая окружает со всех сторон объект, внутри нее начинает увеличиваться плотность, тормозится время, возникает плотная среда и объект тормозится. Все процессы внутри этой сферы замедляются и т.д.

Воздух — мельница хаоса. Оно состоит из вентилятора, дальше идет вихрь, то есть создается завихрение хаоса, который втягивает в себя объект и начинает его разрушать. Действие:

Под действием этого заклинания возникает вихрь, который втягивает в себя объект и разрушает его.

Дальше идет разделение по специализациям. Например, боевые маги используют заклинание кулак земли. Это заклинание создает в пространстве тупой движущийся стержень, который создает удар. Цилиндрическая форма, которая обладает импульсом, то есть движется и наносит удар. Мы создаем структуру, не просто кулак, а плотную структуру.

Целительское заклинание «Фокусировка биоценоза». Найдём разные биоценозы. Фокусировка биоценоза — берем точку слива этого биоценоза и фокусируем там энергии, эта точка слива существует уже сейчас. Мы просто оттуда тянем канал, и человека, который находится здесь и сейчас, мы подключаем к точке слива и питаем этим биоценозом. Точка слива — это место, на котором фокусируется энергия биоценоза. Настраиваетесь на биоценоз, находите место фо-

кусировки и от него выводите канал. Когда мы рвем бумажку, эта система концентрируется на человеке и он получает подпитку.

Чародейское заклинание «Грим гармонии» — это создание маски, некой наносной энергии. Гармония — это настройка на сефиру Тифирет. Мы создаем энергетическую оболочку, которая наносится снаружи и гармонизируем ее по сефире Тифирет.

Описание:

Когда мы запускаем это заклинание, то вокруг этого человека, на которого мы его направляем образуется сфера, которая сглаживает и гармонизирует его образ, и сигналы, которые от него исходят выравниваются.

Магия заклинателей — это заклинание «Зависимость». Оно создает связь между человеком и мыслеформой. Здесь главным объектом является сознание человека. Мы создаем мыслеформу, которая цепляет сознание человека. Нам надо проникнуть в сознание для того что бы подвесить там эту мыслеформу. Проникновение идет через третий глаз, через подсознание, это будет подсознательная зависимость. Наше заклинание как бы создает там зацепку и дальше к этой зацепке крепится сама мыслеформа. Для того чтобы она цепляла создаем что-нибудь красивое и гармоничное.

У человека существует центр удовольствий, который является индикатором, то есть зависимость всегда цепляет центр удовольствия и если мы создали правильную зависимость, то центр удовольствия раздражается. Дальше манипулируя этой мыслеформой, мы можем что-то делать. Человек должен почувствовать зависимость от этой штуки, ему должно ее хотеться как наркоману.

Мы создаем некий поводок, просто поводок должен быть за что-то зацеплен. Рыбка должна проглотить крючок. Вы

должны чувствовать, что, удерживая эту мыслеформу вы управляете человеком, то есть другой конец поводка должен быть у вас. Поводок может быть двух видов: позитивный в виде приманки и негативный в виде сильного страха. Если человека ничего не привлекает, то можно создать некий страх. Если к позитивному поводку он будет стремиться, то от страха он будет бежать. Даем пряник и смотрим, где у него что активизируется, и эту зону, которая активизируется, мы чувствуем сознанием. Дальше мы пытаемся подобрать какие-то наши мыслеформы, какие-то резонансы, которые это будут цеплять.

Зависимость можно к чему-то привязать, к дому, например. Ему будет хорошо дома. Мы создали мыслеформу привязали ее дому и когда он домой приходит он испытывает позитивные чувства. Можно привязать к человеку, то есть у него собственная жена начинает ассоциироваться с любимой игрушкой. Он любит автомобиль и жена у него с ним ассоциируется.

Формы боевых магов и разведчиков

Есть несколько основных форм боевых магов, к которым относятся защитные и атакующие.

Основные защитные формы: «Сфера», «Стена», «Щит». Комбинированные формы: «Сфера с лезвиями», «Меч Ангелона», «Облизывающая сфера».

Основные атакующие формы: «Кулак», «Молот», «Меч», «Стрелы». Комбинированные: «Движущаяся стена», «Сжимающаяся сфера», «Ядовитое облако». Их гораздо больше, но пока хватит.

Мы уже делали щит и сферу земли. Сделаем сферу воздуха. Основная идея сферы воздуха — это вихрь, который раскручивается вокруг вас, и дальше трансформируется во всякие

боевые аэрозоли. Сфера крутится вокруг вас и вас самих не касается, потому что взаимодействует с нервной системой, и, соответственно, дает сильную наводку на нервную систему. Боли в тройничных нервах, остеохондроз и т.д. — все это обостряется. Это защитное заклинание, но оно имеет боевые свойства. Она хороша тем, что прикрывает со всех сторон. Исходный сигнал вы берете от своей нервной системы. Создаете у себя какое-нибудь сильное ощущение и записываете его туда. В боевых заклинаниях есть ударная единица «сжимающаяся сфера», то есть мы наколдovskyваем защитную сферу воздуха, но не на себя, а на кого-то и начинаем ее сжимать. Соответственно этот человек попадает под удар стихии, он находится внутри и она сжимается. Настройтесь на создание сферы в виде вихря в защитном варианте. Создаем вихрь, но в виде сферы. Описываем действие:

Действие на нервную систему, активизация нервной системы, вызывает боли, вызывает сильные ощущения в нервной системе человека.

Эта сфера окружает вас и изолирует вас от внешнего мира, при этом она с вами не соприкасается. Форма должна быть плотной, иначе ничего не почувствуете. Активизация при разрывании бумажки.

Существует разница при раскручивании разных форм с направлением вращения, но эта разница для каждого человека своя, соответственно очень сложно дать универсальное руководство. Вокруг вас существует некая мертвая зона, где этой сферы нет, иначе сами попадете под ее действие. У нас есть болевые точки, которые находятся в локтях и коленях, когда вам надо настроить сферу, вы их потрогайте и почувствуете неприятное ощущение, закладываете его туда.

Работаем с партнером — рвем по очереди бумагу, партнер должен почувствовать действие заклинания. Самая опасная

вещь в магии — это переоценка собственных сил, поэтому тестировать собственные силы очень важно. Вы должны почувствовать, что ваши заклинания чего-нибудь стоят. Мы занимаемся боевыми формами, которые являются простыми. Формы разведчиков сложные, там вы почувствуете разницу.

Теперь сфера воздуха с лезвиями — комбинированное заклинание. Можно сделать сферу не воздуха, а огня. Закладываем принцип огня, лезвия — это хвосты пламени. Если сфера земли, то это металлические лезвия, она травмирует довольно серьезно. Сфера огня создает ощущение жжения и горения. При этом это заклинание может быть психотронным, поставленным на высоких частотах — иллюзия. А может быть низкочастотным, то есть действительно зажечь одежду или самого человека. Низкочастотные делать сложно, там нужно тратить большие энергии. А высокочастотную достаточно легко сделать на частотах анахаты-вишудхи. Представьте себе ощущения горения, пожара, жжения и заложите в сферу. Партнер должен почувствовать тепло. Сфера вокруг вас, то есть сами вы не горите. Представьте, что вокруг сферы языки пламени.

Дальше мы будем делать стену воды, неподвижную и движущуюся. Стена воды представляет собой зону остановленного времени. Мы сейчас с вами потренируемся с руной Иса. Руна Иса останавливает время и сейчас попробуем. Все пространство состоит из множества вращающихся объектов, доменов, это пространство тянем на себя и останавливаем.

Попробуйте сейчас это сделать с партнером. Партнер ставит левую руку, а вы ее замораживаете. По этому принципу мы делаем плоскость, в которой остановилось время. Вся плоскость состоит из доменов и в этих доменах мы остановили все движение. Домены, в которых крутятся вентиляторы, и мы каждый в отдельности вентилятор остановили. Эта плоскость нас отделяет от мира с одной стороны. Можно руну

включить в заклинание.

Стена воды может смолоть человека как мясорубка. Все, что попадает в плоскость остановленного или замороженного времени начинает тормозиться. Но все, что не попадает в эту плоскость, живет с той же скоростью. Представьте себе какое-нибудь зубчатое колесо, которое крутится. Часть этого зубчатого колеса затормозилась, а часть нет, то есть это колесо скрутит.

Чтобы сделать атакующее заклинание туда закладывают идею движения, что она движется и все. Причем она движется по направлению вашего внимания. Сейчас нарабатываем сам принцип.

Щит огня представляет собой стационарный огненный вихрь, который создает плоскость, и она может иметь разные разновидности, с какими-нибудь протуберанцами, которые из него вылетают. Щит огня может двигаться также. Представьте себе, что это газовые горелки, которые вмонтированы в плоскость огня. И мы его раскручиваем и двигаем одновременно.

Теперь щит огня кидаем вперед с большой скоростью. Получаем кулак огня. Кидаем его сверху, получаем молот огня. Сейчас мысленно создайте ту структуру, которую строили. Партнер, который сидит на удалении, ставит руку, и вы туда кидаете этот щит огня. Можете не создавать форму, вы создавали щит, и вы его описывали. Сейчас настройтесь просто на этот щит и киньте его прямо в руку партнеру.

Меч — это стена, которую кинули по горизонтали.

Стрелы представляют собой как бы потоки. Здесь имеет смысл попробовать создать стрелы земли — это уплотнения пространства. Это много битых стекляшек, которые перемещаются в пространстве с большой скоростью. Можете создавать ножи или стрелы, но обычно создают много таких острых предметов и посылают пакетом. Главное вложить

плотность и динамику, тогда мало не покажется. Попробуйте с партнером, он должен почувствовать уколы в руку.

Теперь особое заклинание, которое называется «Ядовитое облако». Настройтесь на какую-нибудь еду. Оно создается в пространстве и направляется нашим вниманием.

«Меч Агелона» — это защитное заклинание, когда вокруг человека на маятнике крутится меч. Он создает зону безопасности вокруг человека, но он рубит все привязки.

В магии разведчиков основной тип заклинаний — это создание порталов. Второй тип — это создание мест силы. Третий это консервация мест силы или имитация. Первый тип порталов — это лабиринты. Существуют разные геометрические формы лабиринтов. Если вы двигаетесь по линиям, то вы быстро отождествитесь с этим лабиринтом, возникнет ощущение, что выхода отсюда нет. А дальше возникает некий выход из лабиринта, и поскольку лабиринт отождествляется с пространством, то выход отождествляется с переходом в другое пространство.

Мы описываем пространство в виде некой геометрии, то есть говорим, что мир, в котором мы находимся это некий лабиринт, и все что мы делаем — это блуждание по лабиринту. Когда мы прошли лабиринт и достигли цели, то там есть выход наружу за пределы этого мира. Кратко создается описание лабиринта:

Лабиринт представляет собой модель мира, в котором мы находимся, наше блуждание в лабиринте это все, что мы делаем в этом мире, и ходя по этому лабиринту мы можем найти выход. Этот выход выведет нас за пределы нашего мира.

В дереве миров все миры-ветки прикреплены к стволу. В принципе из ветки можно попасть в ствол. Когда мы на ветке существует только одно направление которое ведет к стволу. Если мы в нем двигаемся, то мы двигаемся к стволу,

если мы двигаемся в любую другую сторону, то мы к стволу не двигаемся. Существует направление выхода, то есть когда мы ходим по лабиринту, то мы ходим во все стороны. С помощью интуиции мы можем почувствовать движемся мы к стволу или от него. И мы пытаемся найти выход из лабиринта. Заклинание «Лабиринт» создает пространство, в котором есть выход. Когда вы рвете бумажку вокруг вас возникает этот лабиринт, ментальный, скажем, и вы начинаете сознанием по нему блуждать. Сознание чувствует, где выход, и когда вы находите этот выход ваше сознание выходит за пределы этого мира. Это заклинание психотроное, оно по высокой частоте. Можно построить материальный лабиринт и уйти из этого мира вместе с телом.

Само заклинание наше сознание выводит к стволу. Чтобы создать это заклинание надо представить себе лабиринт, мы его описываем:

Этот лабиринт отождествлен с нашим миром, все наши действия — это есть блуждание в этом лабиринте. Поскольку все что мы делаем, мы делаем нашим сознанием то наше сознание привязано к этому лабиринту. Мы можем почувствовать своим сознанием выход из этого лабиринта, и он выведет нас за пределы этого мира, поскольку лабиринт — это мир.

Когда мы рвем бумажку, возникает лабиринт и начинаем чувствовать, где из него выход. Мы видим все что мы делаем как бы на плоскости, и наше сознание начинает стремиться к выходу. Тогда мы сознанием начинаем двигаться и чувствовать, что такое выход из лабиринта. Это заклинание создает как бы состояние портала.

Вы должны четко привязать свой быт, работу, учебу, чтение книг, общение с людьми и т.д. к этому лабиринту. Все, что вы делаете, происходит внутри этого лабиринта.

Когда мы выходим из этого мира, то попадаем туда, где ни-

чего нет, в гиперпространство. Из гиперпространства можно войти в любой другой мир. Гиперпространство — это как бы ничто и нигде.

Места силы — это зоны с аномальной энергетикой. Такие места силы могут быть связаны со стихиями и соответственно могут быть привязаны к стихиям. Предположим мы создаем место силы огня. Такое место силы будет местом, где сейчас происходит какой-то процесс, то есть процесс идет сейчас в настоящем времени, он синхронизирован с солнцем. Представьте себе, что мы делаем место силы огня. Создаем заклинание, которое связано с местом силы. Представьте себе лист дерева, в этом листе происходит процесс фотосинтеза, он синхронизирован с солнцем. Лист улавливает солнечную энергию и превращает в свою. Этот процесс происходит сейчас. Представьте, что мы создаем заклинание, в котором сейчас происходит некий процесс, и это будет место силы огня. Там будет присутствовать резонанс с солнцем, там будет присутствовать энергия, и мы это можем описать заклинанием. Мы можем в виде заклинания создать место силы огня.

Когда мы создаем место огня, то мы создаем место, которое существует здесь и сейчас. Итак, мы описываем место силы как место, где действует настоящее время, где мы четко синхронизированы с жизненными процессами земли с развитием гения земли. Мы находимся внутри компьютера, он имеет собственную тактовую частоту, и она аналогична частоте солнца. У нас часы, собственные, бортовые, могут идти вперед, назад, могут иметь погрешность относительно этой тактовой частоты, мы можем жить как бы в другом ритме. Когда мы создаем место силы огонь, то мы создаем место, в котором время четко синхронизировано с солнцем. Место силы огня синхронно со стволом дерева, то есть ствол существует в настоящем времени. Ветви, отходящие от него — нет, а ствол существует. Когда мы идем к стволу, то мы поддержи-

ваем у себя состояние здесь и сейчас, и оно является как бы компасом.

Формы целителей

Основной принцип в магии целителей это лечение с помощью биоценозов. Биоценоз представляет собой систему организмов. Пациента вставляют в эту систему в качестве некоего дополнительного элемента. Сам целитель является частью системы управления биоценозом. Существует воздействие всего биоценоза на пациента, и целитель управляет пациентом. Это как бы такая машина.

Первый тип форм, которые здесь используются, это управление биоценозом. Заклинание называется «Создать терминал». Возьмем биоценоз, например, какой-нибудь лес. Этот биоценоз обладает сознанием, как система. Заклинание «Создать терминал» связано с тем, что мы берем сознание леса и к нему присоединяем систему управления, то есть делаем на это сознание как бы навес. Терминал представляет собой некую ловушку для тела, которое управляет биоценозом. Это тело зависит от типа биоценоза и того, что в этом лесу живет.

Анахата — это уровень животного ментала, если у нас в этом лесу есть какая-то живность, то животные будут самым высоким уровнем, самой высокой частотой. Теперь представьте, что там кроме животных еще и лесник живет. Это значит, что этот лес уже давно впитал в себя этого лесника и там уже кроме уровня животных есть человеческая частота. Частота, на которой ловят биоценоз и на которой строится терминал, зависит от того, что представляет собой этот биоценоз. На частоте этого биоценоза создается некая ловушка, которая ловит самое высокочастотное тело этого биоценоза. Это тело, например, оно зеленое, соединяют с вишудхой мага. Если взять лес как существо и предположить, что тут есть по-

звоночник и на нем самая высокая чакра это анахата, то мы как бы приделываем дополнительные позвонки.

Мы говорим о том, что существует следующий уровень разума этого леса, и мы туда включаемся. Мы прописываем себя как часть этого леса, как часть сознания, и наше сознание является управляющим элементом. Это называется создать терминал. Это прописывается в виде текстов, то есть создается договор.

Выбираете себе картинку и делаете терминал под конкретный лес. Привязываете свою вишудху и рвете бумажку.

Лес теперь имеет ваш разум, существует связь. Теперь сканируете лес и находите точку стока — место концентрации жизненных энергий. Поскольку лес — это живая система, то это как бы манипура чакра леса. Просканируйте, где сильнее всего жизненная энергия.

Манипура это точка замыкания собственных энергий. А в анахату входит энергия Системы. Первое кольцо силы это манипура, а второе кольцо силы это анахата. Вы нашли точку стока, теперь сделайте заклинание, которое позволяет точку стока соединить с каким-то конкретным человеком, на которого вы направите свое воздействие. Вы человека подключаете к точке стока своей экосистемы, которую вы заарканили, и человек оказывается в месте концентрации жизненных сил биоценоза, которым вы управляете. Делаете такое заклинание, а потом проиграете его на партнера. Описание:

Если я рву бумажку и направляю внимание на этого человека, то он оказывается подключенным к точке стока. Я делаю провод, которым могу подключить любого человека.

Тогда вся экосистема будет работать на этого человека. У Системы есть управление и есть манипура — место концентрации энергии. Так вот человека мы включаем в манипуру, а сам маг вместо головы. Для человека внешнее подклю-

чение энергии идет через анахату. «Точка стока» это вторая форма целителей.

Следующая форма называется «Зарядить систему». Весь биоценоз включается на подзарядку. Все деревья, все, что ловит энергию, включается в активную фазу и начинает ловить энергию и биоценоз начинает накапливать энергию в себе. Поскольку мы управляем этой штукой, мы отдаем приказ зарядить систему. Он заряжается как конденсатор, такой вдох энергии. Попробуйте.

Когда вы это делаете, то человек, который у нас подключен к стоку это как-то чувствует и вы тоже. Это заклинание используют для того чтобы накопить энергию в биоценозе и использовать ее на лечение.

Теперь еще одно заклинание, еще одна команда «Заземлить систему». Оно имеет узкоспециально назначение. Сам по себе лес обычно не набирается негативной информации, но если вы в нем начинаете лечить, то он входит в тесное взаимодействие с больными людьми и набирается всякого негатива по высокой частоте. Этот негатив сливается на землю, это и называется заземлить систему. Он не жизненную энергию скидывает, а чистится информационно. Делается это через деревья, которые растут из земли.

Следующий тип заклинаний — лечебные. Первое заклинание называется «Заживить раны». Представьте себе, что есть автомобильная шина. Чтобы узнать, где она проколота, мы увеличиваем давление и там, где дырка, там свистит. Когда жизненная энергия прокачивается через человека, то там, где у него есть раны, там эта жизненная энергия будет вытекать. В этих местах ускоряются процессы заживления. Защитные силы организма активизируются и подпитываются энергией биоценоза. Поскольку биоценоз включил в себя этого человека, то он заращивает все дырки, так же как деревья смолой заливают у себя все раны. Это заклинание стихии земля.

Вы описываете действие и рисуете схему:

Человек находится в точки слива биоценоза, он является частью биоценоза, к нему идет энергия, через все повреждения начинает выходить жизненная энергия, в месте истечения энергии увеличивается регенерация.

Следующее заклинание называется «Увеличить иммунитет». При любых инфекциях, любых воспалительных процессах в организме иммунная система борется с болезнью. Здесь мы подпитываем непосредственно иммунную систему. Иммунитет — это манипура, это огонь, то есть XV аркан. Описываете XV аркан, описываете манипуру, описываете как энергия через сток поступает вашему партнеру, как он запитывается, как его организм активизируется и побеждает всю инфекцию.

Лечение самого целителя происходит очень просто. В ходе всего этого прокачивается весь биоценоз и эти заклинания «Зарядить систему» и «Заземлить систему» касаются всех элементов, в том числе и целителя. Он прокачивается при этой работе и через него проходят энергетические потоки биоценоза, то есть он в любом случае заживляется. Только становится чуть-чуть лесным жителем.

«Настроить систему органов» — это заклинание подсоединяет не всего пациента к стоку, а подсоединяет какую-то конкретную систему органов пациента. Таким образом, можно прокачать одну из систем организма, можно все по очереди. Сейчас отработаем сердечнососудистую систему. Само заклинание несет в себе выборочное подключение одной из систем к стоку. Какую систему подключать вам решать. Когда подключите сердечную систему человека к стоку, она нормализуется, будет работать как бы в дубле с этой все мощной системой биоценоза. Сердечнососудистая система правится через анахату, то есть мы к стоку подключаем анахата чакру.

Самое интересное это настройка зрения и слуха. Попро-

буйте настраивать систему органов чувств по этой системе. В лесу есть уши, глаза, нос и т.д.

Чтобы восстановить кожу нужно брать гладкие поверхности как у листьев.

Через анахату идет контакт и биоценоз просто закачивает энергию. Биоценоз, работая с целителем повышает уровень сознания.

Защитные заклинания целителей. Заклинание «Увеличить запас здоровья». Иммуитет — способность организма реагировать на внешние факторы. Так вот к запасу здоровья это прямого отношения не имеет. Бывают люди с очень сильным иммунитетом, поэтому они страдают аллергией. Увеличить запас здоровья — это значит устойчивость к внешним воздействиям. Это качества воды. Значит это XVI аркан. Заклинание XVI аркана создает инерцию к воздействиям, увеличивает протяженность объекта во времени. В данном случае инерция объекта увеличивается за счет подключения биоценоза, и он работает как мощный противовес. Весь импульс, который приходит к этому человеку берет на себя биоценоз. Увеличить запас здоровья — это значит подключить к человеку весь этот биоценоз через манипуру, то есть сзади манипуры этого человека стоит лес. Вся нагрузка которая на него падает распределяется по этому лесу.

Последний класс лечебных заклинаний «Защита клетки», это тоже самое, что мы делали со здоровьем, делается с каждой клеткой. Каждая клетка этого организма сопоставляется со всеми клетками этого леса. И тоже самое делается с организмом с общей защитой.

Биоценоз — это огромная фабрика здоровья, это фабрика жизненной энергии, которая используется для работы в разных направлениях. Здесь широкий круг заклинаний, которые позволяют делать сложные вещи, для которых у одного мага у самого просто силенок не хватает.

Формы заклинателей

Псионические заклинания воздействуют на сознание человека. Эти заклинания бывают и целительские, и боевые и какие угодно. В основе магии заклинателей лежит несколько приемов. Первый — проникнуть в чужое сознание, внедриться через защиту. Второй прием — закрепиться в чужом сознании. Прием третий — создать управляющий импульс или управляющую программу.

Первый тип форм — заклинания проникновения. Первая «Захватить канал». Имеется в виду, что существует какой-то канал общения, канал связи, канал ведущий сознание наружу. Обычно говорят канал внимания.

Существует два человека, один из которых маг-заклинатель, который каким-то образом привлекает внимание другого человека, этот человек обращает внимание на то, что ему предлагает маг заклинатель и через этот канал внимания заклинатель проникает далее в сознание человека.

Вы пишете:

Создается мыслеформа, привлекающая внимание другого человека, он обращает на эту мыслеформу внимание, и через возникший канал внимания ваше сознание проникает внутрь сознания этого человека.

Особенностью такой мыслеформы должна быть как бы яркость, но при этом человек просто чувствует некий сгусток энергии, на нужной нам частоте. Нужная частота определяется кастой этого человека. На этой частоте мы создаем мыслеформу. Поскольку мы не знаем заранее, с какой кастой мы имеем дело, то мы берем вторую, третью и четвертую касты и создаем веер мыслеформ. Ваш свиток, который вы рвете, чтобы активизировать, выкидывает сразу веер мишеней, человек на них обращает внимание, и вы проникаете в его со-

знание, через канал внимания, через органы чувств.

Вы не закладываете в мишень мыслеформу, вы просто создаете сгусток энергии на нужной частоте, дальше человек сам домыслит, что бы это могло быть. Вы задействуете собственные чакры для формирования этих мыслеформ на данном уровне. Выкидываете их в пространство и через них проникаете внутрь сознания этого человека. Вы при создании свитка сначала описываете процесс, как это происходит. Дальше, последовательно активизируя у себя чакры, создаете некий яркий образ на этой частоте и пришиваете его.

Для анахата чакры, для магов первого уровня это будет какая-нибудь яркая эмоция, день рождения или новый год. Для воинов битва, какая-нибудь охота. Для второй касты секс или нажива — много денег. С первой кастой псионические заклинания не работают.

Следующая форма «Пробить защиту». Она связана с созданием такого потока энергии, который пробивает защиту сознания, и вы с этим потоком энергии туда проникаете. Создается образ некого глаза, пули или некого источника энергии, который создает мощный поток. К этому потоку вы подключаете свое сознание. Создается форма, в которой вы говорите о том, что вот этот инструмент, который создается связан напрямую с вашим сознанием. Когда вы активизируете эту форму, то высвободившаяся энергия создает поток пробивающий защиту по вектору, который вы сами направляете своим сознанием. Создается описание действия, потом создается рисунок, туда закладывается идея, что все это активизируется, когда вы разрываете бумажку. Пробой идет через третий глаз, отсюда приложение этого заклинания — открытие третьего глаза.

Третья форма называется «Наживка». Это как бы заряженное слово или заряженный образ. Вы создаете какой-то образ, который вам нравится самим, и вы начинаете накручивать на

него свои энергии и сознание. Важно, чтобы он в себя впитал ваше сознание. Дальше, когда вы активизируете заклинание этот красивый образ, выбрасывается наружу и на эту мыслеформу должен клюнуть человек. Поскольку вы туда вложили анахату и создали некую привлекательность там, заманчивый такой образ, то человек это проглотит и ваше сознание тоже проскочит внутрь. В отличии от первого заклинания тут один образ, но который вы долго заряжаете внутри себя.

Следующий тип заклинаний, с которыми работают заклинатели, связан с фиксацией внутри сознания человека. Когда мы вошли внутрь, нам надо зафиксироваться.

Первое заклинание «Якорь» очень похоже на заклинание наживка, только здесь используются образы природы. Используются пейзажи, красивые благостные виды, которые будут восприняты человеком. Люди всегда хорошо реагируют на природу. Вы как бы думаете этот пейзаж, и тогда вы закрепляетесь вместе с этой картинкой. Картинка превращается в некий образ, который часто вызывается сознанием этого человека, но одновременно этот образ фиксирует там вас. Когда вы попали в сознание вы там активизируете это заклинание, оно идет в цепочке. Сначала вы пробиваете защиту, затем кидаете это заклинание, которое вас там фиксирует. Поскольку у нас уже сознание взломано попробуйте сразу создать это заклинание якорь.

Здесь важен вот этот элемент залипания, потому что два ментальных тела упруго взаимодействуют и выталкивают друг друга. При работе с чужим сознанием важно туда влезть и там зацепиться.

«Врастание» представляет собой соединение вашего сознания с тем сознанием по принципу плетенки на уровне структур. Два сознания при этом соединяются, они как бы переплетаются друг с другом и возникает плотное зацепление.

При проникновении внутрь мое сознание зацепляется за сознание того человека между ними образуется плотная связь. Мое сознание как энергетическая структура вплетается в ткань сознания того человека.

Заклинания активизируются подряд, сначала войти, потом закрепиться. Если заклинание якорь достаточно благостно воспринимается человеком, то есть появляется некая картинка, которую он периодически сам вызывает, то сплетение вызывает ощущение инородного тела внутри, но оно позволяет прочно удерживаться. Если нужно сильное долгосрочное псионическое воздействие, то делают сплетение.

Третье заклинание называется «Заполнение». Оно связано с активным псионическим воздействием. Мы вошли через канал и дальше происходит заполнение. Сознание то рассматривается как некая емкость, которая заполняется некой жидкостью. Эта жидкость — это ваше сознание. Оно растекается как жидкость и таким образом идет наполнение вашим сознанием чужого сознанием. Это связано с подавлением той личности, любой активности того сознания. Ваше сознание там растекается, создавая там оболочку, что приводит к неподвижному состоянию того сознания. Ваше сознание стягивает то ментальное тело как оболочку и в итоге берет на себя управление. Это происходит при зомбировании.

Представьте себе, что человек должен идти по бревну через пропасть и он боится. Широкое бревно, пройти можно, единственное, что его может скинуть это его собственные страхи. Мы входим в него, давим любые вибрации и просто задаем «ты идешь прямо». Он перестает раскачиваться и просто идет прямо. Это зомбирование может спасти жизнь в определенных ситуациях.

Заклинание якорь позволяет задержаться в сознании на некоторое время. Заклинание сплетения позволяет как-то

7



7

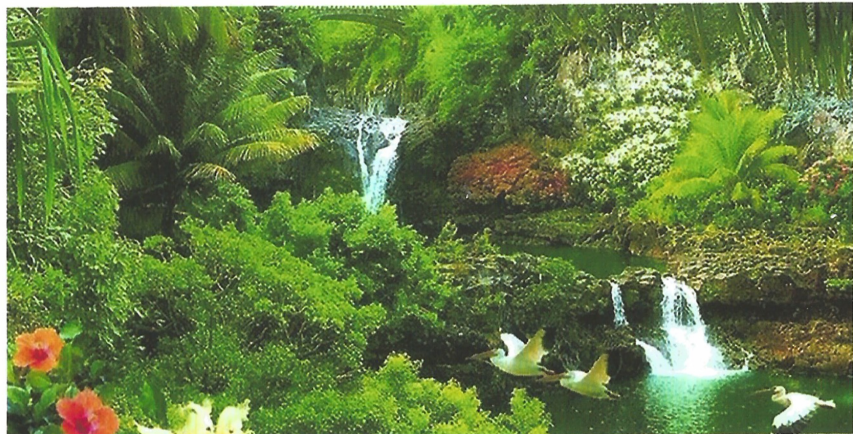


7



7



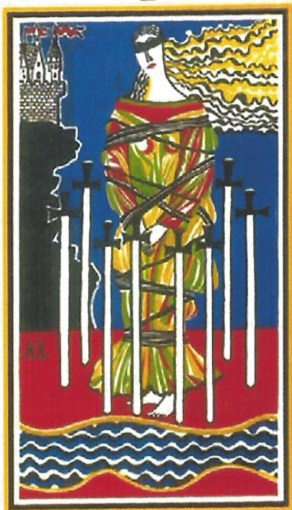


Биоценоз



Лабиринт

8



8



8



8





Настройка на спокойной состояние



контролировать некоторое время и управлять поведением. Вот это заклинание заполнения позволяет нейтрализовать поведение и как-то управлять человеком, но при этом методе ваше сознание полностью находится там, и соответственно ваше тело должно где-нибудь лежать в удобной позе.

Следующая группа псионических заклинаний это управление. Это заклинания, которые создают канал управления определенного типа.

Первое заклинание называется «Фантом», еще его называют «Двойник». В этом случае вы создаете внутри сознания другого человека свой дубль. После заклинания якорь, внутри мы создаем свой вольт. Мы в сознании другого человека поселяем свое тело, и оно управляет там процессами. Мы можем управлять поведением того человека. Дубль позволяет управлять движениями. При этом человек просто копирует действия дубля. Вы соединяете свое сознание с искусственно созданным телом и начинаете что-то делать: ходить, двигать руками и т.д. При этом человек просто повторяет действия этого дубля. Импульсы, которые идут к этому дублю такие же как идут от мозга к телу. Соответственно мы моделируем процесс управления телом. Мозг управляет телом, но там сидит фантом.

Следующая форма называется «Ифрит». Она позволяет управлять работой внутренних органов настолько насколько их контролирует сознание. Ифрит — это регулятор, это некий сгусток сознания, который жестко привязывают к системе органов и создают управляющий сигнал к этой системе. Эта система должна находиться в определенных пределах.

Когда вы создаете ифрита, вы его помещаете в зону среднего мозга, туда откуда идет управление внутренними органами. Это примерно область третьего глаза. Вы начинаете через этот сгусток находить связи с внутренними органами, с сердцем, например, и начинаете записывать на этот сгу-

сток режимы работы. Так оно ускорилося, так замедлилося, вот средний ритм, которого надо придерживаться. Ифрит не делают слишком сложными, универсальными потому что он работать не будет. Туда записывают небольшую функцию управления одним органом. Ваша задача создать ифрита который контролирует желудок от переедания. Делает его спокойным, пассивным.

Последнее заклинание представляет собой некий проекционный шар, который устанавливается в кору головного мозга, туда, где вырабатывается поведение и на него пишется какая-то последовательность действий самого этого человека. Мы проникаем в сознание и делаем ифрита, но в коре головного мозга. Записываем на этот шар действие, как фильм или как мультик. Это делается долго методично последовательно, прочувствовать каждое движение и т.д. Тогда возникает программа, которая потом создает побудительную мотивацию. Система побудительной мотивации связана с эгрегором, она идет от эгрегора. Мы туда засовываем собственную программу, которая начинает работать вместо эгрегора. Это делается в коре головного мозга в сахасрара чакре.

ФОРМЫ ВОЛШЕБНИКОВ

Первая форма называется «Создать артефакт». Вся магия начинается с XVII аркана, который связан с магией жизни. Мы с вами представляем собой существ, которые базируются на этой энергии. Заклинание XVII аркана является как бы подложкой для всех прочих арканов, обычно стихию жизни закладывают во все артефакты даже если они на смерть завязаны. С помощью XVII аркана эти талисманы цепляют наш организм, цепляют нашу стихию эфира и таким образом артефакт любой выглядит как живое существо. Чтобы создать заклинание «Создать артефакт», формируют сгусток энергии

XVII аркана, который внедряют в артефакт это как бы подложка при создании любого артефакта. В этой форме описывают сам артефакт. Он описывается как вещество, имеющее какую-то структуру. Вещество в мандалах всегда описывается квадратом. Мы описываем материал или описываем это конкретное вещество из которого делается талисман. Мы берем сам артефакт и пришиваем его к вольту, в который подводим канал XVII аркана. Мы можем описать в этой форме сам XVII аркан, откуда он берется. Можем описать артефакт, который мы заряжаем. Дальше мы этот артефакт пришиваем к форме, либо в форме закладываем артефакт, вообще структуру вообще, и говорим:

Канал XVII аркана подходит к этой форме, к этому артефакту, артефакт является накопителем энергии XVII аркана.

Мы подробно описываем что такое XVII аркан: солнце, листья, травоядные хищники, возникновение самого канала. Дальше описываем вещество, к которому это подходит, как создается вокруг этого вещества оболочка жизни и как эта оболочка проникает в структуру этого вещества, как эта оболочка внедряется туда в структуру, как происходит зацепление заклинания за вещество. Когда вы активизируете форму, у вас возникает структура, которая ложится на артефакт. Вы создаете оболочку отдельно, закладываете туда возможность зацепления за предмет и дальше при активизации самого этого свитка, у вас заклинание, форма ложится на этот предмет и получается оболочка XVII аркана, на которую пишется все остальное. Попробуйте сделать такую форму для монеты. Сделать из нее базовую болванку, на которую можно будет ставить дальше заклинания волшебников. Возьмите монету покрупнее по размеру.

Дальше любой артефакт относится к стихии. Чтобы задать стихию артефакт настраивают по частоте работы сердца. Огонь — это один удар сердца в секунду, чаще это воз-

дух, реже это вода. Остановка сердца — это создать артефакт смерти, напоследок. Чтобы замедлить сердце нужно ввести себя в ровное спокойное состояние торможения. Также для торможения используется ритм дыхания, начинают дышать медленно, делая небольшую задержку дыхания и это все приводит к торможению. Сидим с секундомером считаем пульс, нормализуем свое состояние настраиваемся на здесь и сейчас.

«Создать артефакт воздуха». Начинаем ускоряться разгоняться, поверхностное частое дыхание, представляем, что мы бежим куда-то и тогда организм ускоряется. Также существует такая система образов, когда в область сердца помещают изображение лошади. Лошадь либо бежит, либо идет, либо стоит. Таким образом регулируют стихию.

Земля — это структурирование, то есть плотность. Представьте, что мы начинаем уплотнять сетку. Берем часть сетки и туда лепим какой-то узор, берем этот узор и в него лепим еще один узор и т.д.

Сделайте артефакт огня. Настройтесь на ровное спокойное состояние, представьте себе горящую свечу, которая горит ровным спокойным огнем. Описываете, что все это устанавливается на артефакт. Все процессы происходят, сейчас. Когда мы синхронизируем артефакт по огню, мы его синхронизируем по Солнцу, и этот объект должен начать получать энергию. Соответственно при таком настрое там должно возникать некое тепло.

«Создать артефакт частоты». Частота берется из чакр. Мы создаем артефакт, настроенный на конкретную чакру. Мы описываем в форме эту чакру, с чем она связана, с какими органами, с какой частотой, какие процессы на этой частоте происходят и настроившись на эту чакру создаем закрепление. Сигнал этой частоты идет к артефакту. Дальше описывается привязка чакры к органам. Если мы задаем анахату,

то это привязка к сердцу. Если это вишудха, то это щитовидная железа, легкие, бронхи. Если аджна — зрение, слух. Сахасрара — кора головного мозга.

Создайте артефакт аджны. Он должен резонировать с третьим глазом и создавать какой-то сигнал, который вы считываете на уровне аджны. Если у нас огонь и частота аджны, то это III аркан. Инь — это поглощение, то есть третий глаз должен перейти в режим видения. Такой артефакт у вас будет стимулировать работу третьего глаза.

Возьмите артефакт в левую руку и закройте глаза. Сосредоточьтесь на ощущениях в области третьего глаза. С закрытыми глазами вы должны видеть некий свет. Уберите артефакт из руки и опять закройте глаза. Должно ощущение меняться. Дайте протестировать соседу. У соседа другая позиция точки сборки, поэтому вы почувствуете некое воздействие не обязательно правильное, но почувствуете сильнее.

Следующее заклинание «Создать талисман аркана». Мы в принципе и создали талисман аркана, но мы не настраивались специально на данный конкретный аркан. Давайте попробуем, если у нас все равно получился III аркан по умолчанию, то доведем дело до конца. Третий аркан связан с поглощением энергии. Мы описываем что такое Инь.

Энергия должна двигаться к артефакту, он должен превратиться в некое холодное тело и это холодное тело предаст энергию в инь пространство. Этот артефакт скидывает избыток энергии в инь пространство. Инь пространство — это мир,двигающийся в обратную сторону во времени относительно нашего. Как только мы активизируем форму качество аркана, перейдет на сам артефакт.

Следующее заклинание называется «Перезарядить артефакт». Когда вы создаете артефакт, вы туда закладываете некий узор, некую структуру, которая расходуется. Сам узор остается. Перезарядить артефакт — значит активировать этот

узор, заполнить его энергиями. Обычно для перезарядки артефакта надо знать частотную полосу. Если в этой полосе выдать поток энергии, тогда этот сдутый воздушный шарик надувается. Артефакт перезаряжается в его частотной полосе. Все остальные параметры артефакта не важны, надо завести нужную чакру и в этой полосе выдать сигнал. У нас был артефакт аджна чакры, поэтому мы просто делаем поток энергии на частоте аджна чакры, это IX аркан. Мы можем IX аркан туда подключить и активизировать артефакт. Что бы сделать артефакт на частоте манипуры используется сефира Йесод.

Если мы активизируем эту форму, то мы создаем заклинание перезарядки. Наш артефакт еще не израсходован, поэтому мы особой разницы не почувствуем.

Можно сделать артефакт сам по себе являющийся талисманом аркана. Есть такая форма «Создать талисман аркана». Можно создать устройство, которое будет само перезаряжать артефакты. Вы создаете форму, закладываете ее в талисман и если вы на этот талисман положите артефакт, который требует перезарядки, то он перезарядится. Для того что бы создать талисман аркана, надо прежде всего подготовить саму плашку. Для создания талисмана плавят металлы. Мы расплавили металл, активизировали форму ввели эту форму в структуру остывающего металла, он в процессе остывания запомнил эту форму и дальше она уже не расходует, сидит в структуре этого металл и держит настройку его на канал. Для того что бы разрядить талисман, надо его расплавить. Таким образом мы можем создать некое устройство, которое будет перезаряжать наши артефакты разряженные, когда мы просто туда их кладем.

Следующая форма, с которой мы будем знакомиться называется «Создать канал связи». Канал связи нам позволяет накладывать качества на объект. Мы берем энергии артефакта и из этих энергий создаем некую трубу. Дальше мы можем

его к чему-нибудь прикрепить. Эта форма воздействует на сам артефакт таким образом, что из его энергий выделяется этот канал, он создается из энергий самого артефакта и соответственно это заклинание можно прокрутить на уже заряженный артефакт. Форма «Создать канал связи» создается на бумаге, когда вы ее активизируете из самого артефакта, вырастает канал, который вы можете контролировать.

Канал связи обычно подсоединяют к своему сознанию, потому что дальше с помощью своего сознания вы будете записывать туда некие качества. Канал между артефактом и вашим сознанием. Канал связи нужен для того чтобы заложить в артефакт какие-то конкретные качества, конкретные заклинания. Если вы сами создаете эти заклинания, то вы просто строите эти заклинания как формы, и соответственно они будут закладываться через канал, связи который ведет к вашему сознанию. Вы просто описываете на бумаге сами заклинания, и они будут сами устанавливаться на артефакт, потому что другой конец канала идет к артефакту.

Мы проверим эту форму простым способом. Сейчас открыт канал связи между вашим сознанием и артефактом. Если мы артефакт дадим в руки партнеру, пойдет какой-то сигнал по каналу связи, и вы его почувствуете.

Артефакт с каналом связи можно использовать для отслеживания человека. Вы взяли такой талисман открыли канал связи, завязали на свое сознание, повесили на ребенка и все время сканируете, что там происходит.

Теперь положите свой артефакт куда-нибудь, закройте глаза, войдите в режим слежения, а кто-нибудь до него просто дотронется. Теперь представьте себе, что это ручка двери. Кто-то берет за ручку, хочет к вам попасть и одновременно вы сканируете вообще кто там. Это заклинание можно использовать как следящую систему или как систему распознавания. Соответственно если вы знаете основные

энергетические портреты тех, кто живет скажем в доме то мы сразу чувствуем чужой или свой.

Поскольку у вас открыт канал связи, мы создадим простенькое заклинание, которое называется сфера поглощения или деревянный глаз. Это заклинание строится на базе III аркана и представляет собой глаз, то есть это ступок энергии III аркана, поглощающая сфера, окружённая экранной капсулой, в которой есть дырка. Соответственно дырочка — это зрачок. Все сфера третьего аркана — сетчатка. Можете туда приделать оптику какую-то, которая фокусирует энергии. Эта штука привязана к аджна чакре и у вас получается некий дополнительный глаз, который хорошо чувствует энергии, потому что III аркан — это холод, через который вы можете смотреть. Опишите это как глаз, который поглощает любые виды энергии, опишите чувствительную часть, оболочку, зрачок. Можете описать какую-то фокусирующую систему, которая позволяет различать образы, и точку закрепления к своему третьему глазу, оттуда идет канал связи. Когда вы будете эту форму создавать, то поскольку эту форму вы создаете в своей голове у вас открыт канал связи, то ставится это не при разрывании мандалы, а автоматически по мере того как вы создаете. Бумага вам нужна чтобы создать все детали.

Заклинание деревянного глаза относится к чародейским. Это глаз, вы его наводите на разные объекты и смотрите. Чтобы видно было четче нужна система фокусировки. Берете какой-то святающийся объект, наводите на него свой артефакт, закрываете глаза, находите канал и начинаете наколдовывать оптику таким образом, чтобы картинка становилась четче. Вы наколдовываете устройство между картинкой и объектом, которое собирает энергию, фокусирует ее на канале. Представьте себе хрусталик глаза с переменной кривизной и этот образ будет частью заклинания деревянного глаза. Это заклинание

нужно настраивать.

Это же заклинание можно использовать для другой цели. Для запитки энергией своего организма. Тогда мы этот канал подключаем не к аджне, а к анахате. Попробуйте от своего деревянного глаза наколдовать канал к анахате так что бы эта энергия, которую забирает сфера поглощения шла к анахата чакре. Вместо инь пространства она соединяется с нами. Анахата это вход энергии Системы в наш организм.

Следующее заклинание называется «Совместить артефакты». Мы предполагаем, что где, то есть другой артефакт, обладающий какими-то качествами и мы канал связи, который подключен к нашему сознанию, двигаем в пространстве и времени для того что бы зацепить тот артефакт и переписать качества с того артефакта что уже существует на наш. В этой форме вы сначала текстом все описываете, потом рисуете эти два артефакта. Пока мы просто создаем форму, мы не говорим о конкретном артефакте. Это как бы общая часть. Дальше указываем, где мы ловим артефакт, то есть в этом заклинании дописывается где. Это может быть в прошлом, будущем и настоящем. Сильные артефакты были в прошлом. Мы туда добавляем поиск в прошлом времени, это магия воды. Порталы времени связаны с XVI арканом и мы говорим, что мы двигаемся своим сознанием назад, а канал связи открыт на нас, в поисках какого-то сильного артефакта. Сейчас ставим просто какой-то артефакт. Ищем его в прошлом, цепляем его и переписываем с него информацию. Дописываем в заклинание, что наше сознание двигается в прошлое, включаем настройку XVI аркана, наше сознание цепляет какой-то артефакты, и через наше сознание происходит перезапись того артефакта на наш. После этого можно разорвать бумажку поставив это на ваш артефакт.

При этом вы каким-то образом почувствуете тот артефакт, который зацепился за ваш. На вашем артефакте уже висит

закливание III аркана, то есть соответственно оно будет резонировать с какими-то артефактами с инь энергией. Когда произойдет перезапись? вы почувствуете, что ваше сознание во что-то уткнулось и произошла перезапись через канал связи. Когда ваш артефакт что-то зацепит, на него встанут какие-то качества он изменит свою структуру и тогда можно посмотреть, что он из себя представляет. Можно поставить фильтр на класс заклинаний по стихии или на защитные. Можно как в прошлом ловить, так и в будущем в XIV аркане.

Создание заклинаний в восьмерках

Магия восьмерок значительно отличается от магии семерок состоянием. В восьмерках мы находимся в высокочастотной области, очень близко к аджна чакре, и это обуславливает нашу энергетику. На этом уровне мыслеформы являются такими же объектами как материальные тела и с ними можно что-то делать.

Если в семерках мыслеформы создавались пока вы ее думаете, то в восьмерках мыслеформа никуда не деваются. Маг, который берет восьмерку, может эту мыслеформу отслеживать дальше.

Для этой магии основной стихией является земля — материализация. Земля в высокочастотной области завязана на XII аркан, а ниже земля — это XV аркан. XII аркан — это вода. Вода при замерзании структурируется, образуется новое качество и для работы с заклинаниями используется именно параметр торможения.

При работе с ускорением, с воздухом, плотность энергии уменьшается. При работе с настоящим временем, с огнем, на высоких частотах плотность энергии тоже падает, потому что там инь. Там происходит отток энергии в инь область, там есть инь-канал и огонь там работает в режиме поглоще-

ния. Здесь достаточная плотность возникает только при работе с XII арканом, при работе со сдвигом по воде, тогда мыслеформы становятся плотными, и тогда все плохое, что вы про кого-то думаете, возвращается в предмет, который можно вам вернуть.

В магии форм можно идти от обратного. Вы создаете свиток: пишете текст, делаете картинки — и у вас состояние наступает само, исходя из договора. В восьмерках идут от состояния, то есть сначала в него входят и в этом состоянии можно что-то делать.

Это тормозные состояния, они не способствуют придумыванию форм, потому что любое придумывание это фантазирование, воздух. А здесь мы затормозились и никакого придумывания у вас не будет. Если мы работаем с восьмерками, то не работаем с семерками. Если мы хотим взять какую-то форму, то сначала ее делают в семерках, а потом входят в восьмерку.

Для магов, которые фиксированы в восьмерках, влезание в семерку неприятное, так же как для магов семерок неприятно возвращаться в шестерки. На том уровне выгодно покупать готовые формы, а дальше они для вас являются объектом. Причем объектом является не бумага, а энергетическая форма, которая накручена на бумагу, и вы работаете с объектом, который вы получили. Можно входить в состояние семерок, делать форму, потом влезать в состояние восьмерок и ее накачивать. Маги стараются этого не делать и удерживать свое состояние в каких-то рамках. При уходе вниз выделяется энергия и чтобы ее накачать надо ее где-то потом взять. Проще все время держать уровень. Работу в горизонтали можно производить на тех энергиях, которые там есть, то есть XII арканом. Всю работу вы делаете проводя через себя аркан и его энергия заполняет формы. Вы сидите и ловите сознанием формы, закачиваете их энергией и куда-то их де-

ваете, это основная работа, работа сознанием.

Если ваше сознание неподвижно, то для него любая мыслеформа это как тепло в тепловизоре. Если ваше сознание само дымит как паровоз, то мыслеформа потонет на фоне тех энергий, которые находятся вокруг вас.

Здесь работает ментальное тело, где бы эта мыслеформа не находилась, я ее могу поймать, прочесть, и притянуть. Человек является мыслеформой, но не нашей.

Когда человек находится в этом состоянии, он собой останавливает процессы. Взгляд Василиска замораживает, потому что Василиск это рептилия, у которой холодная кровь, там другая скорость физиологии. Когда вы сонатраиваетесь с физиологией рептилии, то энергия торможения проецируется на вас, и у вас столбняк. Если змея мелкая, то у нее энергетика слабо трансформирует мир вокруг себя, а если она крупная, то она на вас посмотрит и все. Два зубчатых колеса, которые крутятся с разной скоростью, входят в зацепление. Вы ускорите змею, но не на много. Здесь разница в массах, у кого масса больше тот и прав.

Заклинение представляет собой оболочку. Эта форма захвачена сознанием мага и закачана энергией. Форма, закаченная энергией, является машиной, которая способна что-то делать. При этом эта форма не разрушается, а работу производит энергия, которая находится внутри. Эту форму можно снова поймать, перезарядить и снова использовать. Если маг, который работает в семерках, может использовать свиток один раз и при этом расходует сама оболочка, то маг, который работает в восьмерках, использует оболочку не один раз.

Магическое заклинание — это четко нарисованный чер-теж, а то, что думают люди — это рисунок пьяного однорукого инвалида, но, тем не менее, это тоже можно использовать. Соответственно маг, который сидит в восьмерке, может взять мыс-

леформу у любого человека и использовать ее как заклинание. Некоторые индивидуумы в особых состояниях могут создать такую мыслеформу, которую шесть магов не начертят. Маг может эту мыслеформу захватить и использовать.

В восьмерках мы будем исследовать мыслеформы как объекты. Мыслеформы обладают свойствами. Обычная мыслеформа подвержена эрозии, это оболочковая конструкция, но люди как говорят, и так и создают мыслеформы. Некоторые люди так говорят, что вы никогда не поймете, о чем они думают. Их мыслеформы представляют собой не цельный шарик, а шарик в виде полосок. Такая штука сразу разрушается. Если маг создает форму, то он создает замкнутую конструкцию, чтобы потом одноразово взорвать эту «гранату». Для мага приведенное в действие форма отлавливается, маг восьмерок может перехватить то, что вы сейчас сказали и засунуть вас обратно.

Долгоживущая мыслеформа называется лярва — это объект, который существует по законам синергетики. Это организм, который обладает какими-то первичными рефлексам и способностью к каким-то действиям. Лярва первым делом пытается сохраниться и для этого должна откуда-то брать энергию. Могут возникать дефектные оболочки.

Заклинание — это обычно долгоживущая штука, способная произвести какую-то работу, при этом оно, как правило, сама не разрушается. Мыслеформа обычного человека обязательно имеет какой-то изъян, ей надо постоянно пополняться, чтобы не исчезнуть. Может быть, такая потеря энергии, при которой она не успевает пополняться и разваливается. Большинство мыслеформ такие.

Плохо если возникает нормальная лярва, ей хватает энергии чтобы жить, она может переходить от одного человека к другому. Это так называемая навязчивая мысль вызывающая навязчивое состояние. У нас есть организм, у которого есть

своя собственная система управления, и есть сознание, у которого есть своя собственная система управления. Если лярва это продукт сознания, то она выдаст мысль, если это продукт тела, то это будет состояние, какой-нибудь нервный тик. Это будет мыслеформа, но созданная не головным мозгом, а периферической нервной системой. Для того чтобы убрать кручение головой или подмигивание, надо отловить и оторвать лярву, которая сидит на периферической нервной системе.

Маги, которые работают с восьмерками, все мыслеформы видят и чувствуют и могут с ними работать, например, снять ее с человека и где-то использовать.

Лярвы могут быть очень глубоко проработаны. Например, художник продумывает картину, он думает что он нарисует, при этом он создает лярву, которую он прилепит к своему полотну и получится форма. Помимо этого может получиться, что таких лярв несколько. Уничтожил эскиз и этим активировал свиток. Представьте себе, человек сидит и обдумывает сюжет, потом решает это не писать. Дальше он эту лярву может куда-то отослать или она повиснет на нем и будет мучать его.

Проклятье — это помещенная на человека лярва, причем она может быть близка к целостному состоянию или близка к разваливающемуся состоянию. Если проклятье будет сформулировано как гладкая форма, например, стих, оно будет долго передаваться, но заберет мало энергии. Если это проклятье не носит традиционную форму, то эта штука будет короткоживущей и может забрать много энергии и человек может погибнуть под действием такого проклятья.

Проклятье — это что-то типа боевого заклинания, только боевое заклинание — это разумно построенная машина, которое заранее знает, как будет действовать, а проклятье — это обрывок негативной мыслеформы, которая может долго существовать и переходить.

Заклинания имеют стихии, но мы работаем в XII аркане. Стихии получают методом сложения и вычитания. XII аркан равен III, а он огненный. XII аркан равен XXI, а это вода, нам осталось добыть воздух и тут мы можем комбинировать. Мы можем вычесть из XII второй аркан и получим X. Если II — это знание, то минус II — это незнание. Если мы в XII аркане настраиваемся на то, что мы вообще ничего не знаем, не знаем, как устроен мир, ничего не прогнозируем, то мы как раз X и получим. Имея базу в XII аркане, мы начинаем из этой позиции думать и получаем разные варианты. III аркан — это поглощение, а XII аркан это уже ледышка, мы концентрируемся на способности ледышки и получаем уже XII.

Для зарядки форм вы включаетесь в этом состоянии поток XII аркана и проводите его через себя. XII аркан — это прошлое время, во-вторых это перевернутый знак серы. Перекладина сверху — это граница Магонии, столб, восходящий к Магонии из физического мира — это эгрегоры богов. Здесь говорится об энергии, которая идет в эгрегоры богов снизу вверх. Осока обозначает материальные цели. Если у вас есть материальные цели, и вы молитесь богам, энергия молитв идет по каналу.

В XII аркане мы имеем дело с молитвами, которые в эгрегорах возносят богам. Если мы находимся в воде, то это молитвы, которые уже были вознесены. Люди просят то, что им понятно, никто не просит правый сдвиг или высокочастотное состояние. Когда вы находитесь в XII аркане, то через вас шуруют все эти молитвы, вы берете эту энергию и через нее лепите заклинания.

Представьте себе трубу, по которой идет дым, который идет снизу вверх. Мы в трубу ставим турбину, которая крутится вокруг центра и вырабатывается энергия и производится работа, а дым как шел снизу вверх, так и идет, но мы его заставляем крутить турбину. Наше заклинание вертит-

ся и заставляет энергию что-то делать — это боковые ветки, которые тут нарисованы.

Человек, который находится в канале, и есть инструмент богов. Отсюда существует культ святых старцев, которые поле не пахут, за урожай не борются, и ничего не складывают в закрома, а просто поддерживают некую святость. Их сознание способно выполнять работу на этом уровне.

Маг в XII аркане входит в эту трубу, пристраивает свою турбину и заряжает заклинания. Заклинания работают по менталу, а святой непосредственно воздействует своим сознанием, это магия девяток, а восьмерки это создание боковых ветвей. XII аркан идет до аджны, XII аркан в девятках, на уровень выше, это воздействие непосредственно своим сознанием на мир, а здесь — это создание заклинаний.

Энергия, которая идет в эгрегоре XII аркана, это суммарная энергия всех вознесенных, и мы этой энергией заряжаем заклинание. Эта работа не отнимает большой энергии, все молитвы уже были произнесены, уже совершили какую-то работу. При этом мы говорим о правом сдвиге, о прошлом. Граница правого сдвига определяется живущими. Время жизни поколения в разные века разная, раньше жили 30-40 лет, а в Атлантиде жили пока не надоест. Это физическая величина, не связанная с какими-то нормативами. Пока жив последней очевидец будет эта граница. Допустим сейчас живы 10 человек на земном шаре которые участвовали в первой мировой войне, это значит, что граница примерно там и проходит. Будущее можно прогнозировать на потенциальный срок жизни человека, который родился сейчас.

Для перезарядки мы ловим заклинание и закачиваем в него энергию. При перезарядке эти формы могут быть не ваши, а какие-то мыслеформы созданные раньше. Обычные мыслеформы живут лет 10, а заклинания, созданные 1000 лет назад могут все еще где-то находится. Мы этим летом были

в Израиле там, где копи царя Соломона. Я показывал боевое заклинание, поставленное 1000 лет назад, и оно все еще живое, все еще стоит.

Маг восьмерок может снять чужое заклинание и куда-нибудь его вставить и перезарядить. Он его может починить, залатать и зарядить.

В древности маги были сильнее чем сейчас, потому что там была исходная материнская цивилизация. Когда те маги подходили к границе Магонии, они создавали сильные заклинания. Кроме того существуют внеземные цивилизации и среди них есть цивилизации, которые идут по магической линии. Эти маги могут создавать сложные заклинания.

Существует техномагия — сочетания сознания и всякой техники. Представьте себе компьютер, который сразу стыкуется с сознанием. Мы с вами нарисовали какую-то мыслеформу, и она сразу же начала существовать. Есть разные технологии, которые позволяют многократно усиливать мыслительный потенциал человека, а магия это как раз работа сознанием, то есть с мыслительным потенциалом. Если заклинание совсем разрушено, то от него ничего не останется.

Если вы можете сознанием скопировать многомерный образец, то вы сможете его воспроизвести. Не обязательно самим придумывать заклинания их можно копировать с какой-то матрицы.

Существуют лярвы, которые могут липнуть не только на людей, но и на заклинаниях. Древнее заклинание может быть обвешано лярвами, которые его потихоньку едят. Древнее заклинание может быть вставлено в артефакт, тогда его не вытащить, но если вы его просканируете, то можете сделать такое же по образцу.

Вы можете создавать артефакты. Можно взять какое-нибудь заклинание, сделать его и поместить в артефакт, но там оно будет расходоваться. Для того чтобы такой арте-

факт долго работал нужно сделать каналы запитки, то есть построить целую машину, которая его заряжает, тогда он будет долго работать.

Можно перезаряжать артефакт, представьте, что у нас есть некая волшебная палочка, в которой сидит заклинание, оно расходуется и сдувается. Маг может перезарядить артефакт, в котором давно стерлось заклинание, потому что он эту мыслеформу чувствует и воспринимает, его сознание с ним взаимодействует. Основное состояние — это заморозка вашего сознания, которое становится настолько плотным, что оно взаимодействует с мыслеформой.

Мыслеформа это самостоятельный объект, который все время находится в пространстве и может куда-то переместиться, но это предмет, его кому-то можно передать. У нас представление о мыслеформе, что это излучение: я подумал, и излучаю, типа радиостанции, остальные могут на это излучение настроиться. Мыслеформа — это квант, это не прямая передача, как книжка, которую передали, ее можно взять и порвать об колено на две части, из нее можно вырвать лист и так далее. Это материальный объект, который один маг может передать другому, но при этом они должны находиться в состоянии восьмерок. Чтобы одно сознание передало другому сознанию, они должны оба находиться в этом замороженном состоянии, иначе не получится. Если вы находитесь в этом состоянии, то вы можете мыслеформу положить сюда, и она здесь будет лежать, потому что она привязана к пространству и времени. Существуют способы хранения мыслеформ, например, можно опустить в бутылку с водой или пришить к листу бумаги. Я перекладываю лист бумаги с места на место, и она уже там будет действовать.

Мандалы, которые я делаю, заряжают воду ночью, потому что через энергии, которые образуют энергетический пузырь, начинают проходить энергии пространства. Простран-

ство начинает вибрировать, и эта структура переписывается по трафарету потоками энергии, которые через него проходят. Днем светло, начинаются вибрации: все ходят и ездят. Запоминание происходит созданием длинных цепочек ионов, которые разрушаются от вибраций. Ночью, когда в основном никто не ходит и не ездит, сила, которая структурирует, превышает ту силу, которая разрушает. Днем тоже происходит зарядка, но за счет того, что все ездят и ходят вибрации разрушают цепочки быстрее, чем они создаются.

Заклинания продаются на рынке заклинаний. Заклинание, которые эффективны, и которые я делал 10 лет, но они работу не производят, имеют разную стоимость. Обычный человек не поймет в чем разница, это почувствует только маг, который видит это как структуры. Этот рынок заклинаний существует среди этих магов, которые продают наружу либо артефакты, либо какие-то события. Они могут использовать эти заклинания, тогда это будет событие, либо продать артефакт, который будет продуцировать события вокруг себя, но всегда продаются события.

Для магов, которые берут девятки, которые работают воздействием своего сознания, этот рынок не интересен. Для магов, которые работают с семерками, этот рынок неподъемен, они могут захотеть заклинания, но им его не удержать. Самые дорогие заклинания это древние или экзотические заклинания, созданные не человеческим мозгом, не человеческими цивилизациями. Вам его не повторить, потому что ваш мозг по-другому устроен. Отсюда поиски заклинаний, так же как люди ищут сокровище, так же маги ищут заклинания. Когда вы займетесь этой магией и почувствуете, что вы действительно можете с полу поднять какое-то заклинание, или понять, что действительно тут лежит какое-то заклинание, а тут кто-то промахнулся и оно из стены торчит, то это вас сильно заинтересует, как некий вид спорта, коллекцио-

нирование заклинаний.

Заклинания могут быть встроены и извлечены из артефактов, например, в музее висит картина, на которую повешено заклинание, но картину эту вам не купить, ее не продают, а заклинание хочется. Вы можете извлечь оттуда заклинание. Рафаэль писал картину и туда вписал мыслеформу, вы мыслеформу оттуда похитили, и мыслеформы там уже нет. Висит картина, а ней ничего нет, она уже не подлинник, а просто фотография, потому что вы забрали содержание. Люди, которые обладают оригиналами произведений, не очень стремятся их показывать, потому что есть маги, которые забирают смысл и остается только оболочка.

Существовали и существуют техногенные цивилизации, в которых магия объединена с технологией. Маг, который обладает компьютером, может создать очень сложную систему. У нас есть заклинание, которое стоит на артефактах, называется «Дружок». Это многоуровневое заклинание, которое имеет сложную архитектуру и представляет собой друга-собеседника. Оно представляет собой некую личность, которая с вами общается и управляет ифритами, которые управляют заклинаниями, в том числе лечебными и боевыми. Я это делал последовательно очень долгое время. Я наработывал базовые заклинания, из них создавал ифритов, а из них — личность. Это делается долгое время по элементам, которые содержат очень много информации. Это делается за счет уплотнения времени. Текст, который лежит в основе ифрита, рассчитан на три часа. При ускорении времени он прокручивается за секунду и повторяется 100 раз. С помощью техномагии можно создать полевую структуру, которая будет вести себя как человек.

Заклинания, которые в обычных условиях на Земле не создашь, они очень много могут. Представьте себе, мы сделали заклинания «Джин», он вылезает из бутылки и испол-

няет все желания. При этом эта штукавина может обладать разумом, быть проработана на многих частотах, чтобы вы его даже видели.

То, что мы сейчас можем сделать — это воздушный шарик синего цвета, который усиливает ваши мыслеформы. Настоящий джин это 10 лет работы большого количества магов. В условиях техномагии это можно сделать за час.

Древние заклинания позволяют не просто копировать, но входить в состояние, которым обладал тот, кто это делал, а у него был компьютер. Вы можете включиться в то состояние и производить сейчас заклинания такой сложности. Не смотря на то, что само заклинание для нас не имеет пользы, но состояние, которое там заложено, может нести большую пользу. При настройке на этот артефакт вы с помощью внутреннего диалога, можете с ним входить во взаимодействие.

Состояния для работы

Мы говорили, что для работы с восьмерками необходимо заморозить сознание таким образом, чтобы любая мыслеформа представляла собой объект. Если сознание будет неподвижным, а мыслеформа относительно его будет подвижной и живой, тогда сознание почувствует мыслеформу как функционирующий объект. Сейчас мы будем заниматься практиками, которые дают это состояние.

Активизируем нужную частотной составляющей. Мы находимся в диапазоне между вишудхой и аджной, достаточно близко к аджне. Это место — точка концентрации. Выйдя в этот частотный диапазон, мы начинаем настраиваться по XII аркану, который дает нам в итоге необходимое состояние. В высокочастотной области XII аркан не только вода, но и еще земля. Работа с заклинаниями это работа со стихией земля. Таким образом, нам надо зафиксировать точку сбор-

ки в этом частотной диапозоне, затормозиться, и настроится на взаимодействия со структурами. В обратном круге раскручиваем файербол с точкой фиксации в области переносицы.

Настроившись на эту частотную полосу, попробуйте протестировать друг друга. Настройтесь друг на друга и при удержании точки сборки в этой области вы должны хорошо друг друга чувствовать.

Дальше, партнер держит огонь, синхронизирует сердце с солнцем, один удар сердца в секунду — это настоящее время. Вы, настраиваясь на партнера начинаете тормозиться, все время концентрируясь на его сознании как на теплом объекте, с помощью которого вы тормозитесь. Чем сильнее вы тормозитесь, тем сильнее вы чувствуете его сознание. Вы входите в состояние спокойствия, фигура повешенного это ключ, полностью затормозится, сознание становится неподвижным, настройка происходит с помощью сердца.

Сделайте по очереди, сначала один держит огонь, другой тормозится, потом наоборот.

Следующий шаг: тот, кто удерживает огонь, начинает создавать мыслеформу, представляете себе какой-то яркий образ, партнер должен почувствовать образование мыслеформы, сам процесс и должен мыслеформу почувствовать как объект, как нечто вещественное и материальное. Работаем по очереди. Попробуйте создать разные мыслеформы, и посмотреть чем одна мыслеформа отличается от другой.

Теперь задача четко отследить траекторию и судьбу одной мыслеформы. Настроились на нее и держите ее сознанием, отслеживаете, что с ней происходит во времени. Партнер думает о ней, он ее заряжает, она сколько-то времени живет и рассасывается, задача отследить эволюцию мыслеформы пока она не рассосалась совсем, отследить саму мыслеформу.

Мыслеформу надо визуализировать как некий объект, чувствовать ее и посмотреть чем отличается одна от другой. Те-

перь два человека работают в огне, каждый создает свою мыслеформу, а один в воде, он отслеживает обе и пытается почувствовать разницу в ощущении от мыслеформ и их качества, трогая их своим сознанием.

Цель того что мы с вами делаем: научиться чувствовать мыслеформу как объект, научиться чувствовать как она функционирует, чтобы потом научиться с ними работать.

Следующая задача перехватить мыслеформу. Партнер работает в режиме огонь, создает мыслеформу, вы на ней концентрируетесь и пытаетесь ее зацепить своим сознанием. Дальше, вы ее должны удержать, партнер должен почувствовать, что его мыслеформу кто-то пытается умыкнуть. Ее надо почувствовать, прикоснуться сознанием и сознанием ее потянуть.

Этот прием используется в магии заклинателей, чтобы разгрузить сознание.

Сейчас имея опыт работы с мыслеформами, попробуйте просканировать партнера и почувствовать висят ли на нем мыслеформы. Когда вы видите такую мыслеформу вы на нее только смотрите, руками пока не трогаем.

Теперь цепляем лярву сознанием и запираем ее, но не выкидываем, ваша задача ее изучить, посмотреть из чего она состоит. Попробуйте эту лярву удержать, если она давно существует и не рассосалась, то это плотная штука. Ловим, рассматриваем и не выбрасываем.

Попробуйте эту лярву разрушить, она представляет собой вихрь, когда вы начинаете ее своим сознанием ее по-разному крутить, она начинает разваливаться.

Партнер создает мыслеформу, а вы у него воруете, и попробуйте ее усилить и закачать ее энергией.

В восьмерках объектом воздействия является мыслеформы, которые мы должны научиться чувствовать и воздействовать.

Зарядка форм

Мы начинаем работать с опасными техниками. При работе с ними важно спокойное состояние. Мы говорим о парной работе, в которой один влезает в голову другому. Представьте себе, что человек находится в нестабильном состоянии, например, агрессии или страха, и он полез в чью-то голову. Этот как пьяный хирург со скальпелем. Очень важно стабилизировать свое состояние, только потом нужно лезть в чужую голову.

Чтобы войти в спокойное состояние сосредоточьтесь и сделайте мудру: кулак левой руки упирается в ладонь правой руки, а правая рука стоит вертикально. Сосредоточьтесь на состоянии спокойствия.

Для входа в состояние спокойствия используют специальную медитацию, настраиваются на поверхность воды, которая должна быть абсолютно ровной. Представляют себе ровную поверхность, это ваше сознание. Любая мысль оставляет волну. Маг старается выровнять поверхность озера, полностью привести себя в ровное состояние. Попробуйте сейчас на это настроиться, очень важно для той работы, которой мы будем заниматься.

Первое упражнение: первый партнер тормозит свое сознание, а второй создает зрительный образ. Первый наблюдает процесс формирования.

Второе упражнение — украсть образ. Один партнер создает образ, а вы своим сознанием цепляете и забираете. Он должен почувствовать, что единственная мысль, которая у него была куда-то делась.

Теперь задача удерживать как объект эту мыслеформу.

Возвращаемся к тому моменту, когда мы конструировали формы, ваша задача: создать форму для щита земли, сделаете свиток. На бумаге подробно в деталях описываете щит земли:

Наше заклинание создает в пространстве структуру, которая имеет защитную функцию.

Постарайтесь вложить в форму как можно больше энергии.

Создание формы это семерка, точка сборки ниже, чем в восьмерках, это кончик носа. Текст написали, картинку нарисовали и нарисовав спираль, пришиваете мыслеформу.

Поднимаем точку сборки до восьмерок, вводите себя в замороженное состояние, рассматриваете этот свиток из этого положения. Вы должны почувствовать мыслеформу, которая в свиток вложена. Попробуйте ее теперь от свитка оторвать и удержать. Вы вошли в состояние, взяли сознанием мыслеформу, оторвали ее от свитка и держите.

Теперь попробуйте надуть мыслеформу как шарик. Попробуйте это заклинание задействовать. Помещаете себя внутрь этой мыслеформы, при этом должен возникать этот щит. Вы надеваете ее на себя как одежду.

Попробуйте почувствовать защиту, которая надета на партнера. Оба входим синхронно в замороженное состояние и стараемся почувствовать на партнере это заклинание. Попробуйте протестировать это заклинание. Начинаем понемногу давить на это заклинания, ваша задача почувствовать, что есть это заклинание, есть защита, а во-вторых немного разрядить, чтобы потратилась энергия. Щит защищает от воздействия, немного разряжаясь.

Теперь попробуйте сосредоточиться на своем щите и подпитать его энергией. Сейчас ваш щит сдулся, вы должны его почувствовать как мыслеформу и подкачать его энергией.

Тот, кто воздействует, воздействует не на щит, а на его носителя, главное давление. Задача того кто защищается, подкачивать энергией щит таким образом, чтобы давление полностью заблокировать.

Следующая задача хитрая. Возьмите форму, с которой мы

сняли заклинание, сосредоточьтесь на ней, посмотрите картинку, прочтите текст, создайте по свитку новую форму и опять ее туда же пришейте. Вы делали свиток, вы пришивали заклинание, которое оттуда сняли, там остался текст и картинка. Посмотрите текст и картинку, снова ее сюда пришейте. Сами просканируйте мыслеформу, которую создали и попробуйте ее почувствовать. Поменяйтесь с партнером свитками, партнер сначала активирует мыслеформу, а потом уже ее надевает на себя. Сравнивайте свой щит со щитом партнера. Вы просто надуете энергией мыслеформу и надеваете на себя щит. Попробуйте сейчас давить с партнером по очереди, и почувствовать изменилось ли что-то, если на вас два щита.

Заклинание, которое называется «Магический доспех» или «Кровь драконов». Мы создаем вокруг себя полный доспех. Это водный доспех, лед. Это тоже самое, что сфера воды, только она создается как одежда. Этот доспех создается из пластин – это будет земля плюс вода. С одной стороны это структура, а с другой торможение во времени. Такой доспех является очень хорошей защитой.

Я уделяю много времени защите, потому что мы входим в высокочастотные режимы, где пасутся различные духи. Защитные заклинания позволяют создать достаточную защиту, чтобы нас просто не ели все время.

Можно нарисовать контур, когда вы рисуете, вы создаете мыслеформу. Можно посмотреть на картинку и создать проработанный образ «Я создаю стальной доспех, он обладает свойством торможения времени, структуры». Все время сосредотачивайтесь на непроницаемости. Когда сделаете, то заряжайте энергией и надеваете на себя.

Попробуйте протестировать работу с партнером, партнер тестирует и смотрит систему защиты вокруг себя. При тестировании воздействие идет на партнера, а мы отмечаем, есть ли сопротивление.

Теперь то же самое, но другая стихия, делаем доспех жизни. Мы берем жизнь, какие-нибудь растения. Эти растения дают жизненную силу. Доспех представляет собой некий организм, который нам дает иммунитет и заживление и защиту. Он сам растет и восстанавливается. Мы концентрируемся на живых объектах, которые вставляем в доспех. Просто добавляем туда XVII аркан. Мы создаем свиток, заряжаем энергией мыслеформы и надеваем это заклинание на себя, после чего даем партнеру протестировать и получаем наличие нового качества.

Если доспехи воды — это торможение, то доспехи смерти — это остановка, никакой процесс не сможет через них пройти, но носить их тоже трудно. Если сделать доспех жизни, то сверху можно ставить сферу смерти, потому что между вами будет заклинание жизни.

Мы создаем свиток, в котором описываем сферу смерти. Знак смерти — череп. Для настройки на сферу смерти вставляем его в настройку и делаем все на базе энергий, которые там есть. Строим сферу, так же как мы строили доспехи жизни.

Сфера смерти надевается поверх доспеха жизни, на голое тело ее лучше не ставить. Защитное заклинание, надетое на вас можно украсть, но при этом сферу украсть проще, чем доспех. Чем плотнее заклинание, тем плотнее оно на вас сидит.

Перезарядка заклинаний

Обычно с вами используем простые заклинания боевой магии, но сейчас мы займемся боле сложными заклинаниями целителей и чародеев.

Ваша задача сейчас войти в рабочее состояние восьмерок, раскрутитесь как следует.

Теперь попробуйте поработать в парах, наблюдая, как партнер создает мыслеформу, отслеживаем сам процесс.

Создаем дальше свиток, который называется иммунитет. Это целительская форма выглядит так: мы берем человека и биоценоз, какие-то растения, и подсоединяем его к этим растениям. Мы берем биоценоз, находим место стока, и подсоединяем манипуру к точке стока. В результате человек начинает питаться через искусственное подключение, его манипура получает подпитку извне. Манипура чакра отвечает за иммунитет. Эту точку закрепления мы можем прикрепить к любому человеку, наколдовав это заклинание на конкретного человека и она прикрепляется к его манипуре.

После того как вы закрепите форму, поменяйтесь с партнером, пусть он протестирует ее как мыслеформу прикрепленную к бумаге, пусть он посмотрит на нее как на объект. Партнер пытается зарядить энергией этот свиток, затем мы мыслеформу колдуем на конкретного человека и смотрим его состояние. Мыслеформа отработала, разрядилась, дальше мы начинаем закачивать энергией свиток. Энергия тратится на канал связи, потому что сама энергия по каналу идет от биоценоза, мы восстанавливаем сам канал, подпитывая само заклинание энергией.

Свиток заряжает партнер, потому что чужая энергия лучше чувствуется. Партнер делал оболочку, а мы туда налили воды и подсоединили к нему же, потом оно потратилось, и мы его заряжаем. Это заклинание называется «Иммунитет».

Сейчас мы сделаем заклинание, которое расходуется, но форма остается. Если вы умеете делать заклинание из формы, то его можно сделать много раз, иначе только один. Это заклинание относится к магии волшебников, целителей и алхимии, оно называется «Магическое зелье». Мы сделаем магическое зелье для храбрости.

Сначала составьте текстовое описание того, как вы понимаете работу этого зелья, что оно должно делать. Храбрость — это отсутствие страха, человек решительный и совершает по-

ступки. Храбрость значит, что он не боится, а страх это одна из защитных реакций, там, где один человек будет парализован страхом, другой будет активно что-то делать.

Я предлагаю свой рецепт, возьмем немного оружия, наград и всяких хищников, добавим туда еще растений для запаха. Мы берем энергию, которая во всем этом заключена, мы берем качества и в итоге создаем энергетическую смесь, которую закрепляем. Берем объект, берем его качество и закрепляем к листу, в итоге у нас получится само зелье, винегрет из качеств. Я взял награды, потому что их носили люди, которые обладают нужным нам качеством. В итоге получится заклинание, которое мы будем накладывать на партнера. Когда у вас готово итоговое заклинание попробуйте его почувствовать и зарядить его энергией.

Теперь наколдовываем его на партнера по очереди, подключаем к нему, вставляем в анахату храбрость. Это расходимое заклинание, раз — и анахата съела это качество. Ваша задача перезарядить заклинание и использовать его на соседе, когда на трех попробуете, то и на себе можно.

Одним из важных ингредиентов для следующих зелий будет ведьмин котел. Рецептuru зелья ума вы будите сами придумывать, у вас у каждого она будет своя, вы сделаете каждый свое зелье и будете всем давать попробовать перезаряжая. Ведьмин котел — это там, где все ингредиенты с взбалтывают. Вы прописываете что это зелье должно делать, и исходя из описания подбираете ингредиенты. Например, должна работать вишудха чакра, ей соответствует сапфир, можете включить туда сапфир, добавить алмазов немного, можно добавить мозги умного человека. Когда зелье готово, пробуйте на соседях, зарядите энергией и используйте на соседях.

Теперь попробуйте создать приворотное зелье. Помещаем туда что-нибудь красивое и посмотрите, как это будет. Зарядите энергией и посмотрите, каков на вкус приворот, может

быть вам чего-то захочется. Чтобы заклинание получилось на кого-то конкретного сюда надо добавить фото получателя или место. Ваша энергия все равно сюда пришивается, потому что вы делаете это своей энергией.

Мы с вами сделали зелья, которые представляют собой расходуемое заклинание, которое можно перезаряжать. Сейчас мы с вами сделаем целительское заклинание, которое связано с заклинанием «Иммунитет». Целительское заклинание «Протекторы тела», еще бывает чародейское заклинание. Суть целительского заклинания: мы подсоединили иммунитет и присоединили к манипуле, и дальше создается система линий в теле, по которой течет энергия. Эта система становится продолжением системы иммунитет, это линии по которым растекается энергия в теле. Эти протекторы представляют собой дублирование кровеносной системы. Системе, которая пронизывает все тело и разносит энергию. Это особенно ценно для людей после инсульта, с параличами, мы просто создаем дополнительную систему энергии. Она так же питается от биоценоза, но является дополнительным наполнителем энергии. Мы можем взять какую-нибудь конечность и насытить энергией, или пронизать все тело системой этих линий.

Еще одна целительская форма, которая называется «Быстрое заживление». Здесь используется замерзание воды как аналог остановки крови. Сначала мы описываем, как оно действует, а потом берем рисунки и создаем его в виде некой оболочки. Она ставится на человека, где у него рана и кровотечение, туда ставим заклинание, и оно начинает действовать.

Создание артефактов

При создании артефактов имеет значение восьмерка динариев, это работа со стихией земля. Мы говорим о вне-

дрении энергетической структуры в вещество. Существует определённый класс заклинаний, который называется «Заклинания волшебников», которые используются при создании артефактов.

Сами артефакты создаются из какого-то вещества, на материальном носителе. Артефактом называется материальный объект, имеющий какую-то сложную энергетическую структуру вокруг себя. Эта энергоструктура может включать в себя одно заклинание, несколько самостоятельных заклинаний или несколько заклинаний находящихся под управлением какой-то одной. Заклинания делятся на простые, комбинированные, то есть несколько простых заклинаний, и сложные, в которых присутствуют ифриты, некие сознания, которые управляют простыми или комбинированными заклинаниями.

В магии волшебников используется заклинание «Зарядить предмет», которое связано с тем, что мы создаем некую несущую частоту и дальше на эту частоту мы уже запишем само заклинание. Как правило, предметы заряжаются энергией арканов. При этом у нас есть талисманы больших арканов, они заряжены, то есть готовые. Мы можем взять заряженную карту, которая уже является талисманом энергии и внедрить в артефакт энергию канала. Таким образом заклинание «Зарядить предмет» представляет собой просто вложенный в предмет канал, дальше на базе этого канала создается нужное заклинание. Оно пишется на энергетическую структуру канала, которая является подложкой.

Каждый из арканов может быть базой для создания целой группы заклинаний. Здесь важно, какой стихией мы собираемся создавать заклинание, и частота. Собираемся создавать высокочастотное заклинание огня, значит, нам нужен III аркан. Низкочастотное заклинание огня — XV аркан. Собираемся создать высокочастотное заклинание воды — XII аркан,

низкочастотное — XVI. Высокочастотное или низкочастотное определяется степенью взаимодействия с внешним миром. Например, заклинания, построенные на базе низкочастотных арканов, цепляют уровень астрального тела и в принципе входят в более плотное взаимодействие с объектом. Заклинания высокочастотные цепляют ментальные тела и эти заклинания больше ментального характера. Низкочастотный артефакт выдаст спектр воздействий, которые будут ощущаться телом. Высокочастотный артефакт создает иллюзию, то есть он будет воздействовать напрямую на мозг.

Создание основной несущей частоты. Сейчас мы сделаем обычный талисман, который имеет в качестве несущей частоты XVII аркан. Обычно это всякие оздоровительные талисманы. Они низкочастотные, связанные с воздействием на организм, с регулировкой состояний.

Мы сейчас создаем заклинание, которое называется «зарядить предмет». Настройки XVII аркана: солнце воспринимается в области анахата чакры, растения своими листьями поглощают энергию солнца и превращают в свою массу, травоядные животные поглощают растения и получается как бы коллектор, стрелочки сходятся к центру.

Один слон объедает несколько гектаров леса, собирает энергию с этой площади. Один лев, убив одного слона, сразу собрал с двух гектаров энергию. Но лев все время бегаёт, думает и соответственно он эту энергию излучает. Эта энергия собирается в жгут. Мышление животных находится на частоте анахата чакры, там, где у нас анахата чакра там у них находится верхний ментал. Мы улавливаем эту энергию анахатой и пришиваем к нашему талисману. Вы берете кусочек бумаги и, настроившись на XVII аркан, начинаете к ней пришивать энергию.

Восьмерка земли. Мужчина — разум, сознание, сконцентрированное в области аджна чакры, на зрительных образах.

Он находится внутри помещения, помещение — это Система. Мы находимся внутри системы. Внутри системы мы создаем некий артефакт, на который нанизываем энергии системы. Город — это дерево Сефирот, мы берем один из арканов и пришиваем его к объекту. Настроившись на это, мы своим сознанием, которое берет восьмерки, цепляем эту энергию, которая пришта к листку бумаги и делаем из этой энергии сферическую структуру. Цепляем XVII аркан сознанием и лепим энергетическую сферу.

Следующее заклинание называется «Открыть канал связи». Оно представляет собой некую энергетическую воронку, которая связана с этой сферой. Это некий вихрь, который может засасывать энергию объектов и переносить ее на наш артефакт. Канал связи имеет стихию, поэтому очень важно в какое время мы этот канал прокладываем. Если мы синхронизируем вихрь по сердцу, а сердце нормализуем по солнцу, то у нас получается канал огня. Если мы сердце нормализуем по солнцу, а потом начинаем замедлять, у нас получается канал воды. Если ускоряемся — воздуха.

Сделайте канал воды. Создайте образ вихря и наложите его на сферу, которая у вас есть. Мы открыли канал связи в прошлое. У вас должен ваш артефакт выглядеть энергетически как сфера, из которой выходит вращающаяся воронка и эта воронка направлена в прошлое.

Следующее заклинание называется «Создать прошлый артефакт» или «Записать артефакты из прошлого». Наш вихрь как бы свободно болтается в прошедшем времени и теперь мы цепляем эту воронку сознанием, и начинаем ее двигать через пространство и время, раскручивая ее как большое лассо. Она начинает цеплять артефакты, которые были в прошлом. Эта система поиска артефактов, само заклинание, завязано на XVI аркан. Мы ищем в прошлом объекты обладающие силой.

Заклинание имеет в основе форму, мы создаем форму, в

которой написано:

В древности существовали магические артефакты, обладавшие энергетикой. Мы ищем такие артефакты с помощью воронки, раскрученной в прошлое, и мы их цепляем по действию.

Действие артефакта — это XVI аркан, они производили какие-то действия, воздействовали на людей. Мы их зацепим с помощью этой воронки в нашу сферу. Таким образом мы туда скопируем структуру того артефакта, который был в прошлом.

Мы создаем свиток, в котором примерно описываем артефакт, который мы ищем. Например, мы ищем магическое кольцо. Мы говорим, что ловим кольцо, обладающее магическими свойствами. Мы можем конкретизировать эти свойства, а можем сказать, что это некий артефакт, необязательно кольцо, который воздействовал на события и оставило след. Наш вихрь, настроившись на след в XVI аркане, почувствует энергетику самого объекта и перепишет на себя качества.

После того как вы создали форму, вы ее накачиваете энергией, превращаете в заклинание и пришиваете его сюда же и в виде структуры добавляете к нашей воронке, лассо которое захватывает.

Мы находимся в таком состоянии, когда чувствуем заклинание как объект. Мы добавляем заклинание, которое мы выстроили в свитке, к тому заклинанию, которое мы сделали на нашей бумажке. Нам надо добавить его к реальной структуре заклинания.

Мы создали ловчую сеть, которая может переписать артефакт из прошлого. Теперь возьмите отдельный лист, и это заклинание туда скопируйте. Возьмите его в левую руку и начните цеплять сознанием это заклинание, раскручивать его. Дальше ваша задача на эту удочку поймать какой-нибудь артефакт, пришить ее сюда же и потом попробовать проана-

лизировать, что мы поймали.

Сфокусируйтесь на этом артефакте сознанием и попробуйте заполнить таблицу:

Тип артефакта: кольцо, браслет, из какого материала:

Стихия/аркан.

Страна и время.

Заклинание: боевое, целительское, чары, заклинатели, волшебники, иллюзии, алхимики, разведчики.

Название заклинания.

Принцип действия.

Дальше мы можем выйти на личность мага: пол, страна, время, раса и имя мага.

Теперь у нас есть структура заклинания, которую мы можем внедрить в какой-нибудь артефакт и получить копию.

Дальше сделаем все то же самое, только вместо XVI аркана, прошедшее время, возьмем XIV аркан, будущее время. Запустим в будущее, и будем ловить артефакты, которые когда-нибудь будут. Найденный артефакт расписывается по той же самой таблице.

Мы сделали два заклинания волшебников, связанных с тем, что мы можем цеплять из будущего и прошлого какие-то артефакты. Дальше идет заклинание, которое называется «Дописать историю на объект». Это заклинание тоже может быть записано на подложку. Это заклинание важно для создания артефактов воды.

Создайте сферу XVII аркана, пришейте ее к листу бумаги и дальше мы работаем с этим заклинанием. Само заклинание представляет собой длинную веревку, протянутую во времени, на которой мы завязываем узлы. Это можно сделать материально, то есть взять настоящую веревку и завязывать на ней узлы. Сейчас мы создаем как образ.

Каждый узел это событие. Мы мотаем эту веревку из настоящего времени в прошлое. Мы закрепили конец в настоящем

времени и берем какое-то яркое событие ближайшего прошлого, например Вторую мировую войну. Берем какое-нибудь событие Второй мировой войны — Курскую битву, и завязываем узел, закладывая туда тот образ, на которой можем настроиться. Или можно взять съезд партии. Важно, чтобы это было массовое событие и мы могли на него настроиться. Мы привязали веревку к нашему артефакту, мы эти события привязываем к истории артефакта, мы его как бы тянем с собой туда. Этот артефакт существовал во время курской битвы.

Важно чтобы вы сами могли настроиться на эти события, если вы не можете себе чего-то представить, то вы тогда не можете это сделать. Попробуйте через свой лист привязать к цепочке событий и получить древность листа. Чем дальше протянут артефакт воды, тем он мощнее. Теперь возьмите себя, свое я и закрепите в настоящем времени и попробуйте сдвинуться назад по этой линейке и зафиксироваться там. Достаточно на десяток лет назад.

Самостоятельно сделайте заклинание, которое называется «Написать судьбу предмета». То же самое, но не по XVI аркану, а по XIV. Когда мы этот предмет протягиваем в будущее, мы раскручиваем время вперед и в будущем вяжем узлы. Прописываем какие-то события, которые должны быть и создаем судьбу предмета в будущем. Дальше привязавшись к тому, что этот предмет в будущем уже есть, мы можем туда писать какие-то события своего будущего. Например, берем фонарный столб, который явно пять лет еще простоит, и, привязавшись к нему, к тому, что он и через пять лет будет здесь стоять, мы можем прописать будущее этой веревки.

Рынок заклинаний

На текущий момент вы должны понимать разницу между формой и заклинанием. Заклинание — это заряженная фор-

ма. На рынке заклинаний продаются заряженные свитки, и мы с вами занимались созданием свитков, мы их заряжали.

Сейчас мы с вами создадим свиток для продажи, который вызывает «Обезболивание». Это целительское заклинание, которое относится к зельям. Мы описываем некое вещество, которое обезболивает, откачивая энергию нервной системы. Это вещество создается в виде черной, холодной материи, и мы наделяем это вещество свойством откачивания энергии. Для того, чтобы это вещество могло забрать больше энергии, оно должно иметь структуру. Мы создаем ячеистую структуру, которая может на себя откачать много энергии. Наделяем это вещество свойством поглощения, оно абсолютно холодное, для этого соединяем его с Луной и туда проводим канал. Вся энергия, которая высосана веществом из объекта, не остается в нем, а скидывается на Луну. Таким образом, мы создаем лунную мазь, обладающую свойством поглощения нервной энергии. Это манипура чакра. Подробно описываем в свитке, как все это работает. Дальше мы прорисовываем структуру, рисуем связь с Луной, рисуем канал. В итоге мы строим мыслеформу и закрепляем на свитке.

Мы настраиваемся на текст и картинку, которую пишем и рисуем и пришиваем итоговую мыслеформу к бумаге. Итоговая мыслеформа является формой, которую можно зарядить.

Когда вы это сделаете попробуйте сознанием зацепить эту форму и начать туда закачивать энергию.

Если эту бумагу ксерокопировать, то это работать не будет. Нужно закреплять мыслеформу каждый раз и тогда оно будет работать.

Сейчас тестируем в группе из трех человек, один является тестером. Намазываем заклинание на палец, возникает ощущение онемения. Поскольку работаем группой из трех человек, тестируем два заклинания, потом опять два заклинания, свое не тестируем. Для того чтобы задействовать заклинания

вы берете структуру, само заклинание, которое сюда пришито, и намазываете на палец.

Следующее заклинание, с которым мы работаем, это «Зелье ведьмы». Оно дает магические силы самой ведьме. Это должно быть что-то высокочастотное. Мы пишем текст, что оно должно активизировать высокочастотные тела, увеличить способность виденья энергии, накачать энергией высокочастотное тело и сообщить способностью выходу из тела.

Нам надо закачать высокочастотные тела, начиная с эфирного тела. Нам надо подобрать какое-то вещество, которое резонирует с эфирным телом, это будет какие-то вещества ароматического ряда. Мы берем цветы, обладающие сильным запахом. Лесные цветы, например, ландыши, они в биоценозе и зарядка будет идти от леса.

Следующий ингредиент должен активизировать третий глаз, нам нужны вещества, которые активизируют виденье, фантазию у человека, возьмем мухоморы. Для всего этого нам нужен сильный источник энергии, это мед.

Вы составили описание, начинаем задавать объекты. Вы делаете на мандале квадрат и пишете лесные цветы, квадратик заштриховываете и пришиваете сюда. Дальше пришиваем мухомор, затем мед. Теперь делаем ведьмин котел, в котором все соединяем. Теперь попробуйте соединить три зелья, взять три заклинания и пришить их к одному. Если взять это ваше итоговое заклинание и им зарядить воду, то будет зарядка для ведьм.

Сделаем зелье для улучшения зрения. Создается текст, в котором описывается, что зелье улучшает кровообращение глаза, улучшает кровообращение мышц, делает более прозрачными всех тела глаза, все ткани глаза обновляются, кровоснабжение глаза восстанавливается, зрение становится хорошим, человек начинает видеть. Глаз фокусируется на объекте, улучшается резкость и четкость изображения, вос-

становливается сетчатка глаза, то есть вы делаете полное описание.

Прозрачность мы возьмем у воды, например, водопад. Остроту зрения у орла, глаз орла. Для аккомодации глаза можно взять каучук. Хрусталик, это прозрачность, алмаз. Сетчатку представим с помощью датчика. Горный ручей, заодно и водопад, это циркуляция крови. Регенерацию представим как змеиную кожу, которая отрастает.

Следующее заклинание связано с созданием ифрита. Мы создаем массажиста. Создаем описание, что должен делать наш ифрит. Массажист, который обладает способностью входить в плотное взаимодействие с телом, он знает разные формы массажа, подключен к эгрегору массажа. Обладает навыками различного точечного, тайского, финского массажа. Обладает сильными руками, крепкими пальцами и обширными знаниями. Сконструируйте ифрита.

Извлечение заклинаний из объектов

Любой физический предмет обладает энергетическими телами. У простых объектов эти тела простые, у сложных — сложные, но они есть у всех. Энергетическое тело объекта можно рассмотреть как заклинание. На базе энергетического тела объекта можно построить форму и зарядить ее. Таким образом, заклинание можно сделать из чего угодно.

При создании заклинаний получают энергетическую структуру, которая может работать определенным образом. При создании заклинания из сложных объектов очень сложно сделать заклинание узконаправленного действия, оно будет обладать большим числом свойств.

С этим сталкиваются в гормонотерапии. Гормон — это некое послание, написанное языком химии, то есть информационная структура. Но эта структура несет в себе слишком

много информации. Нам надо получить гормон с узким спектром действия, а мы получаем препарат, который действует на что-то еще, причем нам не просчитать на что.

Представьте гормоны, которые пьет женщина для предохранения от беременности. Это гормон нормальный женский, который у женщины выделяется яичниками, который стимулирует следующие месячные. Представьте, что мы этот гормон получаем от животных. Там кроме основного действия идут, какие-то странные команды: увеличить хвостатость, повысить пушистость. В результате дамы, которые начинают это принимать получают побочные действия.

Сейчас мы будем заниматься выделением из объектов заклинаний. Наколдуем яблоки и съедем их. Настройтесь на яблоки, пришейте к листку бумаги и зарядите энергией. У вас получится некая форма. Потом спроецируйте ее на партнера, на пищеварительный тракт. Партнер вам расскажет, какое было яблоко. Попробуйте несколько сортов яблок, чтоб можно было сравнить. Возьмите клубнику, она должна отличаться от яблока.

Возьмем настоящий исторический объект, амфору. С ней связан, какой-то информационный слой. Ваша задача снять информационный слепок отсюда, из него сделать закливание, которое несет в себе событие, и это закливание спроецировать на сознание партнера. Эта амфора является информационной матрицей. С этим сосудом связаны какие-то исторические события.

Информация либо есть, либо нет, когда вы спроецировали ее на партнера, он либо что-то почувствует, либо нет.

Существуют объекты, обладающие уникальной энергетикой, энергетика одного объекта отличается от энергетики другого объекта. Техногенные сооружения, какой-нибудь звездолет высокоразвитой цивилизации, можно создать в виде железяки, а можно построить в виде полевой энергетической

структуры, в виде мыслеформы. Этот звездолет можно эксплуатировать как объект, который способен перемещаться на тонких планах, и это будет некое заклинание.

Представьте себе, что несколько магов медитируют и создаем одно такое заклинание. Это будет достаточно плотная мыслеформа, которая будет создана в пространстве, и сможет удерживать наши тонкие тела. Мы будем способны летать на таком звездолете в тонком теле.

Мы могли бы сразу переместиться в конечную точку, но проблема в фиксации. Такой звездолет представляет собой некое место в пространстве, в котором можно зафиксироваться. Этот звездолет будет обладать какими-то инструментами, например, астральными пушками или двигателями, которые позволят нам что-то делать в пространстве. Таким образом, такой звездолет будет похож на некий искусственный спутник, который запущен к какой-нибудь другой планете. Представьте себе, такой звездолет летит к Луне, ее соответственно ведут по радио, а мы можем создать такую штуку не из металла, а в виде мыслеформы и можем там зафиксировать свое сознание и сознание оттуда никуда не денется. С помощью нее мы можем исследовать ту же самую Луну.

Представьте себе обычного человека, который вышел из тела. Его все время заталкивает обратно, он все время находится между одним и другим, потому что там нет нормальной точки зацепления. Так вот такое заклинание, создающее мощный техногенный прибор, создает сильную точку зацепления и возможность там манипулировать.

Мы создали такой проект, называется «Торвел». Мы выстраиваем на орбите Земли, Луны планет солнечной системы такие искусственно созданные в виде образов станции, и с них мы можем работать, исследовать планеты солнечной системы. Они являются точкой зацепления нашего сознания, плюс там мы выстраиваем достаточно сложные маши-

ны, приборы, которые являются сами по себе заклинаниями.

В прошлом существовали достаточно сложные устройства, которые создавали атланты. Они представляли собой живые организмы. Эти объекты, как любые живые организмы обладали энергетикой и одновременно являлись специально спроектированным устройством. Поэтому маг может скопировать такое заклинание из прошлого, создать его для себя и как-то использовать.

Мы сейчас будем заниматься магией воды, будем копировать устройства из прошлого, и делать из них заклинание. Первое — это биодоспехи или биоскафандр. Это такая живая одежда, которая плотно прилегает к телу и представляет некий симбиоз с человеческим организмом. Эта штука сама питается за счет внешней энергии, кормит своего хозяина и снабжает его как питательными веществами, так и теплом, кислородом и т.п.

Йетуны в качестве биоодежды рассматривают свою собственную шкуру. Существует течение естественников, которые говорят, что наша кожа это и есть скафандр, что надо учиться задействовать ее на 100%. Порфирий Иванов как раз к этой категории относился, говорил, что надо себя приучать пользоваться своим телом как скафандром. Это можно делать, но как-то не пристойно везде ходить в трусах.

Когда-то такие костюмы были, они имели внутреннюю выстилающую поверхность, сильно похожую на ворсинки актинии. Они прикреплялись к телу и между телом и этим скафандром, возникал обмен. Человек все время находился в некоей жидкости, которая орошала кожу.

Смещаемся по XVI аркану назад во времени. Ищем технологию биокостюма. Дальше создаем свиток, описываем этот биокостюм и рисуем какие-то элементы. Пишем, что раньше была некая универсальная одежда, которая могла перестраиваться в зависимости от необходимости и в принципе

у человека она была одна. Она и поддерживала температуру, и все функции на себя брала.

Берем энергоструктуру объекта, который когда-то существовал, присоединяем ее к своему свитку и извлекаем заклинание из объектов.

Попробуем свой биокостюм наколдовать на партнера, потому что вы, создавая эту форму так или иначе в нее въехали, а партнер делает, что-то совсем другое. Он говорит свои ощущения. Биоскафандр плотно прилегает, взаимодействует с организмом: греет, питает и т.д.

В биоскафандр можно закладывать разные функции. Задача пристроить к нему маленький блок. У вас уже свиток есть, который описывает биоскафандр. Делаем к нему маленькую коробочку и говорим что это аптечка, что она может лечить. Там заложены некие мозги, которые позволяют грамотно воздействовать на организм и так с ним взаимодействовать, чтобы давать целительский эффект.

Мы создаем заклинание, которое заменяет биоскафандр. Оно полностью взаимодействует с организмом. Мы можем добавить будильник, компас или другие функции, которые будут работать, если мы его правильно опишем. Можем создать телепатическую связь, которая будет позволять коммутировать с таким же скафандром, и будет являться устройством связи.

Эта магия относится к магии чародеев, это некое изменение внешности. Биоскафандр существует вокруг нас в течение некоторого времени и может обеспечивать выживание в каких-то сложных условиях. Стоите на остановке мерзнете, взяли наколдовали на себя биоскафандр, если он у вас существует как готовое заклинание. Поэтому важно его сделать, отладить и не трогать, чтобы он был готов к использованию в тот момент, когда потребуется.

Можно создать устройство, которое будет насыщать вашу

кровь кислородом. Такая штука может позволить вам некоторое время обходиться без дыхания. Она будет напрямую закачивать в вашу кровь кислород. Давайте поверим, сколько времени вы сможете не дышать. А еще можно приделать к скафандру жабры.

Другое устройство это как бы компьютер, который может работать вместе с сознанием. Представьте, что у нас есть голова, к которой мы делаем добавку в виде симбионта. Он может с этой головой взаимодействовать как самостоятельный организм, который обладает собственным мышлением, и оно взаимодействует с вашим мозгом напрямую. Туда можно складывать какие-то программы связанные с управлением мозгом. Это может быть дополнительной памятью или дополнительным процессором. Обычно два процесса мышления получают за счет запуска двух полушарий в автономном режиме, но можно еще одно сознание подключить.

По своей конструкции оно немного напоминает осьминога. Щупальца проникают внутрь. Есть некий носитель сознания, соответственно, общая система кровообращения, питается кровью от нас. Попробуйте создать дополнительную емкость памяти и скинуть туда часть событий своей жизни. Вы их не вспоминаете, а просто задаете функцию, что туда скидывается часть событий. Потом мы просто внимание переключаем на это устройство и видим события, про которые давно забыли.

Мы можем уйти назад во времени и посмотреть такой симбионт, скопировать энергетическую структуру. Составим свиток, заложим функцию дополнительной памяти, говорим, что он скачивает на себя сам малозначимые воспоминания. Подсоединяем к себе, а потом перемещаем туда внимание. Когда переместим внимание, там должны появляться какие-то ваши воспоминания. Это магия чародеев и волшебников.

Следующее устройство тоже существовало, оно является

неким синтезом скафандра и симбионта, называется шокер. Это боевое устройство типа пистолета, которое представляет собой организм. Шокер питается от вашей нервной системы, он представляет собой некий нервный стусток. Обычно его носят на руке. Он снимает с вас нервный потенциал. Если вы его используете, то на время возникает онемение этой зоны. Он способен дать мощную болевую наводку. Место куда он стреляет в нервную систему другого организма, выглядит как один больной зуб, там идет перевозбуждение нервов. Это конденсатор, который запитывается от вас и способен выдать болевой импульс, вызвать болевой шок у противника. Безобидно, но очень больно. Он представляет собой симбионт с периферической нервной системой. Устройство это называли не шокер, а биоболь.

Самостоятельно посмотрите в прошлом технологические новинки. Попробуйте скопировать какие-нибудь устройства, сделайте их как заклинание и проверьте, как они работают. Раньше была продвинутая биоцивилизация, которая много чего успела изобрести. В отличие от железных машин, с которых сложно снять биоэнергетическую структуру, с живых машин ее можно снять, скопировать, создать как заклинание, потому что воссоздать сами машины сегодня сложно.

