

УДК 159.9

ББК 53.59

М 77

*Защиту интеллектуальной собственности и прав
ООО «Издательство „Вектор”» осуществляет
юридическая компания «Усков и Партнеры»*

*Книга подготовлена и издана при участии
«Литературного агентства Александра Голода»
www.seseme.spb.ru*

*Ряд иллюстраций выполнен Аллой Киселевой
(с авторским знаком “АК”)*

Моносов Б.М.

М 77 Малая книга заклинаний. Гримуар Кобольда. —
СПб. : Вектор, 2010. — 256 с. — (Серия “Путь мага”).
ISBN 978-5-9684-1687-2

Пособие по практической магии от магистра ордена
Повелителей золотого облака и руководителя школы магии
«Атлантида» Бориса Моносова.

Тем, для кого магия не просто сказка, а реальная
сторона жизни, маг и целитель посвящает:

- краткий курс Сефиротической магии;
 - избранные заклинания из самых важных магических
сфер;
 - ритуалы и артефакты для работы современного мага.
- Уникальная книга представляет технологии
использования древних заклинаний. Практическая магия
от практикующего мага — шанс открыть для себя новую
сторону удивительной жизни и познать собственные силы
с помощью магических средств.

*Никакая часть данной книги не может быть воспроизве-
дена в какой бы то ни было форме без письменного разре-
шения владельца авторских прав.*

© ООО «Издательство
„Вектор“, 2010

ISBN 978-5-9684-1687-2

© ООО Моносов Б. М. 2010

Введение

Эта книга включает в себя некоторое сравнительно
небольшое количество простых заклинаний Сефиротической
магии, принадлежащих к разным разделам магии. Кроме
того, в эту книгу, имеющую справочный характер, включено
минимально необходимое количество теории из этого вида
магии. В книге описаны несколько ритуалов и некоторые
артефакты. Данная книга не имеет серьёзного значения как
теоретический источник и является лишь кратким практи-
ческим пособием.

Есть магические книги трёх типов. К первому типу
относятся книги, содержащие глубокие знания о природе
Магического Мира. Книги второго типа содержат описания
заклинаний и инструкции по их применению. Книги третьего
типа являются артефактами, содержащими некоторое
количество вложенных в них заклинаний.

Заклинания как таковые

Под заклинанием мы понимаем особым образом
сформулированную мыслеформу. При некоторых, завися-
щих от состояния сознания мага, условиях, такая мысле-
форма может совершить определённую работу. Использо-
вание заклинаний представляет собой технологию, явля-
ющуюся наследием древних цивилизаций. Эта технология
может работать при определённых условиях, связанных
с сознанием того, кто её применяет. Эти условия описаны
ниже. Используя заклинания, надо твёрдо понимать, что
любое из них является просто инструментом. Сами закли-
нания не несут в себе моральной или этической категории,
как любой инструмент или оружие. Технология применения
заклинаний не связана с религиозными верованиями или

мировоззренческими установками, однако принадлежность к той или иной системе мировоззрения даёт некоторые мотивационные ориентиры, позволяющие определить порядок использования этих инструментов. С другой стороны, магия, как наследие древней высокоразвитой цивилизации, построена на определённых научных принципах (которые можно изучить). Ни одно заклинание (даже боевое) само по себе не является хорошим или плохим, добрым или злым (как любое оружие). Однако при создании заклинаний используются силы, связанные с сознанием планеты Земля (см. каналы Дерева Сефирот), накладывающие ограничения, или требования, которые применяющему их магу приходится выполнять (Ритуальная магия). Эти силы не имеют прямого отношения к человеческой мифологии (не являются по своей сути богами или демонами), а представляют собой команды некой системы программирования мира, определяющей законы физики нашей реальности. Древние цивилизации исследовали физическую природу этих сил и создали свою технологию изменения картины мира, основанную на этом знании (аналог наших языков программирования). Такой путь развития технологической цивилизации не является уникальным во Вселенной. Согласно древним преданиям, существуют и другие цивилизации, использующие подобные технологии. Например, при изучении обломков НЛО учёные столкнулись с образцами, демонстрирующими свойства не физического объекта, а его изображения, наподобие голограммы.

Малая Книга Стандартных Заклинаний

Книга содержит небольшой набор Простых заклинаний, принадлежащих к системе Сефиротической магии. Помимо Простых заклинаний, существуют Комбиниро-

ванные заклинания (объединяющие несколько простых заклинаний) и Сложные заклинания (в которых несколько простых заклинаний управляются искусственным сознанием — «Ифритом»).

Система Сефиротической магии относится к типу Планетарной магии, то есть базируется на энергии планеты Земля. Помимо планетарной Сефиротической магии существуют и другие виды магии: Руническая магия, базирующаяся на энергии космических потоков, и магия Вуду, основанная на аккумуляции энергии живых существ в различных накопительных устройствах (идолах, талисманах, иконах). В данной книге описываются только заклинания, относящиеся к системе Сефиротической магии. Комбинированные заклинания (категория, не вошедшая в данную книгу) представляют собой комбинацию, состоящую из нескольких Простых заклинаний, приведенных большей частью в этой книге. Сложные заклинания, также не вошедшие в данную книгу, представляют собой Комбинированные заклинания, в которых активация Простых заклинаний управляется искусственным разумом — «Ифритом» (создание «Ифритов» описывается в данной книге). В книге даны только Простые заклинания, входящие в базовый набор, необходимый для знакомства с основными принципами действия магии.

Гримуар Кобольда

Эту книгу я сам видел несколько раз в собственных различных воплощениях. Оригинальная «Книга стандартных заклинаний» содержит более тысячи заклинаний и снабжена достаточно подробными комментариями и сведениями из теоретической части магии. В настоящее время эта книга, насколько мне известно, недоступна для широкой публики. Один её экземпляр я видел в виде рукописной копии, находившейся в середине XIX века в частной коллек-

ции. Кроме того, я слышал о ещё нескольких неполных вариантах, существующих также в рукописной форме и сохранившихся, возможно, в европейских музеях. В этот сборник включены наиболее простые и легко используемые заклинания из описанных в оригинальном тексте. В дальнейшем мы планируем выпустить и более полный вариант. Эта книга предназначена для использования в качестве практического руководства при обучении системе Сефиротической магии.

О Кобольдах

Под этим названием в культурах, связанных с северной традицией, описывают некий мифологический народец, живущий под землёй. Легенды о карликах, живущих в подземельях, существуют в мифологии различных народов мира. Согласно легендам, кобольды — это древние существа, сохраняющие знания «допотопной» цивилизации. Во всех легендах они описываются как карлики. Именно они построили по всему миру мегалитические сооружения, создали истуканов острова Пасхи и прорыли сотни тысяч километров подземных тоннелей. С этими тоннелями периодически сталкиваются спелеологи, шахтёры и строители метро. Эта древняя раса карликов, уцелевшая после гибели великой техногенной цивилизации, сохранила в своих подземельях некоторые древние знания.



Дольмен в мегалите

Особенностью всех мегалитических сооружений являются маленькие входы, аккуратно вырезанные в камне, указывающие на то, что их строители относились к расе малюток. Одним из наиболее характерных сооружений этой цивилизации является подземный комплекс Гипогей на острове Мальта. Случайно обнаруженный при строительстве дома подземный комплекс более похож на наше метро, чем на культовое сооружение, которым его считают современные археологи.

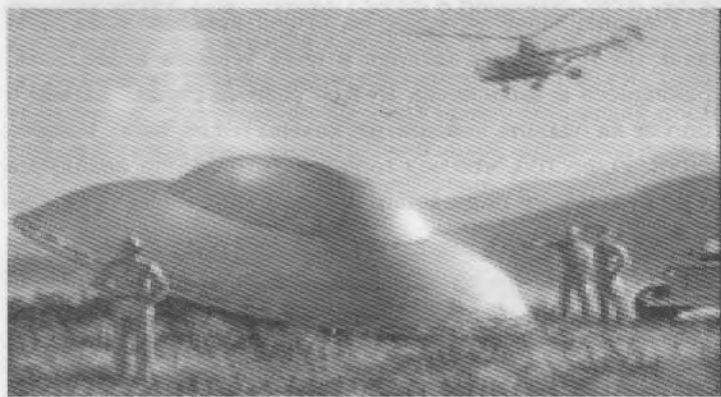
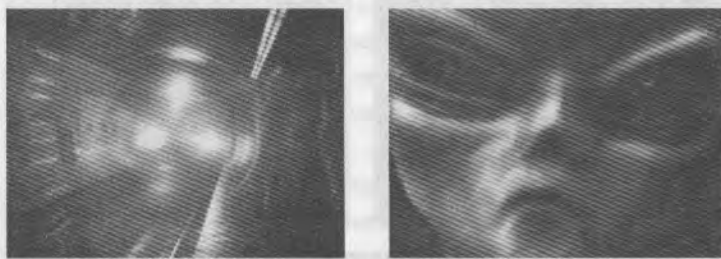


Гипогей на острове Мальта

Наконец, подтверждением существования кобольдов являются и сами их останки в виде черепов и скелетов, хранящиеся в запасниках музеев разных стран. Только в Гипогее на Мальте найдено несколько тысяч таких захоронений. Известно, что под городом Ла-Валетта находится целый лабиринт подземных ходов, существовавших ещё в античный период.

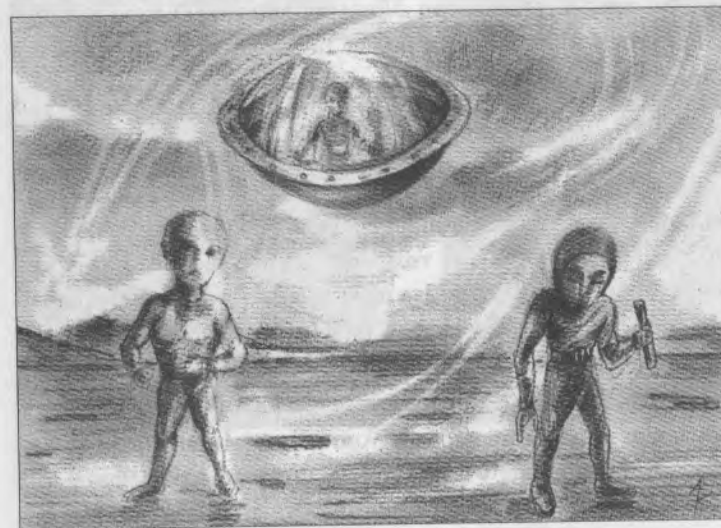


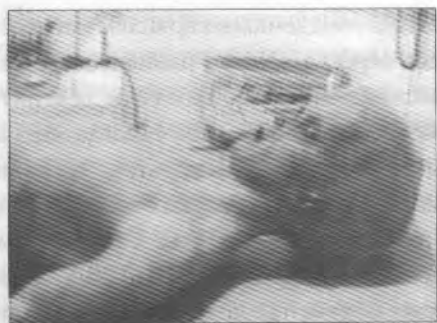
На основании исследований сооружений, оставленных этой древней цивилизацией, очевидно, что карлики сохранили в своих подземельях какие-то древние технологии. Например, на Мальте существуют следы архаичной «железной дороги», а также дороги, уходящие в море. Кроме того, в пещерах были найдены скелеты уменьшенных животных — лошадей и слонов, видимо приспособленных кобольдами для жизни в подземельях. Возможно, что «подземные» НЛО, иногда описываемые в прессе, являются древними виманами, сохранёнными в подземных ангарах.



Вполне возможно, что под землёй сохранились «виманы» древних. По крайней мере, среди описаний контактов с НЛО большая часть сообщений — именно о контактах с серыми человекообразными карликами.

Легенды приписывают подземным карликам магические знания. При описании серых малюток нловатов большое место занимает описание их способности к телепатии, телепортации и преобразованию объектов. Иногда, согласно легендам, подземные жители контактируют с «верхним» человечеством. Возможно, сюда же можно отнести и современные случаи абдукции (похищения людей нловатами), после которых у людей часто открываются паранормальные способности. Согласно общим представлениям уфологов, кобольды выглядят примерно так:





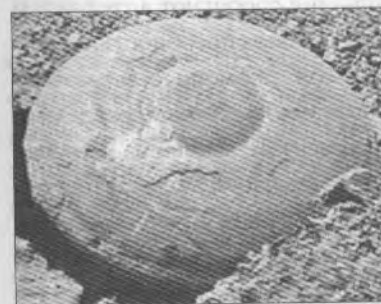
Во время посещения Мальты мне рассказали, что в старинных мальтийских родах периодически рождаются карлики, наличие которых скрывается родственниками.

О данной книге

Существует легенда, которую я слышал в нескольких воплощениях, происходивших в разные времена и в разных местах. Она говорит о том, что несколько человеческих магов в своё время получили поддержку кобольдов и прошли у них обучение. Среди них называют Сета, создавшего Стигийскую империю (связанную с народом берберов, до сих пор живущих в подземельях), Мерлина (прошедшего обучение в неких пещерах), Апполония Тианского (ушедшего в некую пещеру и не вернувшегося) и ещё нескольких менее известных магов. Возможно, это они и записали полученные от кобольдов знания в данный текст, так как у самих кобольдов вряд ли есть письменность в нашем понимании (скорее какие-то кристаллы или магниты, хранящие информацию).

По всему миру находят каменные изображения дисков, несущих на себе информацию. Невольно напрашивается аналогия с нашими CD-дисками. Однако кобольды являются наследниками гораздо более продвинутой цивилизации, чем современная, и можно предположить, что свою

информацию они держат на гораздо более технологичных носителях, чем бумага.



Таким образом, название данного «Гримуара» (свода заклинаний) связывает его с подземной цивилизацией карликов и может рассматриваться как их «дар» людям.

Примерно три воплощения назад я случайно попал в некое заброшенное подземелье на тихоокеанском острове. На острове были какие-то древние развалины — всё, что осталось от неизвестной мне цивилизации. В этом подземелье я нашёл странного вида диски из серого металла, тонкие, но необычайно тяжёлые. Однако аппарата для их «чтения» рядом не было, поэтому содержание дисков осталось для меня тайной.

Артефакты в магии

Артефактами в магии называются предметы, содержащие в себе заклинания. Заклинания сообщают артефактам особые качества. Артефакты обладают способностью к изменению условий мира вокруг себя с помощью заключённых в них заклинаний. Артефакты условно можно разделить на талисманы, магические инструменты и машины. Талисманы служат для изменения качества сознания людей. Инструменты служат магам для изменения законов окружающего мира. Машины представляют собой комбинацию магических заклинаний с физическими источниками энергии.

Артефакты можно сравнить с изменёнными программистом элементами внешнего мира. Артефакты выпадают по своим свойствам из общего контекста законов мира (выпадают из Договора). Такие элементы (артефакты) будут деформировать саму программу — объективную реальность физического мира (Договор). При этом в окрестностях артефакта (в зоне действия артефакта) возникает пространство с физическими законами, обусловленными характером заключённой в него силы.

Ритуалы магии

В основе магических технологий лежит совершение определённых абстрактных действий (не имеющих очевидного прикладного значения), направленных на изменение некоторых параметров окружающего мира. Такие действия называются ритуалами. Существует некая аналогия у ритуалов с правилами правописания, когда, используя знаки препинания, изменяют общий смысл текста. Такую систему применения к миру абстрактных правил называют «Проведением магических ритуалов». Можно разделить магические ритуалы на несколько категорий.

1. Ритуалы, изменяющие состояние сознания мага.

2. Ритуалы, изменяющие состояние внешнего мира.

3. Ритуалы, создающие связи между формально не связанными объектами.

Некоторые из описанных далее действий, связанных с достижением требуемого для работы с заклинаниями состояния сознания, можно определить как магические ритуалы первого типа. При подробном рассмотрении процедуры можно убедиться, что ничего таинственного в этих ритуалах нет.

В этнографической литературе можно найти описания совершенно разных ритуалов, восходящих к древним временам. Примером исследования исторических корней таких ритуалов может служить книга Дж. Фрезера «Золотая Ветвь».

Представьте себе ритуал, направленный на появление у мага страха. Это может быть падение с высоты, появление змеи или угроза оружием. В любом случае конечной целью является именно состояние сознания мага, которое далее используется. Такой ритуал носит название Большой, или Великой, мистерии.

Другой тип ритуала может быть связан с игрой в ситуацию. Воспроизведение какой-то ситуации (в театре) может быть направлено на изменение состояния мира. Спектакль разыгрывается для зрителей, которые представляют мир (являются частью мира). Мир же реагирует на состояние сознания масс народа различными природными изменениями. Например, агрессия и негативное состояние людей могут вызвать землетрясения или наводнения. Благополучное же состояние, радость и удовлетворение способны успокоить стихию. Поэтому ритуальное (театральное) действие, разыгрываемое артистами, способно изменить общее состояние мира через реакцию большого числа зрителей. Такой ритуал носит название «Малой мистерии».

Вопросы магии и ритуала

1. Традиция Фаерболла

1.1. Фаерболл как традиция

Фаерболл представляет собой систему энергетических упражнений, составляющих основу Ритуальной магии (в системе Сефиротической магии это практика работы с Большими Арканами Таро). Фаерболл, как комплекс упражнений, относится к западной традиции и фрагментарно описан в ряде магических трактатов. В соответствии с принципом оккультной традиции (сохранения тайных знаний внутри замкнутого социума посвящённых) в разных трактатах описаны отдельные фрагменты древних знаний. Так, указания на 22 Больших Аркана (22 Силы) содержатся в виде указания астрологических качеств человека (7 планет + 12 созвездий + 3 плана бытия = 22 Больших Аркана), или 22 букв еврейского алфавита, обозначающих также числовые соответствия (каббалистическая традиция). Что касается отдельных деталей системы Фаерболла (Точка сборки, чакры, прямой и обратный Круги), то они скрыты в описании базовых состояний, предписанных магам при проведении ритуалов, связанных с конкретными силами. Сами ритуалы описаны фигурами, изображёнными на Больших Арканах карт Таро. При этом в соответствии с египетской традицией (карты Таро происходят из древнего Египта) фигуры Тарота (Глифы) символизируют Слова или Понятия, а метод прочтения Глифов носит название «Ключи», или «Ключики».

1.2. Семь чакр

Эта часть Фаерболла подробно описана в индийской и тибетской традициях. В европейской традиции значения энергетических центров указывается через цвет, ноту, запах, астрологическое значение или число. Иногда поза человека на схеме указывает на активный энергетический центр.

Согласно индийской традиции, на человеческом теле есть семь энергетических центров (чакр), которые расположены по средней оси тела и имеют точную локализацию на поверхности тела.



Чакры

Эти энергетические центры являются входами семи энергетических каналов, связывающих человека с организмом планеты. Чакры имеют частотные характеристики, обозначенные семью цветами спектра (см. схему) и семью

звуковыми нотами. Семь астрологических планет и семь дней недели также связаны с параметрами чакр.



1.3. Энергетические каналы

Система энергетических каналов подробно описана в китайской традиции, согласно которой в теле человека энергия циркулирует по энергетическим каналам, расположенным под поверхностью тела. На поверхности тела находятся биологически активные точки, являющиеся выходами энергетических каналов. В европейской традиции эти описания куда беднее. Отдельные точки выделяются на общих схемах тела цветом или символами.



1.4. Главные Сосуды Энергии

Наиболее важные энергетические сосуды (Ида, Сушумна, Пингала) обозначены в индийской традиции. По этим сосудам движется главный поток энергии в организме. В китайской традиции Сушумна соответствует ходу заднесрединного канала. Ида и Пингала, в свою очередь, соответствуют левой и правой ветвям канала мочевого пузыря.



Главные сосуды (Нади): Ида, Пингала, Сушумна

В европейской традиции эти три сосуда обозначаются Жезлом Бога Гермеса «Кадуцеем».

1.5. Точка сборки

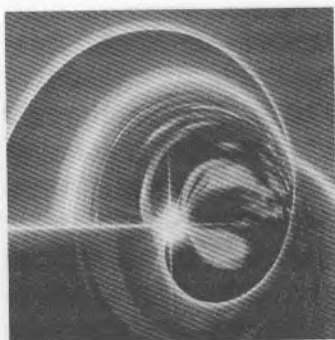
Этот фрагмент знания описан в американской традиции, связанной с культурой толтеков.



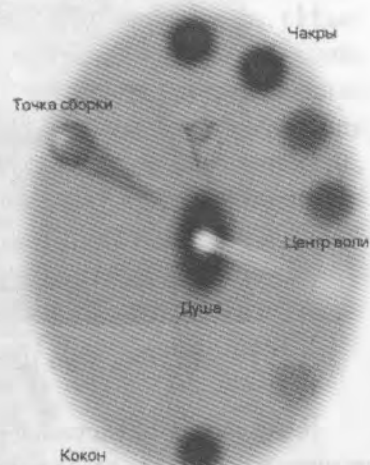
Магический центр толтеков

Точка сборки представляет собой энергетический орган человеческого тела, расположенный на поверхности энергетического кокона и не имеющий прямой проекции на физическое тело. Функция этого органа похожа на работу телевизионного приёмника: Точка сборкисонастраивается с внешним информационным каналом и строит для нас картину мира. При этом для разных внешних информационных каналов эта картина будет различаться (картина мира будет другая). У людей первой — третьей Каст* Точка сборки настроена на один канал (неподвижна) и работает только на приём, влияя на работу собственного организма (собирает Мир как внутреннюю среду этого человека). У людей четвёртой Касты (4.1—4.4) Точка сборки работает не только как приёмник, но и как передатчик, изменяя картину мира в зоне личной силы (зона работы передатчика). Поэтому сознание мага может изменить мир. Точка сборки выглядит для экстрасенсов, способных различать энергии, как блестящий (светящийся) объект, расположенный на поверхности энергетического кокона.

* О Кастах см. 2.1.



Точка сборки



В европейской традиции положение Точки сборки указывается, как правило, на схемах с помощью штриховки фигуры «доминантным» цветом. Цвет фигуры при этом обозначает конкретный энергетический центр, чакру, в зоне которой фиксирована Точка сборки.

1.6. Смещение Точки сборки

Точка сборки движется по поверхности энергетического кокона человека.

Перемещаясь по поверхности энергетического кокона, Точка сборки фиксируется в зоне максимума энергии, именуемого «зоной основной фиксации». Эта зона обычно соответствует одной из 7 чакр и Касте человека. Каста связана с уровнем развития личности и имеет соответствие определённой энергетической чакре.

Так, первая (1) Каста «Работники» соответствует Муладхара чакре (красная),



Энергетический кокон

вторая (2) Каста «Купцы» — Свадхистана чакре (оранжевая),

третья (3) Каста «Воины» — Манипура чакре (жёлтая),

четвёртая Каста, первый уровень (4.1) «Экстрасенсы» — Аннахата чакре (зелёная),

четвёртая Каста, второй уровень (4.2) «Целители» — Вишуддха чакре (голубая),

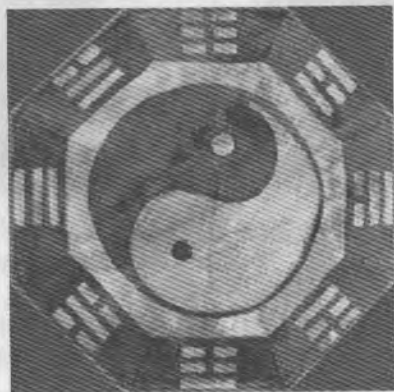
четвёртая Каста, третий уровень (4.3) «Алхимики» — Аджна чакре (синяя),

четвёртая Каста, четвёртый уровень (4.4) «Демииурги» — Сахасрара чакре (фиолетовая).

Кроме вертикального перемещения (вверх-вниз) Точка сборки имеет ещё и горизонтальный параметр перемещения (влево-вправо), связанный со Стихиями. Горизонтальное смещение Точки сборки сопоставляется со схемой Древа Сефирот (см. ниже). Поскольку Точка сборки автоматически смещается в зону наибольших энергетических взаимодействий, то её перемещениями можно управлять, искусственно создавая такие взаимодействия.

1.6.1. Медиумы и принцип полярности

Система полярности энергии описана в китайской традиции как система Инь—Ян.



Мужская энергия Ян соответствует понятию «источник энергии» (плюс полюс), а женская энергия Инь — «сток энергии» (минус полюс). Поскольку Точка сборки фиксируется свободной (выделяемой) энергией, а её количество зависит от разницы потенциалов Инь и Ян в организме, то можно сделать вывод о большей степени фиксации Точки сборки у людей с выраженной полярностью. Если предположить существование мужчин и женщин, у которых есть недостаток полярности, то, соответственно, их Точка сборки

будет более подвижна, чем у других. Такие люди называются медиумами (от «мидель» — середина, то есть находящиеся между мужчинами и женщинами). Точка сборки у медиумов цепляется за внешние энергии и легко смещается. В европейской традиции Ян обозначают мужской фигурой, Инь — женской, а равновесное состояние фигурой андрогина с женской грудью и мужскими половыми органами. В европейской традиции существует божество Гермафродит, символизирующее баланс энергий.

Часто медиумов принимают за магов. Однако у мага его способности нарабатаны путём тренировки и сохраняются в последующих воплощениях. Способности же медиумов зависят от их окружения и не сохраняются в последующих воплощениях. Поэтому маги используют медиумов как инструмент для считывания информации с окружающих. В процессе обучения магии медиумические способности исчезают.

1.6.2. Сновидение и stalking

Существует два способа смещения Точки сборки (изменения картины мира) у медиумов. Первый способ основан на смещении Точки сборки у людей во время сна. Второй способ — stalking.

Механизм сновидения

В момент сна сознание человека включается в информационные потоки планеты. При этом работает правое (системное) полушарие, связанное с подсознанием. Аджна чakra активна, что вызывает яркие видения (фаза быстрого сна). При этом левое полушарие (личность), связанное с Вишуддха чакрой (логическое мышление), работает в режиме наблюдения (иногда заторможено, что приводит к отсутствию сновидений вообще). При работе с внешними потоками энергии (происходящей во время сна) Точка

сборки смещается в различные позиции (строит разные миры), характер которых обусловлен параметрами внешнего потока энергии. Если сознание человека активизируется в этот момент (растормаживается левое полушарие), то возникает состояние сновидения (бодрствование сознания в пространстве с иными свойствами, чем реальность). Само пространство сновидения представляет собой информационную структуру, образованную правыми полушариями спящих в этот момент людей.

Существует несколько школ, обучающих технике сновидения. Одна из наиболее древних и разработанных систем обучения принадлежит тибетской школе Бон По, использующей медитацию на геометрические символы.

Сталкинг

Сталкинг — метод изменения картины мира для людей с медиумическим типом энергетики. Под сталкингом понимается поиск Мест силы (энергетических аномалий), обладающих различными параметрами энергии. Попав в такое Место силы, медиум смещает положение Точки сборки, так как она фиксируется на внешнем источнике. Используя различные Места силы, сталкеры собирают миры с разными свойствами.

Технологию сталкинга эффективно используют в шаманской традиции. Некоторые шаманы для увеличения медиумизма практикуют одержимость духом противоположного пола, что приводит иногда к изменению фенотипа личности.

1.7. Фаерболл

Фаерболл представляет собой систему упражнений, позволяющих магу направленно изменять своё состояние. Используя эту систему, маг может изменять текущий частотный уровень и позицию Точки сборки. Меняя позицию Точки сборки, маг может собирать мир по своему желанию,

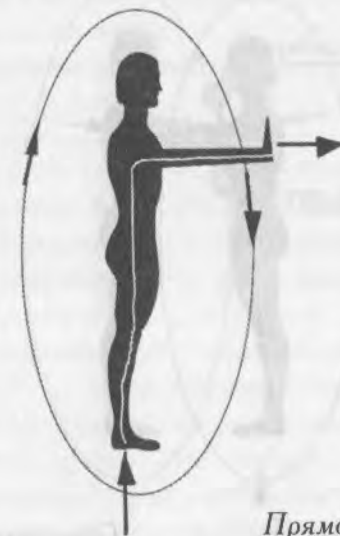
придавая ему различные качества. Эта система упражнений состоит из элементов, каждый из которых описан отдельно.

1.7.1. Энергетические круги

Существуют две возможные схемы циркуляции энергии в организме человека. В зависимости от выбранного направления вектор воздействия Точки сборки меняет свою направленность. При направлении «внутри» Точка сборки изменяет состояние организма мага. При направлении «наружу» Точка сборки изменяет состояние внешнего мира.

Прямой круг

В этом варианте энергия в организм поступает через энергетические каналы ног (меридианы ног), далее идёт по каналу Сушумны (заднесрединный меридиан), далее поступает в каналы рук, откуда сбрасывается. Одновременно энергия поднимается по заднесрединному меридиану выше и переходит в переднесрединный меридиан, по которому



Прямой круг

идёт вниз к промежности и далее к крестцу, замыкая круг.

В каналах рук при работе с этим кругом возникает поток энергии, направленный от человека наружу. В этом случае для человека четвёртой Касты (4.1—4.4) можно рассматривать воздействие Точки сборки наружу, со сборкой параметров окружающего мира. Основная разница между людьми первых трёх и четвёртой Касты состоит в распределении энергии между чакрами. У людей с первой по третью Касты в области сознания (трёх верхних чакр) находится не более 10% энергии. У четвёртой Касты на верхних чакрах уже более 30% энергии, что делает сознание мага более активным по отношению к внешнему миру.

Обратный круг

При работе с Обратным кругом энергия входит через руки, по заднесрединному меридиану идёт вниз и выходит по ногам. Остаток энергии поднимается вверх по переднесрединному меридиану и замыкает круг.



Обратный круг

Количество энергии, уходящей наружу, в этом случае меньше, чем входящей в тело. Действующая сила направлена в этом случае на самого человека. Таким образом, в этом варианте работы с энергиями изменения происходят не во внешнем мире, а в самом человеке.

1.7.2. Создание Фаерболла

При работе в Прямом и Обратном кругах возникает некоторое количество действующей энергии. В случае Прямого круга этот избыток имеет Ян полярность, в случае Обратного круга — Инь полярность. Эту энергию формируют в виде энергетического шара — Фаерболла. С каждым оборотом энергетического круга (Прямого или Обратного) увеличивается дельта энергии, которую используют для питания энергетического шара. Нарастив Фаерболл, человек создаёт достаточное количество энергии



Фаерболл

для смещения Точки сборки. Она смещается в позицию созданного Фаерболла. Изменяя позицию Фаерболла на поверхности кокона, маг смещает в эту позицию свою Точку сборки. Таким образом, техника Фаерболла позволяет магам входить в «рабочее состояние», отличающееся от «зоны основной Фиксации».

В традиционной западной магии техника Фаерболла описана через позицию для проведения ритуала, дыхательную систему и систему зрительных образов (Арканов и мандал). С этой системой также связаны алхимические и астрологические таблицы.

1.8. Дерево Сефирот и карты Таро в системе Фаерболл

Особенностью европейской магической традиции является связь с наследием евреев. Само слово «еврей» происходит от «иври» и означает «Человек с другой стороны реки». Очевидно, что это — внешнее название и означает оно, с одной стороны, «чужого», «внешнего» человека, но, с другой стороны, человека, пришедшего через Реку, или Море. Одновременно в древних хрониках упоминаются «Народы Моря». Это были племена, или группы людей, приплывавшие со стороны Моря и вторгавшиеся на сушу. Сюда можно отнести и японцев, захвативших острова у коренного населения айнов и полинезийцев, и, возможно, гуанчей (белое население Канарских островов в доколумбовую эпоху). Сами эти народы упоминают о некоей потерянной прародине, погрузившейся в Океан. Таким образом, можно связать эти народы с легендой об Атлантиде и предположить, что евреи и есть спасшиеся атланты. Надо тут отметить, что именно им принадлежит миф о Ковчеге, в котором спасся Ной при потопе, то есть, наряду с другими

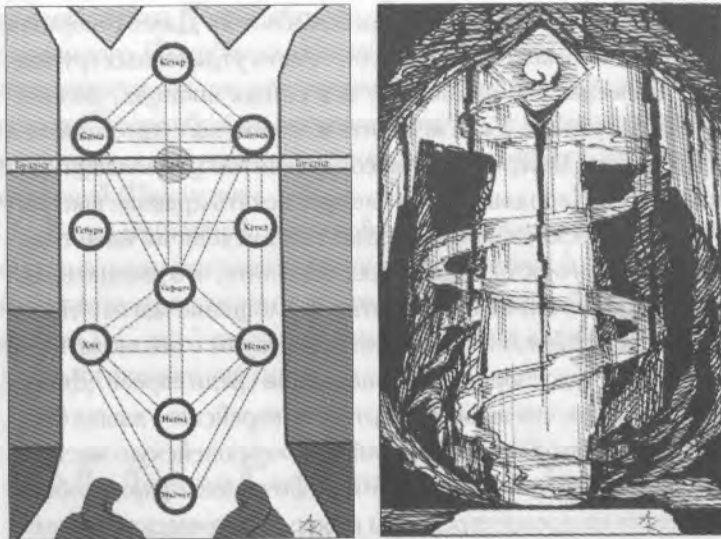
древними народами, евреи пережили потоп. Далее говорится о потерянных коленах Израиля, то есть утраченных группах или племенах — возможно, тех самых япондах, полинезийцах и гуанчах. Если исходить из гипотезы существования в древности материнской высокоразвитой цивилизации, то именно у «Народов Моря» следует искать древние высокотехнологические знания. Кроме того, исходя из идеи перерождения личности, можно предположить, что именно среди этих народов наиболее вероятно воплощение магов Атлантиды. Действительно, хроники повествуют о высоком числе пророков, чудотворцев и волшебников среди евреев. Достаточно сказать что знание «мёртвого» еврейского языка было обязательным для всех изучающих «европейскую магию». Большая часть заклинаний и магических формул была написана на древнееврейском языке. Мистическая причина преследования евреев немецкими нацистами крылась в желании присвоить себе «тайные знания» (и мистическую силу «Вриль»), принадлежавшие Евреям.

1.8.1. Дерево Сефирот как часть каббалистической традиции

Дерево Сефирот является частью еврейской каббалистической традиции. Схема Древа Сефирот отображает планетарное сознание Земли. Расшифровка этой схемы, состоящей из 22 Каналов и 10 Сефир, становится понятной в сочетании с колодой карт Таро. Сами карты Таро принадлежат к традиции древнего Египта, что соответствует духу мистической традиции разделения знаний на части для сохранения и сокрытия их от профанов.

Колода карт Таро состоит из двух частей: Большой Аркан (22 карты) и Малый Аркан (56 карт).

Существует достаточно много описаний карт Таро, что связано с желанием многих художников увековечить свою



Дерево Сефирот

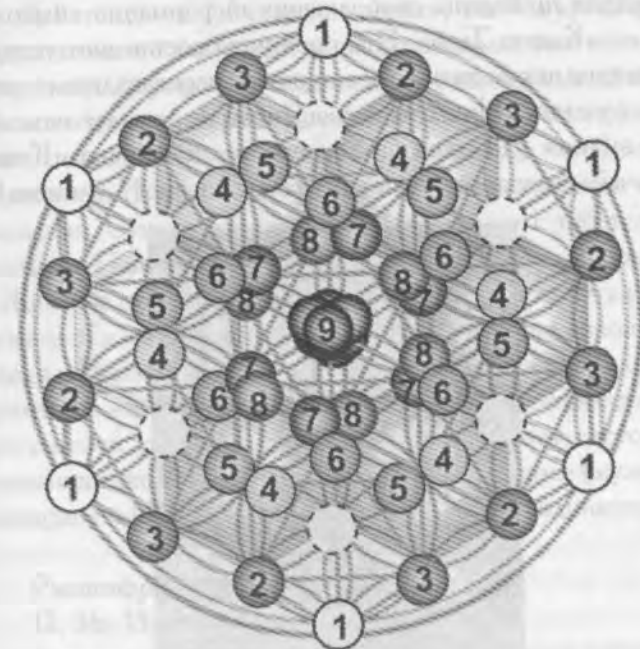
личность созданием такой известной вещи, как карты Таро. Часть из этих колод ни на что не годится, так как нарисована людьми, не имеющими необходимых знаний о Древней традиции и не представляющих себе Канон, по которому рисуются карты. Как правило, художники имеют самое приблизительное представление о системе Тарота. Для работы с заклинаниями мы предоставляем нашу собственную колоду Таро. Как альтернативу можно использовать Колоду «Golden Tarot», послужившую прообразом для создания нашей Колоды.

1.8.2. Большие Арканы Таро

Двадцать две карты Большого Аркана имеют соответствия с 22 каналами энергии Дерева Сефирот, 22 буквами еврейского алфавита и астрологической системой: 12 зодиакальных созвездий + 7 планет (Солнце, Луна, Венера,

Марс, Меркурий, Юпитер, Сатурн) + 3 плана Земли (физический, астральный, ментальный) = 22.

Таким образом, каждый из каналов Дерева Сефирот получил определённую расшифровку, причём буква (фонема) показывает частотную характеристику канала, а астрологическое значение (временной фактор) — характер изменения энергии канала во времени (позволяет вычислить оптимальное время проведения ритуалов для проведения данной силы). Сами же силы (каналы) представляют собой физически энергетическую структуру кокона организма Земли. Эта энергетическая структура расположена примерно на расстоянии 350 км от поверхности планеты (граница действия Сефиротической магии).



Энергетический Кокон планеты Земля

Расшифровка Арканов

Карты Таро представляют собой тексты, написанные в традициях священного письма древнего Египта. Картинки на картах имеют смысловое значение. Каждая из 22 карт Большого Аркана несёт на себе текст, содержащий указания по настройке сознания человека на проведение одной из 22 сил, или энергий. Сознание, настроенное на данную силу, способно совершить сверхработу, или реализовать Сиддху (высшая психическая способность). Можно провести аналогию с языком программирования, содержащим 22 команды, позволяющие изменять программу (картину мироздания). При этом каждый Аркан представляет собой инструкцию по использованию одной команды. Расшифровка символов Таро (Глифов Таро) возможна для людей, знающих принципы отображения информации символами — «Ключи Таро». Эти принципы составляют устную традицию оккультизма и традиционно передавались от учителя к ученику. Никто из посвящённых не решался записать эти знания (до царя Соломона, написавшего «Книгу Ключей», известную ныне как «Ключики царя Соломона»).



Царь Соломон

Тема «Ключей» весьма обширна. Здесь мы не будем подробно на ней останавливаться, так как неоднократно её описывали в других книгах. Для описания работы приведённых ниже заклинаний нам потребуется расшифровка нескольких Арканов Таро, которая дана ниже. Отметим также, что в наше время появляются довольно странные современные сочинения по работе с картами Таро. Там описаны не имеющие никакого смысла «пустые карты» и «перевернутые карты», являющиеся полным nonsensом для людей понимающих, что мы имеем дело с Книгой. По аналогии с тем, что в книге не читают форзац или перевернутый текст, совершенно глупо говорить о «пустой» или «перевернутой» карте. Подобные разговоры только свидетельствуют о полном невежестве автора в данном вопросе.

Действительно, достаточно понять, что Фигуры Тарота представляют собой текст, записанный храмовым письмом египетских жрецов, чтобы понять смысл многих карт. Например, все карты Больших Арканов описывают состояние сознания человека. Отсюда следует, что Фигуры Мужчины, Женщины и Ребёнка описывают разные типы сознания. Существует известный прецедент с тибетскими иконами. Например, на одной из них изображены Мужское и Женское существа в состоянии полового акта. Эта икона называется «Калачакра». Исходя из этой иконы, европейцы сделали вывод о наличии «священных» сексуальных практик в этой традиции. На самом деле, в соответствии с оккультной традицией, эта икона обозначает состояние сознания одного человека, при котором Сознание (мужской принцип) и Интуиция (женский принцип) соединяются.

Расшифровка Больших Арканов

17, 16, 15, 14, 13, 12, 10, 5, 3, 2, 1

Арканы (Силы) используются в данном собрании заклинаний, и для дальнейшего изложения материала надо

дать читателю представление об этих силах и принципах работы с ними. Изучение Больших Арканов является главной частью Ритуальной магии. Эта часть посвящена умению проводить силы и создавать на их базе заклинания. Каждую силу можно рассмотреть как сигнал, имеющий частотную, фазовую и амплитудную характеристику. Сонастроив сознание с каналом, маг может создать собственную модуляцию (заклинание). Каждое заклинание можно рассмотреть как модуляцию сознанием мага основной несущей частоты (канала). Существуют «стандартные» заклинания как однотипные методы модуляции. Заклинания, построенные на базе одного Аркана, работают в диапазоне одного качества. Например, 17А (жизненная энергия) является базой для целительских заклинаний. На базе 16А (прошлое) строятся заклинания Кармического лечения и т. д.

Аркан 17. Круговорот жизни (стихия Жизнь)



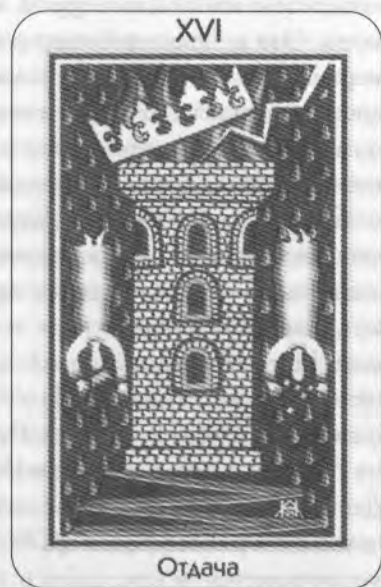
Сила Аркана связана с энергией Жизни. Здесь мы имеем дело с круговоротом жизненного цикла Рождение — Жизнь — Смерть. Эта цепочка физически выглядит так: источником энергии Жизни на Земле является Солнце. На Земле энергию Солнца впитывают своими листьями растения. Энергию растений употребляют в пищу травоядные животные. В свою очередь, травоядных животных едят хищники. Хищники же охотятся, затрачивая на это энергию, которая выделяется наружу, формируя канал на частоте Аннахата чакры. Настроившись на этот канал, человек получает энергию Солнца.

Глифы карты: Нагая Дева (интуиция) черпает воду из Реки Жизни сосудом (акт рождения). Далее она выливает эту воду на берег (физический мир), и та Ручейком (продолжительность Жизни) стекает обратно в Реку (Смерть). Над головой Девы звёзды (символ астрологической зависимости), одна из которых крупнее (Солнце). То есть энергия 17А увеличивается летом, днём и в воскресенье (день Солнца). Дева одной ногой стоит на воде (чувствительность к энергии Жизни), что символизирует сверхвосприятие (экстрасенсорику).

Сиддой этой карты является экстрасенсорика.

Карта 17А представляет собой вход в пространство Магии Жизни. Существует колода карт Таро, в которой одной из мастей (стихий) Малых Арканов является Жизнь. Мать состоит из 14 карт и вставлена в колоду вместо масти Мечей (стихия Огня). Существует несколько текстов, описывающих этот вид магии. Во-первых, это тексты друидов (магов Жизни, работающих с растениями), сведённые в единый текст, имеющий общее название «Книга Трав». Во-вторых, это Книга Шаманов (магов Жизни, работающих с тотемами животных), получившая название «Драконья Книга». В славянском варианте «Голубиная Книга».

Аркан 16. Отдача (стихия Вода)



Сила связана с Инерцией мироздания. Производя любое воздействие на Мир, направленное от себя наружу, мы как бы раскачиваем маятник. Чем больше область нашего воздействия, тем больше масса раскачиваемого нами маятника. Импульс воздействия, направленный наружу, рано или поздно вернется к нам как последствие нашего же действия. Совершая поступки, мы раскачиваем маятники, которые рано или поздно качнутся обратно (индусы называют это принципом Кармы, или Воздаяния). Сила связана с событиями прошлого, в котором обычно выделяют какое-то событие и с которым связывают эту Силу. Величина Силы будет зависеть от удаленности этого события во времени и количества энергии, переданной в ходе этого события (например, битва или большой народный праздник).

Глифы карты: Башня из кирпичей с бойницами символизирует человеческое Тело с Чакрами, состоящее из клеток. Молния, ударяющая в Башню, символизирует Отдачу Мира (возмездие). Пламя, загорающее в башне, символизирует энергию, полученную при возврате импульса. Свёрнутая Корона означает «поехавшую» психику. То есть удар Системы поражает Разум. Падающие из башни Король (царь в голове) и Купец (материальное тело) показывают Кармическое Воздаяние, поражающее Душу и Тело. Огненный Дождь показывает энергию связи Системы, делающую любые объекты взаимосвязанными (создающую инерцию). Гора, на которой стоит Башня, — История Мира. Серпантинная дорога, обвивающая склон горы, — Личная История. Сила связана с прошедшим временем.

Карта является ключевой к стихии Воды. Этот вид магии описан в различных текстах, сведённых в «Книгу Ундины» (Северный цикл). Китайский вариант этих текстов носит название «Книги Дзиан», или «Стансы Цзяна». Е. Блаватская на базе этой книги написала свой трактат «Тайная Доктрина». Этот вид магии оперирует событиями.

Аркан 15. Зависимость (Огонь, Земля)

Сила карты связана с энергией Зачатия и Серебряной Нитью, удерживающей человеческую монаду в этом мире. Эта сила участвует в образовании связей. Её энергия также связана с возможностью проекции и материализации объектов тонкого плана в физическом мире.

Глифы карты: Демон (бог Пан) символизирует животное начало, которое есть в человеке. Глаз на животе Демона обозначает Сознание Тела (периферическую нервную систему). Рога Демона обозначают Столб Захвата, возникающий при зачатии и имеющий Инь и Ян составляющие (левый рог и правый рог). Перевернутая пятиконечная звезда означает Душу, входящую в этот Мир (рождение), которую

Демон приветствует правой рукой (целесообразность беременности и рождения). Две фигуры: Мужская (Ян) и Женская (Инь) прикованы Цепью (сексуальная связь) к Камню (физический мир). У фигур горят Хвосты (либидо), у Демона в левой руке (правое полушарие) Факел (системная установка на размножение). Рога (подключение обоих полушарий к Гению Земли) у фигур Мужчины и Женщины означают особое состояние, которое возникает у пары в момент зачатия (аспект, описанный в тантрическом учении). Крылья летучей мыши за спиной Демона означают Ночь (время, когда ритуалы 15А наиболее удачны). Эта сила связана с настоящим временем.



Карта является ключевой к магии Крови (Красная магия). Этот тип магии описан в нескольких текстах. Одна из них — «Книга Рода». Эти тексты довольно редко встречаются и обычно имеют вид книг по геральдике или гения-

логии. Существуют разные мифы о кровопийцах-вампирах, владеющих «Магией Крови». Реально же эта магия связана с управлением генетикой и возможностью создавать организмы с заданными свойствами. В средневековых магических трактатах есть описание ритуалов создания гомункулусов, напрямую связанное с этим видом магии.

Аркан 14. Превращение (Воздух)



Сила карты связана с преобразованием структуры и фазовыми переходами вещества, например жидкость — газ (испарение). Здесь мы имеем дело с силой, возникающей при ускорении хода времени. Эта сила возникает между точкой, находящейся в настоящем времени, и точкой удалённого будущего. Величина этой силы связана с удалённостью точки будущего и количеством выделенной там энергии взаимодействия.

Глифы карты: Ангел (высшее состояние сознания) с золотым диском на лбу (Третий глаз работает в режиме проекции) переливает жидкость из Серебряного сосуда (несовершенное состояние) в Золотой (совершенное состояние). Воротник на шее Ангела указывает фиксацию Точки сборки в области Вишуддха чакры. Чёрный треугольник, обращённый вершиной вверх, на шее Ангела указывает на Духовный рост (развитие сознания) как цель (Сиддху). Одна нога Ангела стоит на воде (указание на Сиддхи). Эта сила позволяет смещаться в будущее и совершать предсказания.

Карта является ключевой к Магии Воздуха. Этот тип магии описан в «Книгах Сивилл». Китайский вариант описан в «Классической Книге Перемен» («И Цзин»).

Аркан 13. Разрушение (стихия Смерть)



Сила карты связана с остановкой времени. В условии остановки времени все процессы останавливаются. Поэтому силу можно использовать для остановки любых процессов.

Глифы карты: Скелет (не живое), одетый в Плащ с Капюшоном (невидимость), сидит на Белой Лошади (провидение Господне). Скелет держит в руках Косу (орудие работника, а не воина). Позади Смерти расположено Сухое Дерево (система в замершем состоянии). За Сухим Деревом находится Поле Боя (убитые не имеют ничего общего с естественной смертью). За Полем Боя Цитадель Бессмертных (Магония, мир Богов) с Поднятым Мостом (смертные войти не могут). Перед Смертью стоят на коленях Король (сознание) и Купец (тело). Эта сила может убить человека или остановить воздействие. Данная сила обнуляет любую другую силу.

Здесь мы имеем дело со стихией Смерти. За этой картой открывается пространство Лимба (мир мёртвых). Существует Таро Некромантов, в котором расписана масть Смерти в виде 14 карт Малого Аркана. Эта масть ставится вместо масти Чаш (стихия Воды). Подобно технологиям Магии Четырёх Стихий, расписанных в Малых Арканах, в масти Смерти расписаны технологии некромантов. Текст, описывающий эти техники, имеет название египетская «Книга Мёртвых», или «Некрономикон». Книга написана стигийским царём Сетом I в додинастический период.

Аркан 12. Объект (стихия Вода)

Сила карты связана с торможением событий и замедлением времени. Вокруг человека, использующего эту силу, создаётся защитное силовое поле. Это состояние называется Самадхи. Данная сила позволяет погружать сознание в прошлое планеты Земля (зеркало Акаши).

Глифы карты: Мужчина (разум) висит (остановка процесса мышления) на Дереве (система — организм



планеты Земля), подвешенный за ноги (регрессивное мышление). Поза человека указывает на перевернутый алхимический знак «Сера», означающий «нематериальное».

Ногу человека связывает с Деревом красная лента (кровь — источник энергии), что обозначает питание тонких тел человека от тела планеты Земля. Красный пояс указывает на перекачку всех энергий в Сознание. Красный воротник указывает на фиксацию Точки сборки в области Вишуддха чакры. Сияние вокруг головы (лимб) означает высокий энергетический потенциал сознания, способный изменить мир вокруг. Осока у основания дерева означает материальные цели.

Данная сила позволяет активно изменять мир своим сознанием.

Эта карта является ключевой к чудесам святых и подвижников. Существуют тексты, в которых описана эта



знак
«Сера»

практика, включающая в себя технологию входа в состояние Самадхи. Этот вид практик описан в «Книге Дождей». В последующие времена часть информации из этой книги вошла в цикл историй о Чаше Грааля.

Аркан 10. Судьба (Воздух)



Сила карты связана с понятием удачи, везения. Используя её, можно предвидеть будущее, выбрать благоприятное событие или перейти в параллельный мир.

Глифы карты: По углам карты изображены четыре Магических Существа: Ангел с книгой (высший разум), Орёл (подъём Точки сборки), Крылатый Телец с книгой (познание физического мира), Сфинкс с Книгой (обозначает познание тайн древних цивилизаций). Сфинкс с Мечом (неизвестный божественный промысел), на черте отделяющей Верхний Мир (Магонию) от Нижнего Мира

(Срединный мир). Циферблат со стрелками обозначает Время. Циферблат, образованный тремя концентрическими кругами, обозначает Три Плана (физический, астральный, ментальный). На циферблате четыре символа: Меркурий (стихия Воздух), Сера (стихия Земля), Жидкость (стихия Вода), Солнце (стихия Огонь). Две фигуры: Пифон, имеющий тело змеи и голову человека, символизирует подлость, Киноцефал (собакоголов), имеющий тело человека и голову собаки, символизирует доброту и простодушие.

Данная сила связана с ускорением времени и смещением в будущее, с понятием временных развилки и многовариантностью событий.

Карта является ключевой к Магии Разведчиков. Есть упоминание о «Книге Туманов», описывающей этот вид магии. Также существовали «Карты Миров» (включающие точки переходов и описания параллельных миров), есть упоминание об «Атласе Миров», объединяющем несколько «Карт Миров».

Аркан 5. Сознание (стихия Воздух)

Сила карты связана с властью над сознанием. Эта сила позволяет управлять сознанием другого человека.

Глифы карты: Мужчина (сознание) сидит на Троне (отделение от социума). Трон поднят на ступеньку (положение над социумом), украшенную изображением Ключей (власть над посмертьем: попаданием в ад или рай). Мужчина (разум) скрыт одеждами (тайна личности). Одевание, украшенное равносторонними крестами (стихия Жизнь). Пояс указывает на смещение энергии в область верхних чакр (Каста Магов). На голове Мужчины одета Тройная Тиара (контроль сознанием трёх уровней — физического, астрального, ментального). Две колонны за спиной — две основы: Дар и Тренировка.

Эта Сила используется в гипнозе и телепатии.



Существует книга, посвящённая этому виду магии, известная как «Глаз Дракона». Данная книга описывает техники, зачатком которых являются современные психология, психиатрия и психотерапия.

Аркан 3. Материя (стихия Огонь)

Сила карты даёт власть над Инь энергией. Она даёт возможность поглощать энергию внешнего мира. Эта сила делает человека большим по энергиям.

Глифы карты: Женщина (интуиция) сидит на Камне (привязка к физической материи). Под левой ногой (Инь сторона) — Луна (Инь тело), под правой (Ян) — Земля (тоже обладает Инь полярностью). В правой руке Женщины Щит (защита) в виде сердца (эмоции) с изображением Феникса (символ цикла перерождений) и ключа Ансар (ключ от загробного мира). Позади девы Круг, испускающий Лучи (Инь канал с излучением Инь). Над

головой Женщины цепочка звёзд указывает астрологическую зависимость. В сочетании с символом Луны даёт указание на Ночь и Полнолуние.



С помощью этой силы можно совершить неограниченную работу. То есть сила даёт неограниченное количество Инь энергии.

Этот тип магии связан с энергией Инь. Сюда входят некоторые практики Женской Магии и различные техники Инь стиля. Есть упоминание о «Книге Зазеркалья», описывающей этот вид магии.

Аркан 2. Познание (стихия Вода)

Сила карты связана с Информацией. Она позволяет получать информацию об истории Земли (зеркало Акаши).

Глифы карты: Женщина (интуиция, «богиня Исида») сидит на Троне (неподвижное сознание). На одежде узор, указывающий на жезл Кадуцей, символизирующий подъём



Подъём энергии Кундалини (жезл Кадуцей)

энергии Кундалини вверх (переход в высокочастотный режим). Пояс указывает на фиксацию энергий в области верхних чакр. На голове Женщины Рога (символизируют подключение полушарий мозга к Сознанию Планеты). Шар между Рогами — планета Земля. Две Колонны — основы знания: материальная и нематериальная. Занавес между



колоннами с изображениями (принцип создания моделей). Солнце справа изображает Ян, Луна слева изображает Инь (медиумизм и условия полярности). Свиток в руках Женщины показывает возможность чтения древних текстов («рукописи не горят»). Вуаль на глазах указывает на нефизическую природу «тонкого видения».

Эта сила позволяет вторгаться в прошлое и изменять события, уже произошедшие. Изменяя прошлое, мы можем изменить настоящее.

Существует текст, называемый «Книга Бытия» (не путать с «Книгой Бытия» Моисея), именуемый также «Хроникой Аказы», описывающий этот вид магии. Существовал, по крайней мере ранее, текст, упоминаемый как «Хронологические Миры», связанный с путешествиями во времени.

Аркан 1. Создатель (стихия Воздух)



Сила карты связана с возможностью Творения. Обладание данной силой позволяет отбросить лишние варианты и сделать реальным один из них.

Глифы карты: Мужчина (разум) стоит (активен), удерживает в правой руке Жезл Воздуха (инструмент изменения вероятностей). Его левая рука указывает вниз (что наверху, то и внизу). Пояс в виде Змеи, Кусающей Хвост (Урбос), означает циклическое раскручивание Прямого Круга с подъёмом Точки сборки вверх. Знак Бесконечности над головой означает бесконечный потенциал Сахасрара чакры. Обруч на лбу обозначает Аджна чакру и работу с визуализацией. Дерево за спиной Мужчины означает организм планеты Земля. Развевающийся плащ Мужчины означает ветер и стихию Воздух. Камень перед Мужчиной означает Физический Мир. Меч (Огонь), Чаша (Вода) и Динарий (Земля) лежат на Камне (созданы с помощью стихии Воздух).

Этот вид магии был отображён в «Книге Творения». Дошёл до нашего времени северный вариант этого текста, известный как «Книга Грома». В Океании существует в виде устного предания один из вариантов этого же текста, известный как миф о «Сотворении Островов».

1.9. Магия стихий. Малые Арканы Таро

Малые Арканы Таро разбиты на четыре Масти по 14 карт в каждой. Из них девять карт, обозначенных цифрами от 2 до 10, и пять карт, именуемых «картинками» — от Вольтов до Тузов. Масти Таро соответствуют стихиям. Мечи (пики в игральной колоде) — стихия Огонь, Динарий (бубны в игральной колоде) — стихия Земля, Чаши (черви в игральной колоде) — стихия Вода, Жезлы (крести в игральной колоде) — стихия Воздух. Каждая из стихий в магии обладает описанными для неё свойствами.

Стихия Огня — настоящее время, кинетическая энергия, излучение, плазма.

Стихия Земли — отсутствует временной параметр. Информация, плотность энергии, твёрдое вещество.

Стихия Воды — прошедшее время. История. Влажность, текучесть, жидкость.

Стихия Воздуха — будущее время. Судьба. Газообразность, подвижность, газ.

Дополнительные стихии

В Системе Таро расписаны четыре основных Элемента. Пятый Элемент — Эфир — описан опосредованно как соединение четырёх основных Элементов в равных пропорциях. Существует несколько видов колод Таро (Таро Друидов и Таро Шаманов), в которых стихия Жизни включена вместо стихии Огня.

Стихия Смерти рассматривается как антагонист Жизни. Есть виды Таро (Чёрный Тарот), в котором стихия Смерти включена вместо стихии Воды.

Стихия Жизни — пятый элемент Эфир. Настоящее время. Живое. Рост, размножение.

Стихия Смерти — Смерть. Остановка времени. Пространство Лимба.

Некробиотическое излучение

Физика, стоящая за Магией стихий, довольно сложная. Планета Земля в своём развитии прошла определённые фазовые состояния. Четыре фазовых состояния планеты породили четыре Ветви Реальности: Мир Огня, Мир Земли, Мир Воды и Мир Воздуха. Пятая Ветвь — Стихия Жизни — является нашей. То есть наш Мир соответствует стихии Жизни (Эфир). Можно сказать, что наш Мир граничит с четырьмя Стихийными Мирами. Можно сказать также, что Эфир является соединением четырёх Стихий, при этом Вода медленнее, а Воздух быстрее Огня. Огонь

же соответствует настоящему времени. Настоящее время определяется исходя из кардиограммы человека и животных.



Кардиограмма «завязана» на Солнце и синхронизирована с ним синхроимпульсом. Этот синхроимпульс определяет «настоящее время». Настоящее время определяется частотой работы Сердца — 1 удар в секунду. При работе сердца медленнее 1 удара в секунду происходит смещение в стихию Воды. При работе сердца чаще 1 удара в секунду происходит смещение по Воздуху. Жизнь в Тароте обычно увязывается с Огнём, поэтому можно сказать, что она также увязана с кардиограммой. По сравнению с человеком растения и животные могут иметь смещение в синхронизации с Солнцем. Это обуславливает их сдвиг по Стихии (относительно человека).

1.9.1. Четыре стихии Тарота

В картах Таро стихии Больших и Малых Арканов взаимоувязаны со структурой Древа Сефирот. При этом три колонны Древа Сефирот соответствуют: центральная — стихии Огня и Земли (настоящее время), правая — стихия Воды (прошлое время), левая — стихия Воздуха (будущее время).

Малые Арканы также связаны с Деревом Сефирот. При этом двойки (2) Малых Арканов соответствуют 17А Больших Арканов, пятёрки (5) Малых Арканов соответствуют Сефире Тиферет, а десятки (10) Малых Арканов соответствуют 9 Аркану Больших Арканов.



Дерево Сефирот. Соотношение Больших и Малых Арканов

1.9.2. Лестница Святого Иакова

Лестница Святого Иакова (ссылка на некое видение, посетившее святого Иакова во сне) представляет собой легенду, в которой иносказательно в виде Глифов описываются Малые Арканы Таро. Каждая масть состоит из девяти цифровых карт и пяти картинок. Цифровые карты обозначают различные виды магических практик (тренировок сознания). Каждая «цифровая» карта соответствует градусам посвящения (развития сознания), начиная с двоек и до десятков. Таким образом, минимальный градус равен 2, а максимальный — 10. Картинки Малых Арканов обозначают персонажей «Магонии» (иерархию планеты).

Вольты — Творители, Рыцари — Указующие, Дамы — Наблюдающие, Короли — Вершители, Тузы — Сущие. Магия цифровых карт связана с обучением адептов (учеников магии). Картинки описывают иерархию магов (магов, составляющих особый социум).

1.9.3. Цифры Малых Арканов Тарота

Карты Малых Арканов описывают разные виды магической практики. В основе каждой практики (типа работы) лежит некое особое состояние. Это состояние отличается в каждом типе практик. Сами состояния описаны с помощью Глифов Таро. Язык Тарота для Больших и Малых Арканов один и тот же, то есть Ключи к Большим и Малым Арканам одни и те же. Это, помимо всего прочего, обозначает аналогию доек Малых Арканов и Второго Большого Аркана, троек Малых Арканов и Третьего Большого Аркана и т. д. То есть существуют цифровые аналогии между Малыми и Большими Арканами.

В Тароте цифры представляют собой некие коды. Эти коды описывают нечто связанное с человеческим сознанием и его способностями. Различные числовые сочетания могут означать нечто, так как в Тароте цифры и буквы могут меняться местами. Группа цифр может означать Имя, а Имя состоять из набора качеств. Первоначальные имена людей и обозначали доминантное качество (прозвище).

Одновременно цифры Тарота могут обозначать и нарабатываемое в этой жизни качество (цель жизни). Эволюцию человека в Тароте можно рассмотреть как спираль из семи витков (7 классов обучения). На каждом витке нарабатывается девять качеств (9 предметов обучения). Переход на следующий уровень означает новую социальную роль, большие возможности и большую зону личной ответственности. Это — причина, по которой один человек всю жизнь пашет маленькое поле, а другой становится выдаю-

щимся полководцем или великим учёным. Но дети рано или поздно заканчивают школу. Пройдя цикл эволюции на Земле, человек становится автономным космическим объектом, не нуждающимся в Планете. Во Вселенной много таких же школ, но есть институты, университеты и даже академии.

Двойки. Экстрасенсорика

Двойки Малых Арканов соответствуют Второму Большому Аркану Таро (знание). В применении к вхождению в масть (первая карта Стихии) это означает «познание качества Стихии». Это качество позволяет человеку чувствовать Энергии. Двойки соответствуют началу обучения и входу в мир магии. Этот вид работы (практики) связан с расширением сознания и выходом на новый тип восприятия. Ментальные тела, работающие у обычных людей (1—3-й уровни) на небольшом проценте энергии, активизируются у магов. Они выходят на иной тип мышления. Этот тип мышления связан с возможностью чувствовать дополнительный информационный канал. На этом уровне человек получает принципиально новый опыт и доступ к первому виду бессмертия. Этот вид бессмертия связан с возможностью восстановления личности в последующих воплощениях. Такое бессмертие даёт шанс на последующие жизни и открывает возможность для «вертикальной эволюции». Вертикальная эволюция позволяет личности заниматься развитием своего сознания как делом.

Двойка Мечей — Экстрасенсорика (видение энергии)

Состояние связано с восприятием энергии. Данный вид магии позволяет видеть различные энергетические аномалии. Человек, вошедший в это состояние, сможет тактильно (руками) чувствовать (энергетические аномалии) в виде тепловых потоков.



Глифы карты: Женщина (интуиция) сидит на Камне (физический мир) со Ступенями (отстранённость). Глаза женщины завязаны Повязкой (отключить органы чувств). Декорльте платья указывает на Аннахата чакру. Скрещённые руки, держащие Мечи (энергия), означают взаимопроникновение Инь (левое) и Ян (правое). Над головой Женщины цепочка Звёзд (астрология) и Луна (ночь и полнолуние). Волны за спиной Женщины означают энергию Мира и движение Времени.

В этом состоянии человек обладает способностями экстрасенса и может воспринимать излучение, испускаемое при физиологических процессах, протекающих в организме.

Этот тип экстрасенсорики наиболее распространён. Большая часть начинающих магов воспринимает «тонкий мир» именно в аспекте стихии Огня.

**Двойка Динариев — Экстрасенсорика
(видение структур)**



Карта даёт состояние, в котором человек получает способность ощущать разницу в структурах объектов.

Глифы карты: Мужчина (разум) стоит в позе, изображающей знак Серы (вещество). Пояс обозначает подъём энергий, а глубокий вырез рубашки — Аннахата чакру. Два Динария, соединенных в Знак Бесконечности, означают множество вариантов структуры. Два Корабля, столкнувшиеся носами, указывают на Остановку Времени.

Карта даёт состояние, в котором человек может ощутить разницу между структурами организма на макро- и микро-уровнях.

Данный тип экстрасенсорного восприятия наиболее редкий. Эта способность позволяет точно диагностировать болезни и определять изменения в тканях.

**Двойка Чаш — экстрасенсорика
(видение прошлого)**



Карта даёт состояние, в котором человек получает способность видеть прошлое объекта.

Глифы карты: Два Мужчины в Светлой Одежде (сознание) и в Тёмной Одежде (подсознание) чокаются Чашами (общее событие для сознания и подсознания — рождение). Из точки соединения Чаш (события прошлого) вырастает Жезл Кадуцей, обозначавший подъём энергии по Главным энергетическим сосудам — Сушумне, Иде и Пингале. Белый (Ян) Крылатый (подвижность) Лев (сила), вырастающий из наверхия Жезла, означает движущую Силу, смещающую Сознание назад во времени (стихия Воды). Воротники Мужчин указывают на Аннахата чакру.

Это состояние позволяет человеку считывать Карму (события прошлого) с другого человека.

Данный вид экстрасенсорики довольно сложен в обучении и на практике. Однако экстрасенсы этого типа наиболее эффективны для клиентов, так как могут рассказать много подробностей из прошлого, известных только самому клиенту.

Двойка Жезлов — экстрасенсорика (видение будущего)



Карта даёт состояние, в котором человек видит события будущего. Это состояние лежит в основе всех видов гадания.

Глифы карты: Мужчина (разум) идёт (движется во времени) по крепостной Стене из кирпичей (тело из клеток), держа в правой руке Глобус (настройка на Сознание Земли), а в левой Жезл (искомое событие). За его спиной воткнут Жезл (ближайшее предсказуемое событие). Зубцы на стене обозначают Месяцы, узор под стеной — Недели, Чёрный остров с Деревом — параллельный Мир, Плащ за спиной

и скрещенные ноги — Серу (материю), Плащ на груди — Аннахата чакру.

Это состояние позволяет смещать сознание вперёд во времени.

Данный тип экстрасенсорики достаточно прост и весьма эффективен, так как позволяет предсказывать будущие события. Минусом такой работы является взаимодействие экстрасенса с будущими событиями. В результате само предсказание не только изменяет будущее, но и влияет на самого предсказателя.

Тройки — вампиризм

Этот вид магии связан с перемещением энергии от одного объекта к другому. Качество стихии извлекается из одного объекта и перемещается к другому. Источником силы в этом варианте является материальный объект, содержащий энергию данного качества.

Данный вид магии, именуемый также «Натуральной магией», содержит в себе традицию Деревенской магии, восходящей к язычеству. Современные деревенские ведьмы и колдуны являются наследниками древних языческих жрецов. Именно в этой традиции имеет значение преемственность, так как при этом передаётся связь с эгрегором. В Высшей магии эволюцию проходит один и тот же маг, возвращающийся в этот мир в течение ряда перерождений. В Деревенской магии большое значение имеет передача «Дара» — подключения к Каналу Эгрегора. Кроме того, каждый из представителей традиции обычно вёл дневник. Часто эти дневники передавались из поколения в поколение и помогали накоплению опыта манипуляций. В традиции Деревенской магии главным считается умение проводить те или иные манипуляции и получение определённых навыков. Магия здесь выступает не как искусство (путь эволюции), а как профессия.

**Тройка Мечей — вампиризм
(поглощение энергии)**



Карта означает состояние, в котором человек может перемещать энергию от одного объекта к другому, например от одного человека к другому.

Глифы карты: Три Меча обозначают энергии Оператора, Донора и Приёмника. Сердце указывает на Аннахата чакру, через которую проходят Потоки энергии (обозначенные Огненным Дождем). Три облака символизируют аморфность мира, состоящего из энергии.

Здесь мы имеем дело с умением подзаряжаться от живых объектов. Маги выбирают в качестве таких источников растения или тотемы животных (групповое сознание вида). Деревенские колдуны не брезгают и человеческой энергией (несущей в себе большой объем негативной информации).

**Тройка Динариев — вампиризм
(поглощение структуры)**



Карта показывает состояние, в котором человек может перемещать структуру от одного объекта к другому, например от лекарства к человеку.

Глифы карты: Три Мужчины (сознание, подсознание и сверхсознание) находятся в помещении Храма (сознание, ментальное тело). Мастер (сознание, Вишуддха чакра) идет по Лесам (структура) с перевёрнутой Чашей (остановка времени). Священник с крестом на шее (подсознание, Аджна чакра) держит в руках План (информационная часть структуры) и показывает его Человеку в Капошоне (сверхсознание, Сахасрара чакра). Три Динария (структура) вставлены в Корону (Сахасрара чакра). Открытая Дверь означает выход Сверхсознания за пределы Сознания во внешний Мир.

Этот вид магии практикуют в некоторых видах боевых искусств и особенно в технологиях ниндзя, также использовавших знания Деревенской магии.

**Тройка Чаш — вампиризм
(поглощение истории)**



Карта даёт состояние, позволяющее переписывать историю с одного объекта на другой. Например, перемещать кармическую проблему от одного объекта к другому.

Глифы карты: Три Женщины (интуиция) танцуют (работают), держа Чаши (события прошлого). Пояса женщин указывают на высокочастотное состояние. Развешенные Волосы женщин означают излучение. Три Женщины: Донор, Оператор и Приёмник. Воротник первой женщины указывает на Аннахата чакру.

Этот вид магии носит собственное название «Биометрия». Его используют для считывания информации с пред-

метов. Если предмет не лежал долгое время в земле (обнуление энергий), то с него можно считать следы живых существ, когда-либо с этим предметом соприкасавшихся.

**Тройка Жезлов — вампиризм
(поглощение будущего)**



Карта даёт состояние, позволяющее перемещать удачу (везение) от одного объекта к другому. Эта работа основана на том, что все объекты (люди) образуют единую взаимосвязанную систему с ограниченным количеством энергии (денег). Если кому-то везёт (он получает больше), то в замкнутой системе кто-то получает меньше. Таким образом, удачу можно истолковать как перераспределение энергии внутри замкнутой системы.

Глифы карты: Мужчина (разум) в Плаще (незаметность) с откинутым Капюшоном (проявленный разум), держит Жезл (желаемое событие) Железной Рукой

(намерение). За его Спиной (ускорение во времени) три Жезла (будущее ожидаемое событие) Донора, Приёмника и Оператора. Два Корабля, плывущих в противоположные стороны, показывают: один — энергетический посыл из настоящего в будущее, второй — отражённую от события волну энергии, идущую из будущего в настоящее (влияние будущего на настоящее).

Этот вид магии сложен, но очень заманчив. Он позволяет отбирать удачу у противников или конкурентов и получать максимум везения. Представьте себе командующего армией, владельца крупного бизнеса или игрока в казино, владеющего таким талисманом. Я когда-то использовал такой талисман в морских сражениях, весьма успешно.

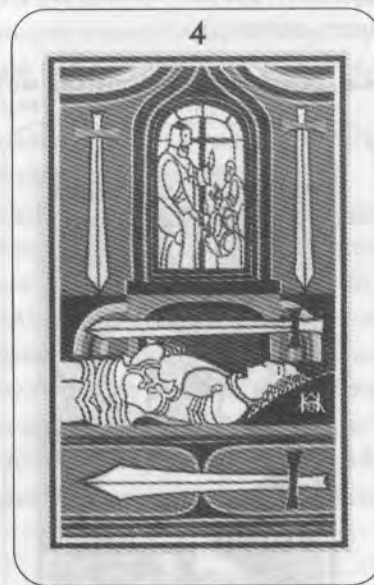
Четвёрки — каббалистика

Этот тип магии связан с формализацией качества стихии. Каббалисты создают формулы, описывающие качество стихии. В этом виде магии нарушаются законы сохранения, так как маг получает возможность изменять картину мира наподобие автора книги (программиста). Однако власть каббалиста касается только энергетики живых организмов. Такая формула называется «Истинным Именем». Каббалистика оперирует Именами. Каждое Имя является кодом, описывающим объект. Изменяя Имя, мы изменяем и свойства объекта.

Эту традицию обычно связывают именно с иудаизмом. На самом деле это такая же часть древней традиции, как и остальная магия. Тора, лежащая в основе учения каббалистов, происходит из того же египетского источника, что и карты Таро. В традиции каббалы большое значение имеют Книги и тексты. Всё, что делают каббалисты, — создание «печатей» и «талисманов» — является работой людей за письменным столом в кабинете. Главным артефактом в каббалистической традиции является Книга, обозначающая

«Базу». Под «Базой» здесь понимается та часть планетарного сознания Земли, в которой находятся «коды», обозначающие объекты. Так, для еврейских «традиционных» каббалистов «Базу» обозначает Тора. Сама же методика работы каббалистов описана в «Книге Зогар».

Четвёрка Мечей — формула энергии



Карта даёт состояние, позволяющее создавать энергию в организме как некий код (Имя). Изменяя Имя, каббалист изменяет энергию самого объекта.

Глифы карты: Мужчина (разум) лежит (неподвижен) в Доспехах (физическое тело). Меч под ложем означает неподвижность энергии тела. Меч над Телом — активность энергий Тонкого Тела. Помещение означает Систему Гения Земли. Окно с Витражом обозначает принцип существования Объектов в Системе (программе) как изображений (кодов). Камин является символом Огня (энергии).

Два вертикальных Меча означают энергии системы Инь и Ян.

Это состояние позволяет изменить Имя объекта таким образом, что изменяется его энергия.

Данный вид Магии позволяет создавать заклинания Иммунитета. Используя Огненное Имя объекта, мы можем увеличить энергетику организма, просто манипулируя фонемой (составить заговор).

Четвёрка Динариев — формула материи



Карта даёт состояние, позволяющее создавать структуру в живом организме. Получив доступ к Имени Земли этого организма, маг может создать различные структуры внутри этого организма.

Глифы карты: Мужчина (разум) сидит в позе, изображающей символ «Серы» (материя, вещество) на Камне (физический мир). Позади Мужчины Город (сознание

планеты Земля) — База, в которой объект существует в виде кода. На голове Мужчины Корона (Сахасрара чакра активна). Воротник указывает на активность Аннахата чакры. Дуга позади Камня указывает проход в Нижний Мир (мир Есод). Два Динария под Ногами указывают на опору на Физическом плане. Концентрация внимания на структуре физического объекта. Динарий в руках — результат сканирования физической структуры (астральное тело). Динарий над головой Мужчины обозначает созданную мыслеформу (новое Имя).

Таким образом, мы имеем дело с магией, позволяющей изменять структуры живых объектов.

Этот вид магии связан с материализацией, происходящей в организме. Сюда можно отнести как зачатие, так и образование всевозможных отложений. В китайской (даосской) алхимии говорится о возможности синтеза внутри организма благородных металлов или драгоценных камней. Изменяя Имя Земли, можно также влиять на формирование плода. Таким образом можно создать курицу, несущую не только золотые яйца, но и яйца, из которых вылупится дракон (динозавр — ближайший родственник курицы).

Четвёрка Чаш — формула времени

Карта даёт состояние, позволяющее создавать историю объекта как формулу. Существует «База» — область пространства в сознании Гения Земли, в которой История объекта существует как код (Имя Воды).

Глифы карты: Мужчина (разум) сидит на Троне (абстрагирование от реальности) в Помещении (система) с Колонной (опора). Обруч на лбу указывает на Аджна чакру (визуализация). Трон опирается на три Чаши (три события прошлого). Средняя Чаша — Золотая (значимое событие). Облако (неопределённость системы) протягивает



Рукой (даёт возможность) Чашу (создаваемое событие). Одежда Мужчины содержит две части — Верхнюю и Нижнюю (смещение энергии вверх). Воротник указывает на Аннахата чакру.

Карта описывает состояние включения в Базу Воды с визуализацией Имени Воды для данного объекта. Карта даёт возможность переписать Имя Воды, создав историю в зоне неопределённости.

Этот вид магии может в настоящем времени изменить последствия событий, произошедших ранее. Изменяя Водное Имя объекта, можно устранить последствия давней травмы или воспоминание о неприятном событии, влияющее на настоящее поведение объекта.

Четвёрка Жезлов — формула будущего

Карта даёт состояние, позволяющее изменять судьбу, переписывая Воздушное Имя.



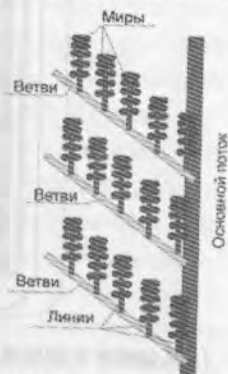
Глифы карты: Мужчина (разум) и Женщина (интуиция) держат в руках Букеты Цветов (результат: у разума — образ, у интуиции — ощущение). Позади них Город (База). За их спиной четыре Жезла (будущие события). На каждом из Жезлов Букет (результат).

Карта позволяет войти в состояние переписывания Воздушного Имени, что даёт возможность создавать желаемое будущее.

Этот вид магии весьма могущественен. Он позволяет предопределить будущее объекта желаемым образом. Изменив Воздушное Имя, можно получить заклинание, дарующее желаемый результат в будущем. Однако для получения сильных изменений требуется более удалённая в будущее точка получения результата. Наиболее сильно эта магия работает с детьми, жизненный путь которых ещё едва намечен.

Пятёрки — призывание духов стихий

Духами стихий в магии называют существа, эволюция которых проходит в иных Ветвях реальности. В своей эволюции Земля прошла несколько фаз: огненную, газообразную, жидкую и твёрдую, что соответствует четырём стихиям Тарота. Этим фазовым состояниям, которые длились миллиарды лет, соответствует понятие Ветвей реальности. Наша Ветвь соответствует стихии Жизни. То есть нас самих можно описать как духов, или элементалов стихии Жизни. На каждой Ветви есть Линии реальности, соответствующие главенству одного из видов разумных существ, достигших стадии формирования цивилизации. На каждой из Линий — множество Миров, отмечающих разные направления развития цивилизаций.



Вызывание духов стихий, или элементалов, связано со смещением сознания мага (оператора) между Ветвями реальности. Смещаясь вовне от нашей Ветви, маг захватывает своим сознанием (ментальным телом) существа, возникшие в иных Ветвях реальности (нам доступно четыре Ветви). Эти существа (элементалы) представляют собой переменную величину качества своей стихии. Так элементалы Огня (саламандры) изменяют количество свободной (кинетической) энергии, элементалы Земли (гномы) изменяют количество плотности (информации), элементалы Воды (ундины) изменяют события прошлого (записанную информацию), элементалы Воздуха (сильфы) изменяют события будущего (планируемые события). Этот вид магии является очень важным. На этом уровне обучения проходит граница между Учеником, Подмастерьем и Мастером. В практиках до уровня пятёрок маг имеет статус Ученика,

в практике пятёрок становится Подмастерьем, а в следующую практику входит уже Мастером.

Этот вид магии описан у Агриппы и Парацельса. Вообще же приёмы работы с элементалами всегда держались в тайне. Маги обычно держат подробности этих технологий в текстах, доступ к которым резко ограничен. В этом сборнике есть несколько заклинаний, связанных с данной темой. Однако их использование требует серьёзных навыков, поэтому можно рассчитывать на некоторую степень разума тех, кому удастся задействовать данные заклинания.

Пятёрка Мечей — призывание саламандр



Карта даёт состояние, в котором маг может вызвать элементала Огня (саламандру). Эта способность позволяет изменять количество энергии в большом диапазоне.

Глифы карты: Мужчина (разум) держит в руках три Меча (элементал Огня). За его спиной воткнуто Два Меча

(граница двух миров), от которых расходятся Люди (обитатели миров). Мужчина стоит в позе, означающей Энергию Знака Огня. Воротник обозначает Вишудха чакру.

В этом состоянии маг, настроенный на Огонь (энергию), ощущает границу с другой Ветвью Мира. Почувствовав границу Ветви, маг вытаскивает из мира Огня элементала (существо) Огня. Саламандры — элементалы Огня — способны вызывать самовозгорание различных объектов. Управление элементалами Огня требует высокой степени концентрации внимания. Саламандры чувствительны к управляющему воздействию мага.

Пятёрка Динариев — призывание гномов



Карта даёт состояние, в котором маг может вызвать элементалов Земли (гномов).

Глифы карты: Мужчина (разум) и Женщина (интуиция) идут по улице (режим сканирования) мимо Здания

(граница с Ветвью Земли) с открытой Дверью (проход в мир Земли) и Окнами (Места силы Земли). На Витраже изображения Динариев (вещество) и два Квадрата, развёрнутых под углом 90 градусов (квинтэссенция — информация о структуре вещества). Мужчина находится в позе, изображающей знак Серы (плащ и скрещённые ноги). Мужчина опирается на костыль (захваченный элементал Земли). Женщина, закутанная в плащ с капюшоном, означает интуицию, погружённую в вещество. Воротники указывают на активную Вишудха чакру.

Элементалы Земли — гномы — управляют процессами кристаллизации, влияют на преобразование вещества в организме, используются в целительстве и алхимии. Управлять гномами сложно, так как это медленные инерционные объекты, обладающие высоким сопротивлением к любому изменению ситуации.

Пятёрка Чаш — призывание унди



Карта даёт состояние, необходимое для захвата и притяжения элемента Воды — ундины.

Женщина (интуиция) стоит в позе раздумья (торможение во времени). За её спиной Портал в Ветку Воды. Три перевёрнутых Чаши обозначают события прошлого, две Чаши, стоящие рядом с Порталом Воды, обозначают элемент Воды. Дерево позади Женщины означает Систему.

Используя элемент Воды, можно тормозить объекты во времени. С помощью этой технологии можно изменять события прошлого.

Элементы Воды ундины сложны в управлении, так как их сознание направлено в обратную сторону во времени и замедляет процесс мышления человека. Обычно их используют в качестве средства от опухолей или других возникших структурных изменений организма.

Пятёрка Жезлов — призывание сильфов



Карта позволяет входить в состояние, необходимое для извлечения элемента Воздуха — сильфа.

Глифы карты: Пять Мужчин (многовариантная модель мира) держат в руках Жезлы (варианты событий будущего). Три Жезла соединены, образуя Перекрёсток Миров (границу линии). У Мужчин — пояса (подъём энергии вверх) и воротники (Вишуддха чакра). В точке пересечения Жезлов находится элемент Воздуха.

Карта даёт состояние, в котором маг подходит к границе Ветви Воздуха.

Элементы Воздуха сильфы способствуют разнообразным катастрофам и бедствиям, нарушая работу сознания человека. Они вызывают ссоры и скандалы. Управлять сильфами крайне сложно, так как их скорость жизни быстрее человеческой. Управляя сильфами, маги могут повелевать ветрами или делать удачный выбор в ситуации.

Шестёрки — портал стихии

Этот вид магии связан с созданием порталов (проходов) в Ветви стихий. Такая практика позволяет магу создать точки соединения разных Ветвей. Через эти точки пересечения происходит взаимодействие Ветвей, сопровождающееся энергообменом. При этом виде работы маг является источником качества стихии. Маг может формализовать (создать) «Источник качества стихии» в виде заклинания и локализовать (зафиксировать) его в артефакте. Портал может стать не только источником качества стихии, но и путём в другую Ветвь реальности.

Данный вид магии связан с созданием источника. Маг, построивший источник, может создать на его базе структуру в виде Школы или Ордена. Все создаваемые магом эгрегоры состоят из людей, использующих для входа в магические состояния артефакты, заряженные от источника, связанного с этим магом. Маг, обладающий источником стихии, наделён очень большой степенью могущества.

Шестёрка Мечей — портал Огня



Карта даёт состояние, позволяющее создать переход в Ветвь Огня. Маг может формализовать этот переход в виде заклинания «Портал Огня». На базе этого заклинания строится артефакт «Источник Огня».

Глифы карты: Лодка (движение во времени) плывёт по течению (от настоящего к будущему). Мужчина гребёт Веслом (разум использует опору). В лодке Женщина (интуиция) и Ребёнок (чистое познание, не имеющее опоры в опыте). Мечи символизируют энергию Ветви Огня. Используя Портал Огня, маг может вернуть умирающего к жизни.

Источник Огня является неиссякаемым энергетическим элементом, способным питать различные артефакты, создаваемые магом.

Шестёрка Динариев — портал Земли



Карта даёт состояние, позволяющее создать переход в Ветвь Земли. Маг может сформулировать это в виде заклинания «Портал Земли». На базе этого заклинания строится артефакт «Источник Земли».

Глифы карты: Мужчина (разум) даёт монеты (материализация энергии), взвешивая их на Весах (принцип равновесия, закон энтропии) двум фигурам — Светлой (избыток плотности) и Тёмной (недостаток плотности). Одежда светлой фигуры украшена узорами (проецируемая структура). На одежде Мужчины Ромб отмечает Аннахата чакру, а воротник — Вишуддха чакру. Дерево за спиной мужчины, украшенное Динариями, означает Ветвь Земли.

Используя портал Земли, создающий нелимитированную плотность, маг может материализовывать свои мыслеформы в живом организме (Традиция Внутренней Алхимии).

Источник Земли позволяет магу получить неограниченную свободу в создании плотных структур. Источник Земли позволяет также получить высокую степень материализации образов.

Шестёрка Чаш — портал Воды



Карта даёт состояние, позволяющее создать переход в Ветвь стихии Воды. Маг может сформулировать это в виде заклинания «Портал Воды». Из этого заклинания маг может создать артефакт «Источник Воды».

Глифы карты: Двое Детей (непосредственное восприятие), Мальчик (разум) и Девочка (интуиция), держат Букет (результат) в Чаше (наблюдаемое событие прошлого). Позади них Арка (портал) с Большой Чашей (Портал Воды). Сзади портала находится Город (сознание системы). Перед Детьми стоят Чаши с Букетами (события прошлого). Портал и Дети находятся на Острове (отде-

лённая реальность). Используя Портал Воды, маг может создать зону торможения времени. В результате возникает островок Отделённой Реальности, закрытый колпаком Замедленного Времени.

Источник Воды позволяет магу тормозить мир. Используя источник, маг может создать высокую степень заморозки ситуации. Этот вид магии в древности назывался колдовством, от английского слова cold — холодный.

Шестёрка Жезлов — портал Воздуха



Карта даёт состояние, позволяющее создать переход в Ветвь стихии Воздуха. Маг может сформулировать это состояние в виде заклинания «Портал Воздуха». Из этого заклинания Маг может создать Артефакт «Источник Воздуха».

Глифы карты: Всадник (Гений Земли) едет на Лошади (провидение), покрытой Попоной с узорами (структура

мира), в сопровождении Людей (разумы). Все люди Свиты (Ветвь Воздуха) держат Жезлы (намерение). Слуга (маг Воздуха), держащий Жезл (намерение) взял Лошадь под уздцы (открытие портала). На Слуге пояс (энергия поднята вверх). На Всаднике венки (цели). Всадник держит жезл с Венком (намерение, ведущее к цели).

Используя Портал Воздуха, маг может создать новую Линию Реальности.

Источник Воздуха позволяет магу неограниченно ускорять во времени события в социуме или в организме. Этот вид магии является ключом к глобальному управлению погодой, либо программированию этапов развития ситуации.

1.10. Школа и Институт «Атлантида»

Среди разнообразных эзотерических традиций, сохраняющих знания, оставшиеся от древних цивилизаций, существует школа «Атлантида». Эта школа развивает систему знаний, касающихся магических способностей и эволюции сознания человека. В настоящее время на базе школы работает Институт магии «Атлантида». Эти структуры созданы автором данной книги, для того чтобы дать возможность желающим ознакомиться с историей и достижениями древних техногенных цивилизаций, а также изучить магические технологии, связанные с развитием собственного сознания. Под древними цивилизациями мы понимаем здесь несколько высокотехнологических цивилизаций, последовательно существовавших на Земле. Сегодня наиболее известной из них является цивилизация Атлантиды. Эта цивилизация погибла в ходе глобальной планетарной катастрофы, известной как Всемирный потоп. Технологии атлантов известны в настоящее время как собрание Магических знаний, или Магия. Согласно общим представлениям, эти технологии позволяют человеку воздействовать на мир непосредственно собственным сознанием. В этой традиции

человек на определённой стадии развития может пользоваться собственным сознанием как технологическим инструментом. Исследовав и соединив разрозненные части древнего знания, вложенные в различные традиции, можно получить доступ к силам, позволяющим человеческому сознанию изменять мироздание. Об этом методе получения знания из фрагментов писала Блаватская в «Тайной доктрине». В рамках нашей школы мы воссоздали некоторые древние технологии и доступные для нас Артефакты, построили те машины и устройства, которые возможно изготовить на существующем технологическом уровне. Как правило, при изложении каких-либо знаний в магических текстах всегда есть информация, которая не может быть корректно сформулирована и изложена в обычной терминологии. Есть вещи, которые могут быть описаны только в специальных терминах или, например, с помощью математики. В человеческом повседневном языке не хватает адекватных понятий для отображения сложных законов мироздания. Поэтому при изучении магии важен непосредственный контакт с Учителем, обладающим личным мистическим опытом. Только Учитель может передать Ученику аспекты магического мышления. Кроме того, некоторые состояния, возникающие в процессе обучения, требуют контроля. Поэтому в школе «Атлантида» сочетается изучение теории магии, практические занятия под руководством Учителя и индивидуальная работа с артефактами. Данная книга создана как справочное учебное пособие к курсу «Создание заклинаний» для учащихся и инструкторов школы «Атлантида», и, конечно же, данный текст может быть интересен учащимся других магических школ. При работе с заклинаниями этот текст не является самостоятельным и полным учебным пособием. Рекомендуем сочетать практику описанной здесь технологии с проработкой теории и работой под руководством Учителя.

1.11. Об имени Аввадон

Имя Аввадон — магическое имя создателя школы «Атлантида» и автора этой книги. У Древних Магов существует традиция называться одним и тем же именем при каждом последующем воплощении. Это является необходимым для перерождающихся магов, сохраняющих личность во всех своих воплощениях. Маг Аввадон является одним из Древних Магов Атлантиды.

Собственно, его имя состоит из двух частей: Авва («отец», позже заимствовано жрецами и священниками) и Дон (имя собственное, впоследствии заимствованное для обозначения людей благородного сословия). Обращение Авва характерно для древних Учителей человечества. Перерождаясь на протяжении тысячелетий, прошедших после гибели Атлантиды, маг Авва Дон, как и другие маги Атлантиды, оказывал влияние на историю человечества. О своих воплощениях автор рассказал в книгах «Бешеная скачка на Бледном Коне, или По эту сторону Магии», «Мастер Магии». Воплощаясь в разные эпохи среди различных народов, Авва Дон оставил некоторый след в человеческой истории. Так, Дух Аввадон считался учителем Моисея. Он же под именем Амон был известен египтянам и под именем Аполлон грекам. С приходом христианства Аполлона, как и прочих древних богов, причислили к князьям Ада.

Существует множество групп (конфессий) людей, картина мира которых не допускает возможности реинкарнации. Они, разумеется, имеют право на сохранение своей жизненной позиции (картины мира). Однако практическая работа с этим текстом требует включения в такую модель мира, которая основана на процессе реинкарнации магов. Происхождение этих знаний от Учителей, связанных с Древней цивилизацией, должно быть принято в качестве рабочей модели.

2. О физической природе заклинаний

Человеческое сознание на протяжении веков проходит эволюцию, которую можно описать как цепочку последовательных перерождений одной и той же личности, с постоянным увеличением сложности структуры. Это утверждение можно рассматривать на текущем уровне развития науки и технологии как достаточно экстравагантную гипотезу. Однако в период создания магической парадигмы существовала совершенно иная научная картина мира, имелись такие методики и приборы, которые позволяли это положение изучить и практически доказать. Следствием этой парадигмы, предусматривающей цепочку перерождений сознания, является рассмотрение отличий между людьми, воплощенными одновременно (современники), но находящимися на разных этапах эволюции сознания. В магической парадигме (модели мира) эти этапы развития называют кастами. Различия между людьми разных каст (различные этапы эволюции сознания — аналогия с классами в школе) можно было измерить приборным способом (в те времена). Эта разница состоит в положении Точки сборки у разных людей относительно системы, состоящей из семи чакр (физически — это отличия в амплитуде сигнала в семи частотных каналах). При этом существуют также вербальные (проявленные на физическом уровне) отличия между кастами, но главное отличие — процентное соотношение энергии сознания (три верхние чакры) относительно общего количества энергии организма (семь чакр). Для первых трёх каст количество энергии сознания (трёх верхних чакр) не превышает 10% от общей энергетики организма. Это

позволяет пренебречь воздействием их сознания на объективную реальность, именуемую обычно физическим миром. Для людей четвёртой касты (она включает в себя 4 уровня) эта пропорция меняется от 30% на уровне 4.1 (четвёртая каста, первый уровень) до 100% на уровне 4.4 (четвёртая каста, четвёртый уровень). При этом сознание человека производит уже на уровне 4.1 весьма ощутимое воздействие на внешний мир. По способности изменять мир непосредственно своим сознанием эти люди объединяются в Касту магов, включающую 4 уровня. Разница между уровнями магов состоит в количестве энергии сознания, определяющей способность к воздействию на внешний мир.

У магов уровня 4.1 сознание обладает повышенной чувствительностью к энергетике других организмов (эта каста называется «Экстрасенсы»).

На уровне 4.2 сознание обладает способностью к воздействию на состояние других организмов (каста носит название «Целители»).

На уровне 4.3 сознание обладает способностью к воздействию на структуру неживых объектов (каста носит название «Алхимики»).

Для уровня 4.4 сознание обладает способностью к управлению планетарными процессами (объективной реальностью). Эта каста называется «Демииургами».

Заклинания в магии являются традиционным способом формализации воздействия на мир для сознания людей четвёртой касты. Заклинания можно рассмотреть как некие особые команды (написанные на языке, изменяющем состояние мира), программирующие мир и созданные в особой форме (по определённым правилам). Эти «команды» («заклинания») управляют некими силами (см. Дерево Сефирот и Большие Арканы Таро), которые связаны с сознанием планеты Земля. Способность мага проводить ту или иную силу зависит от количества энергии сознания и

положения Точки сборки. Таким образом, использование заклинаний можно рассмотреть как систему программирования мироздания, изменяющую свойства мира.

У современного общества существует своё отношение к кастовой системе. Человечество прошло длинный путь освобождения от рабства и установления равных прав и свобод для всех. Однако все понимают, что по факту, а не юридически такого равенства не существует. Люди обладают разным здоровьем, талантом, стартовыми обстоятельствами. Одни родились в более благоприятных, чем другие, условиях. Маги говорят о том, что это связано с эволюцией личности. На определённом этапе развития сознания у любого человека появляются магические способности. Каждый человек сейчас, в данный миг, находится на своём собственном уровне развития и должен научиться решать задачи, соответствующие его текущему статусу. Это аналогично школе, в которой наличие старших классов не упраздняет младшие. Поэтому один человек обладает в жизни способностями только для простой физической работы, другой является успешным финансистом, а третий известным писателем или государственным деятелем. Здесь речь как раз и идёт о равенстве возможностей в более широком смысле. Каждый человек когда-нибудь в процессе эволюции придёт к овладению магическими способностями и станет управлять окружающей его реальностью. Таким образом, магические способности не являются чудным и уникальным даром, а просто качеством, нарабатываемым в ходе эволюции.

2.1. Заклинания как формы программирования мироздания

Существует несколько форм представления информации, используемых при создании заклинаний. Это связано

с разными типами сознания людей. Имеет место известное разделение людей по типу восприятия: на визуалов (диапазон Аджна чакры), аудиалов (диапазон Вишуддха чакры) и кинестетиков (диапазон Аннахата чакры). В соответствии с этим заклинания могут иметь вид зрительных образов (визуалы), акустических форм (аудиалы) и тактильных образов (кинестетики). Визуальные заклинания связаны с созданием видеоряда мыслеформ. Каждая такая мыслеформа включает в себя геометрическую форму, цвет и динамический образ. Такие заклинания отображаются в виде цветных орнаментов.



В акустических заклинаниях используются фонемы, построенные на базе некоторых традиционных алфавитов и языковых форм. Такие заклинания отображаются текстами.



Тактильные заклинания включают в себя управление энергетическими потоками. Здесь заклинания включают в себя сплетения потоков энергии. Они отображаются в виде сплетённого узора линий.



Кроме того, есть ещё математическое мышление, связанное с глубокими степенями абстракции (уровень Сахасрара чакры). Математический уровень мышления порождает заклинания в виде цифровых последовательностей и формул. Одним из методов визуализации этого уровня является музыка. Кроме того, в настоящее время существуют технические средства для графической визуализации математических формул с помощью компьютерной техники.

2.2. Метод отображения заклинаний кобольда

Для отображения заклинаний, приведённых в этой книге, используются графические схемы, описания в виде текстов и фонетические ключевые структуры. Каждое заклинание отображается несколькими способами одновременно. Помимо описания состояния сознания мага (положения Точки сборки) описываются используемая сила и создаваемая в пространстве структура. Кроме того, приводятся пусковые фонетические структуры, активизирующие данное заклинание. Для использования заклинания маг должен войти в определённое состояние (связанное с положением Точки сборки), представить описанный зрительный

образ и произнести ключевую фразу. Состояние мага описывается через настройку по картам Арканов Таро. Настройка сознания мага на соответствующую силу описывается через карты Больших Арканов Таро, а тип практики и методика работы — по Малым Арканам.

2.3. Касты и эволюция человеческого сознания

Эволюция человеческого сознания происходит в соответствии со схемой Дерева Сефирот. Сознание людей с первой по третью касты проводит энергию каналов с 22-го по 18-й. Эти силы лежат в основе эгрегоров религий. Религии служат направляющими силами для эволюции людей трёх первых каст. На этом этапе люди нуждаются в духовных наставниках, и эту роль берут на себя жрецы и священники, являющиеся носителями традиции и ритуалов. Они не обладают магическими способностями, но являются проводниками сил, лежащих в основе религий. Существуют тексты, описывающие ритуалы религий, и священники изучают эти тексты (книжники, или Фарисеи). Их опыт связан со знанием текстов, написанных людьми, обладавшими магическими свойствами сознания (видение мира духов, или мира энергий, — Ессеи). Спор между Фарисеями (базирующимися на описанном опыте) и Ессеями, получающими этот опыт в реальном времени, выливается в то, что религии не признают магию как таковую, основываясь именно на трудах магов, существовавших в прошедшее время.

Далее, перейдя в четвёртую касту, человек попадает на уровень 4.1 («Экстрасенсорика») и начинает работать с энергиями 17А (магия Жизни). В этой области существует две формы магии: работа с энергией растений (эгрегор друидов) и работа с энергией животных (эгрегор шаманов).

Эта работа уже связана с «вертикальной эволюцией» и проходит под руководством Учителей, обладающих магическими способностями (маг не ниже уровня 4.2). Они дают ученикам «Первое Посвящение Магов». Это магический ритуал (традиционное действие), приводящее к Сборке Личности (соединению всех инкарнаций) и дающее качество «полного сознания» (сплошная память, позволяющая сохранять личность на протяжении последующих воплощений). Далее, при переходе с уровня 4.1 на уровень 4.2 («Целители»), они работают с энергиями 16, 15, 14 Арканов под руководством физически воплощённых Учителей, имеющих уровень не ниже 4.2. На этом этапе эволюции (4.1—4.2) ученики называются «Адептами» (идушими по пути вертикальной эволюции). Далее, на этапе 4.2—4.3, у адептов уже не может быть Учителей, физически живущих в этом мире (на уровне 4.3 совершается переход в Магонию). Развитие этих магов (адептов) курируют «Вознесённые Учителя» уровня 4.3 («Алхимики»), находящиеся в Магонии. На этом этапе развития магов происходит их работа с Арканами 13, 12, 11, 10. При работе с этими Арканами адепты переходят на уровень «Мастеров» и становятся членами Магических Гильдий по специализации. Далее адепты, имеющие статус Мастеров, проходят ритуал «Вознесения», соответствующий «Второму Посвящению Магов», и переходят в Магонию, где фиксируют своё сознание на уровне 4.3 («Алхимики»). Дальнейшая эволюция магов, проходящая уже в Магонии (за пределами обычного восприятия), и их переход с уровня 4.3 («Алхимики») на уровень 4.4 («Демииурги») выходит за пределы обсуждения данного небольшого по объёму текста. В отличие от многих адептов йогической традиции, вдохновенно обсуждающих высшие духовные состояния, недоступные им ни в какой степени, в системе Сефиротической магии адепт ориентируется на следующую доступную ему ступень Иерархии,

не обсуждая вопросов, значительно превосходящих пределы его компетенции. Это связано с тем, что обсуждение более высоких состояний сознания требует отличной системы понятий и иного личного опыта.

2.4. Индийские чакры, Касты и подъём Точки сборки

Семь энергетических чакр, описанных в индийской традиции, имеют следующие соответствия:

1. Муладхара чакра, красный цвет и нота «До». Отвечает за кармические связи и физическое тело. Положение Точки сборки (ТС) в зоне этой чакры соответствует первой Касте.

2. Свадхистана чакра, оранжевый цвет и нота «Ре». Отвечает за сексуальные связи и гормональный фон. Положение ТС в зоне этой чакры соответствует второй Касте.

3. Манипура чакра, жёлтый цвет и нота «Ми». Отвечает за родовые связи и иммунитет. Положение ТС в зоне этой чакры соответствует третьей Касте.

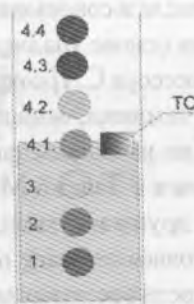
4. Аннахата сакра, зелёный цвет и нота «Фа». Отвечает за эмоции и связь организма с системой по энергиям тела. Положение ТС соответствует четвёртой касте 4.1.

5. Вишуддха чакра, голубой цвет и нота «Соль». Отвечает за мышление и связь с социумом. Положение ТС соответствует четвёртой Касте 4.2.

6. Аджна чакра, синий цвет и нота «Ля». Отвечает за сверхвосприятие и связь с социумом магов (Магонией). Положение ТС в зоне чакры соответствует четвёртой Касте 4.3.

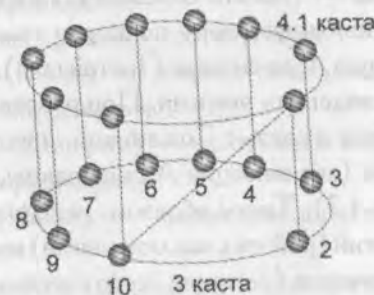
7. Сахасрара чакра, фиолетовый цвет и нота «Си». Отвечает за связь с эгрегором и Системой по высокой частоте. Положение ТС в зоне этой чакры соответствует четвёртой Касте 4.4.

Эти энергетические центры (чакры) являются возможными позициями фиксации ТС. Этот энергетический орган — Точка сборки — фиксируется большим количеством энергии. Для фиксации ТС необходима внешняя энергия, максимум которой фиксируется в зоне чакры, соответствующей Касте, там, где происходит наибольшее взаимодействие с миром. При этом сам метод взаимодействия отличен для каждой Касты. В течение каждого воплощения происходит накопление информации (опыта), что приводит к подъёму ТС аналогично примеру с жидкостью, заполняющей сосуд. Пробка, плавающая на поверхности жидкости, будет аналогична ТС.



Чакры и Точка сборки

В течение каждой жизни человек зарабатывает качества, двигаясь по спирали. Таких спиралей семь. Каждый виток включает в себя девять качеств (в системе Тарота), соответствующих «цифровым» картам Малых Арканов от 2 до 10.



Спираль качеств

Набрав девять качеств, человек переходит на следующий уровень развития (в следующую Касту).

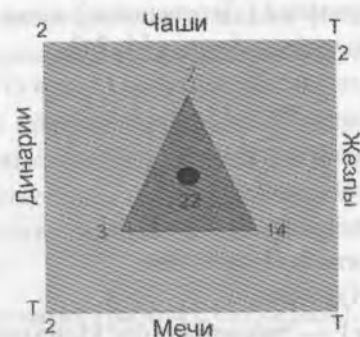
2.5. Работа с Союзником

Союзниками в магии называются прошлые воплощения человека. В том случае, если активность Союзников по подсознанию выше среднего уровня энергии, их можно считать активными (действующими). Существуют специальные практики, направленные на активизацию Союзников (в том числе и современные практики, разработанные психологами на основе традиционных методик — например, метод профессора С. Гроффа). Активизированная личность Союзника (человека, жившего и умершего когда-то) подобна духам (не имеющим физического тела), является проводником мага в Тонкий Мир (мир духов) и посредником в общении с другими духами. Работа по взаимодействию с Союзниками позволяет магу обрести «сплошное сознание» — способность восстанавливать память о предыдущих жизнях (такая практика называется «сборкой личности»). Это происходит за счёт стирания барьера между сознанием («Я») и подсознанием («Не Я»). Соединив сознание с подсознанием, маг при каждом последующем воплощении восстанавливает свою личность. Эта способность даёт магу некоторую степень бессмертия — «полное сознание». Практика «сборки личности» активизирует зону подкормки головного мозга, соответствующую Аджна чакре (Третий глаз), что приводит к появлению «видения» энергии. При работе с заклинаниями используется и связь с Союзником, и видение энергий Третьим глазом (активизация Аджна чакры, что соответствует уровню 4.3). Таким образом, использование магических технологий (работа с заклинаниями) имеет не только прикладное значение (решение практических задач), но и напрямую связано с эволюцией сознания.

В магии существует несколько значений для термина «Союзник». В том виде магии, который описывается здесь (Сефиротическая магия), под Союзником понимают одно

из прошлых воплощений данного человека, активизированное с помощью специальных действий (ритуалов).

2.6. Некоторые пояснения к магии стихий



Мандала Тарота

Карты Таро состоят из двух частей, именуемых Большими Арканами (22 карты) и Малыми Арканами (56 карт, распределённых по четырём мастям, 14 карт каждой масти). Эти четыре масти соответствуют четырём Магическим «Элементом древних».

«Элементам древних» соответствуют:

1. Огонь (Мечи) — энергия свободного излучения и плазма. Настоящее время.
2. Земля (Динарии) — плотность энергии, твёрдое вещество и информация.
3. Вода (Чаши) — жидкость, память, прошедшее время.
4. Воздух (Жезлы) — газ, планирование, будущее время.

Каждый из Малых Арканов означает определённый тип магических практик. Эти 14 карт можно разделить на «Цифры» (от 2 до 10) и «Картинки» (от Вольтов до Тузов).

«Цифры» связаны с магическими практиками. «Картинки» обозначают персонажей Магии (Махатмы в индийской традиции).

Значения «Цифр»:

- «2» — практики экстрасенсорики.
- «3» — натуральная (Деревенская) магия.
- «4» — каббалистика (магия Имён).
- «5» — вызывание элементалов (духов стихий).
- «6» — создание Источников стихий.
- «7» — создание магических Форм.
- «8» — создание заклинаний.
- «9» — прямое воздействие.
- «10» — практики Вознесения.

Значения «Картинок»:

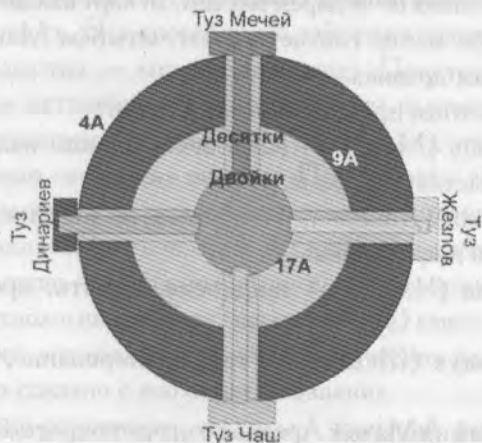
Валет (вольт) — творитель (бог Исполнитель).

Рыцарь — указующий (бог Вестник).

Дама — наблюдающий (бог Наблюдатель).

Король — вершитель (бог Повелитель).

Туз — сузий (бог Хранитель Планеты).



Мандала Тарота 2

2.7. Некоторые пояснения к представлению о типах магии

В отличие от видов магии, которых всего три (Руническая, Вуду и Сефиротическая), соответствующих источникам энергии, *типы магии* (именуемые также «специализациями») различаются направлением видов практик.

Два вида практики связаны напрямую со стихиями Жизни (шаманизм и травничество) и Смерти (некромантия). Остальные типы магии включают в себя все четыре стихии. Принято описывать следующие специализации (типы магии).

1. Боевая магия (работа с ситуацией).
Основная Гильдия.
2. Целители (лечение).
Основная Гильдия.
3. Чародеи (изменение внешности).
Вспомогательная Гильдия от Боевых Магов.
4. Заклинатели (воздействие на сознание).
Вспомогательная Гильдия от Гильдии Целителей.
5. Волшебники (создание артефактов).
Основная Гильдия.
6. Разведчики (путешествия в иные миры).
Вспомогательная Гильдия от Боевых Магов.
7. Демонологи (изучение существ, обитающих на тонких планах).
Основная Гильдия.
8. Повелители Иллюзий (создание пространственных многомерных видений).
Вспомогательная Гильдия от Волшебников.

9. Алхимики (создание материалов с изменёнными свойствами).

Вспомогательная Гильдия от Волшебников.

10. Бест Мастера (создание магических существ).

Вспомогательная Гильдия от Волшебников и Демоологов.

Основные и вспомогательные Гильдии различаются в основном в позиционировании себя на рынке магических услуг. Основные Гильдии могут предоставлять услуги на «внешний рынок», вспомогательные Гильдии предоставляют услуги на «внутреннем рынке» магических услуг.

3. Магическая специализация

Специализация в магии является следствием естественного разделения труда в магическом сообществе. При этом каждый маг, помимо своей основной специализации, владеет некоторыми заклинаниями «смежных областей» (на всякий случай). То есть существует некий универсальный набор заклинаний, который изучают все маги. Маги каждой специализации (типа магии) образуют Гильдию, продающую на общем магическом рынке свои услуги и продукцию. Между Гильдиями существует плотное взаимодействие. Маги одной стихии образуют Клан. Четыре Клана стихий имеют разделение, связанное с физическими законами пространства, в котором они оперируют (Огонь — настоящее время, Вода — прошедшее время, Воздух — будущее время, Земля — информация). Гильдии, входящие в состав одного Клана, тесно взаимодействуют, образуя одну команду. Между Кланами существуют сложные взаимоотношения, связанные с природой используемых ими сил. Все маги, независимо от принадлежности к стихиям, образуют социум, объединённый общим рынком услуг и артефактов.

3.1. Влияние специализации на сознание адептов

Каждая специализация требует от магов определённых качеств. Кроме того, специализация накладывает на сознание адептов свой отпечаток, в результате чего Ученики нарабатывают качества, формирующие их характер. В Сефиротической магии (магия, использующая планетарные энергии

сознания Земли) развитие сознания происходит в двух системах координат: Больших Арканов (использование сил) и Малых Арканов (выбор стихий). Обе системы координат взаимосвязаны через Дерево Сефирот. Переходы между специализациями (выбор Гильдии) и выбор Клана возможны для адептов магии до пятёрок Малых Арканов (уровень Учеников до 5-го градуса посвящения). Дальнейшая эволюция (уровень Мастеров с 5-го по 10-й градус посвящения) производит необратимые изменения в сознании мага, окончательно определяющие стихию (и соответствующий Клан) и Гильдию специализации.

3.2. Об эволюции магов, связанной с практикой работы в Стихиях

Работая с картами Малых Арканов, маг движется по Кресту Стихий и зарабатывает при этом определённые качества. Каждая «цифровая карта» Малых Арканов описывает самостоятельный вид практики (тип магии). Работа со Стихией разбита на этапы, соответствующие 14 картам (ступеням «Лестницы Святого Иакова»).

Начиная с Вольтов происходит выход за пределы нашего Среднего Мира (в нескольких традициях используется такое название). На отрезке от двоек (частота Анахата чакры) до пятёрок (частота Вишудха чакры) Малых Арканов происходит развитие качеств адепта (обучающегося магии). Начиная с уровня 4.1 до уровня 4.2 происходит формирование Ученика. Далее с четвёрок до пятёрок — преобразование Ученика в Подмастерье и, наконец, в пятёрках — преобразование в Мастера.

В двойках (обучение экстрасенсорике) возникает ощущение качества Стихии.

В тройках (обучение Натуральной магии) маг учится выделять качество Стихии из объектов, содержащих это качество (такие объекты называются «Ингредиентами»).

В четвёрках (обучение каббалистике) выделенное качество Стихии формализуется в Имя (формулу).

В пятёрках (вызывание элементаров стихий) маг извлекает из Стихии объекты (существа, обитающие в иных Ветвях реальности).

В шестёрках маг открывает Портал Стихии (переход в иную Ветвь реальности) и может создать артефакт — источник данной Стихии.

В семёрках маг создаёт Формы Стихий (оболочки заклинаний).

В восьмёрках создаются заклинания на базе созданных в семёрках Форм (зарядка Форм энергией).

В девятках маг практикует прямое воздействие собственным сознанием на мир.

В десятках, используя свойства стихии с помощью своего сознания, маг направляет его на преобразование своего тела и совершает Вознесение (переход в Магонию).

3.3. О магии адептов

Раздел практик, входящих в Магию адептов, связанный с развитием у Ученика качеств Стихии, называется «Магическими практиками». Люди, не имеющие отношения к магии, называются в магической традиции профанами («стоящие вне традиции»). Профаны видят в магии лишь способ удовлетворения собственных потребностей. С позиции, распространённой среди профанов, магия является наследственной профессией, получаемой при передаче тайных знаний в некоторых семьях. Они не связывают

магию с какой-либо эволюцией, видя в этом занятии лишь способ получения денег и власти. Такой же позиции придерживаются и приверженцы традиции Деревенской магии. Эта традиция (соответствующая в системе Сефиротической магии практике троек Малых Арканов) является наследием дохристианских языческих верований, когда каждая деревня имела своё собственное божество-покровителя.



В каждой деревне был собственный храм (языческое капище) и при нём жрец, служащий этому божеству. С приходом и распространением монотеистических культов местные боги-покровители видоизменились, трансформировавшись в святых или демонов, а жрецы древних культов — в деревенских ведьм и колдунов. Со временем они сформировали родовые кланы, внутри которых начали передаваться знания и навыки, превратившиеся в профессию.

Одновременно с Деревенской магией существует и Древняя традиция (Магия атлантов) как путь духовного развития (Путь Лево́й Руки в Китайской традиции. Левая рука связана с правым полушарием мозга) или Короткий Путь (в западной традиции. Имеется в виду Путь вертикальной эволюции сознания).

Термин «Путь Лево́й Руки» связан с развитием активности правого полушария мозга и с активизацией подсознания магов в ходе практик.

«Коротким путём развития» магию называют потому, что в традиции древних магов развитие рассматривают как главную цель любой манипуляции.

На протяжении тысячелетий, прошедших со времени гибели цивилизации Атлантиды, среди людей воплощались маги Атлантиды, обладавшие механизмом Полного сознания. Этот механизм позволяет личности достичь бессмертия. Именно перерождающиеся древние маги и создали магические школы. Выпускники школ образовали Ордена магов.

В магических школах практикуется обучение древней системе знаний, делающее основной акцент на эволюции сознания обучаемых. В этой традиции существует практика написания магических трактатов в оккультном (тайном) стиле изложения материала, предназначенных узкому кругу посвящённых. Эта традиция (эзотерическая, или внутренняя) связана с наличием Древних Бессмертных Учителей (носителей знания) и их Учеников, нуждающихся в учебных пособиях.

Перерождаясь среди обычных людей, маги восстанавливают в каждом следующем своём воплощении прошлую личность, но не в состоянии сразу же восстановить доступ ко всем накопленным знаниям. Поэтому в каждом из воплощений маги пишут книги, адресованные ученикам и себе же в последующих воплощениях. Они шифруют информацию, заключённую в этих текстах, с помощью системы таинственных, непонятных профанам символов и образов. Однако для лиц, посвящённых в Древнюю традицию, эти символы и образы абсолютно понятны, так как

связаны с принципом изложения знаний в Тароте (см. «Ключики» царя Соломона и систему описания Арканов Таро).

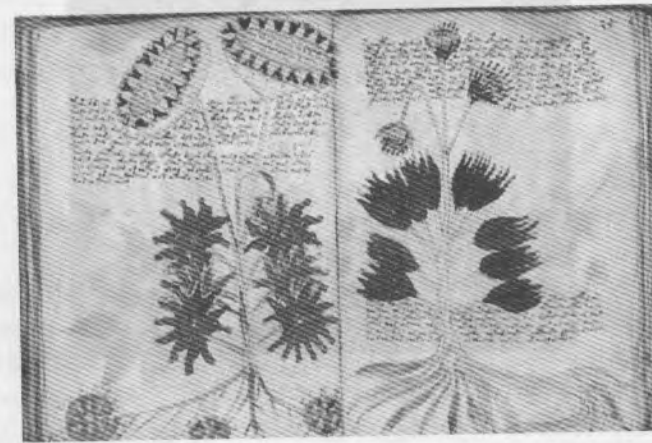
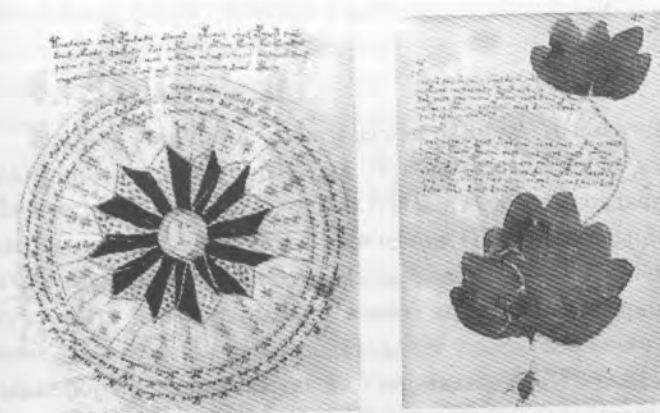
Помимо прямого шифрования текстов в магии существует ещё два способа сокрытия информации: «избыточный» и «недостаточный».

При «избыточном» методе сокрытия знаний к основному тексту добавляются «ловушки» в виде опасных советов и рекомендаций, которые сразу же почувствует другой посвящённый. Для расшифровки такой ловушки «посвящёнными» достаточно изложить её вне системы принятых символов «Ключиков» (обычным языком, понятным профанам).

При «недостаточном» методе в текст не включаются некоторые «очевидные» для Магов ключевые указания. Или весь текст пишется «обычным» языком, а ключевые указания излагаются в нескольких иллюстрациях, сделанных в системе языка Тарота (с помощью «Ключиков»).

В обоих случаях профанам ничего в этих текстах «не светит».

Данная книга написана в «недостаточном» стиле. Несмотря на простой и в общем-то доступный язык, делающий эту книгу понятной для профанов, всё-таки основное её назначение — сообщение необходимой информации Ученикам. Часть недостающей информации можно найти в других магических книгах, в том числе в некоторых книгах автора. Таким образом, данную книгу следует рассматривать как некий не вполне полный справочник, предназначенный для учащихся в системе обучения «Атлантида» и некоторых иных традиционных школах аналогичных направлений.



Варианты зашифрованного
магического текста

Такова практика использования «стандартных заклинаний». Источниками энергии при создании таких заклинаний обычно служат Большие Арканы Таро: Огонь — 15А, Земля — 15А, Вода — 16А, Воздух — 14А.

Для настройки на качество стихий используют карты Малых Арканов, содержащие эти качества. Кроме того, в Тройках Малых Арканов используются физические объекты, содержащие качество стихии: для Огня — пламя свечи, для Земли — кристалл кварца, для Воды — текущая струя, для Воздуха — ветер (поток воздуха). В Четвёрках создаётся формула данной стихии. В Пятёрках используются духи — элементалы стихии. Для стихии Огня эти духи называются саламандры, для Земли — гномы, для Воды — ундины, для Воздуха — сильфы.

При создании заклинаний в качестве источников энергии (сил или каналов) выступают Большие Арканы. Для использования Больших Арканов маги проводят их энергию в Прямом энергетическом круге (технология изложена в разделе, описывающем Фаерболл).

4.1. Заклинания из раздела «Боевая магия»

«Боевая магия» представляет собой особую область воздействий, связанную с развитием цивилизации и индивидуальной эволюцией сознания людей. Боевые маги активно вмешиваются в процесс управления социумом и являются прогрессорами, ускоряющими развитие технологий и социальных отношений. Можно рассмотреть Боевых магов как агентов высокотехнологичной цивилизации древних, активно работающих с современной цивилизацией, живущей на развалинах этой высокоразвитой цивилизации.

Заклинания Боевых магов можно разделить на ударные и защитные.

Ударные заклинания несут в себе активное воздействие, способное нанести урон противнику.

Защитные заклинания блокируют внешнее негативное воздействие.

Успешность применения боевых заклинаний требует определённой психологической позиции. Маг должен быть полностью уверен в реальности и действенности этих технологий (принцип включения). Представьте себе, что перед вами враг, вооружённый обычным оружием. У вас ничего нет, кроме Слова (заклинания). Ваше слово (заклинание) должно быть для вас так же реально, как меч или щит. Это заклинание должно быть для вас реальным ору-



жием, способным защитить вас и уничтожить противника. Ваше слово является спусковым крючком, активирующим заклинание. Обычно оружие, используемое воинами, создано другими людьми (кузнецами, оружейниками, механиками). Так же и с боевыми заклинаниями, предлагаемыми в этой книге. Ваше действие является лишь стартовым ключом, включающим древнее заклинание. Но чтобы

ключевое слово сработало, вы должны быть в нём уверены. Работая с заклинанием, вы должны чётко себе представить всю систему образов, при этом происходит совмещение с созданным древними заклинанием.

Описанная формула, запускающая процесс, написана на некоем древнем языке. Этот язык относится к тем временам, когда существовало единое человечество, говорившее, согласно Библии, на едином языке в период постройки Вавилонской башни, предшествовавший Потопу.

Далее произнесите формулу. Произносите формулу вслух, независимо от того, будут ли кроме вас ещё слушатели. Вы должны сказать это, независимо ни от чего. Система услышит и поймёт вас. Заклинание пробудится, подобно духу, ментальному существу. Настроившись на образ, вы активизируете его там, где находитесь, произнося формулу, включаете его действие. Представьте себе, что у вас есть дрессированная собака, обученная иностранцем. Вы не знаете языка, но, имея список команд, можете отдать приказ.

Каждую мыслеформу можно считать простейшим существом. Большинство мыслеформ рассеивается и перестаёт существовать. Однако сложные мыслеформы могут существовать долго. Они способны подпитываться энергией от людей. Такие мыслеформы называются лярвами. Лярвы могут перезаряжаться и таким образом продлевают своё существование. Заклинание представляет собой сложную многоуровневую мыслеформу. Такая тщательно проработанная мыслеформа способна существовать очень долго. Каждый раз сонастраиваясь с ней, маги «притягивают» её и перезаряжают в процессе использования. Одна и та же мыслеформа может использоваться магами в течение веков. Более того, одновременно несколько магов могут использовать одну и ту же мыслеформу. Эта же мыслеформа может находиться в различных артефактах

одновременно. Заклинание является одновременно и «оболочкой» (структурой), и волной. Каждое созданное заклинание связывается со своим прототипом. Если заклинание новое и не имеет прототипа, то оно само становится прототипом. Каждое созданное заклинание вначале является «формой» (оболочкой). Далее оно «заряжается» и становится «заклинанием». Если использовать «форму», она «расходуется» и исчезает. Форму создают в виде «Магического Свитка». Свиток содержит в себе чертежи и формулы. Используя Свиток, Маг воссоздаёт по нему заклинание. Это заклинание имеет многообразный характер использования. Маги могут не только перезаряжать собственные заклинания, но и разрушать чужие. Кроме того, маг может «подобрать» чужое заклинание, поставленное на каком-нибудь объекте. Также маг может «отремонтировать» вышедшее из строя «поломанное» заклинание.

4.1.1. Защитные заклинания

Эти заклинания блокируют действие негативных энергий. С их помощью можно парировать враждебные заклинания. Обычно маги заранее окружают себя несколькими системами защиты. При этом различают несколько типов защиты: пассивную, активную, комбинированную. В данный сборник вошли пассивные простые заклинания, которые мы рассматриваем как базовые.

Защитные заклинания представляют собой энергетические конструкции, препятствующие энергетическим структурам «добраться» до человека. В зависимости от типа защиты, это могут быть сплошные или локальные конструкции. Кроме того, элементы защиты могут быть статическими и динамическими. Простые заклинания содержат, как правило, только статические элементы. Комбинированные защитные заклинания, помимо оболочковых конструкций, могут содержать ударные подвижные элементы.

4.1.1.1. Сфера



Заклинание создаёт в пространстве вокруг человека защитную Сферу. Защитная Сфера строится по принципу стихии. Сфера является абсолютной защитой от всех видов воздействия. Недостатком защитной Сферы является маленькая плотность энергии, распределённой по поверхности сферической оболочки.

Оригинальный текст.

Представив сферу, маг окружает себя ею, создавая неодолимую преграду оружию врага. Сфера создаётся плотная, состоящая из множества точек, обладающих качеством твёрдости.

Сфера Огня (1)*

Сфера строится из энергии свободного излучения. Сознание мага настраивается на 15А. Сфера создаётся в виде сетчатой структуры. Плотность энергии и мощность сферы зависят от источника энергии. В Тройке Мечей

* Здесь и далее справа от заголовка (в скобках) указан номер заклинания. Нумерация заклинаний по тексту сквозная.

питание сферы возможно от светильника или пламени. В Червёрке энергия создаётся как формула. В Пятёрке источником энергии является элементал Огня. Основной образ формируется в виде пылающей сетчатой сферы, окружающей человека. Сфера синхронизируется с Солнцем и соответствует настоящему времени.

Стартовая фраза:

Zigurno Ort Urriz Ubellit.

Я создаю вокруг себя огненную сферу, поглощающую энергию любого внешнего импульса. Поток энергии, идущий извне, входит во взаимодействие с этой сферой, поглощающей внешний импульс и увеличивающей свою температуру и светимость. Искры огня вылетают наружу из сферы. Радиус её увеличивается за счёт поглощённого импульса.

Сфера Земли (2)

Сфера Земли строится в виде кристаллической структуры, окружающей человека. Эта сфера поглощает внешний импульс энергии. Сознание мага настраивается на 15А (в аспекте Земли). Как на источник качества в Тройке Динариев настраиваются на кристаллы. В Четвёрке источником является формула, а в Пятёрке — элементал Земли. Образ формируется в виде сетчатой кристаллической сферы.

Стартовая фраза: *Ugor Vart Komm Egrumi.*

Я создаю сферу Земли, концентрируюсь на плотности и структуре этой фигуры. Внешний импульс, направленный ко мне, поглощается упругой сферой, переходя в её деформацию. Под действием внешнего импульса сфера вибрирует, переводя энергию внешнего импульса в акустическую вибрацию.

Сфера Воды (3)

Сфера Воды (заторможенного времени, 16А) является второй по мощности после сферы Смерти (остановка времени, 13А). Её визуализируют в виде медленно текущих водных потоков, образующих сетчатую структуру. Эти потоки поглощают любой импульс энергии и создают оболочку, в которой скорость течения времени тормозится. В Тройках источником является река, в Четвёрках — формула, в Пятёрках — элементал Воды.

Стартовая фраза:

Futar Ur Ubbi Uzzugant Surro Ort.

Я создаю сферу заторможенного времени. Внешний импульс энергии поглощается сферой заторможенного времени. Сфера нагревается, сбрасывая поглощённый импульс в виде испускаемого теплового излучения.

Сфера Воздуха (4)

Сфера Воздуха (ускоренного времени, 14А) является сильной защитой. Она визуализируется как сетчатая структура, образованная воздушными потоками с ускоренным временем. Эти потоки поглощают и рассеивают любой импульс энергии, распределяя его в многовариантном будущем (пятое измерение — расширение времени). В Тройках источником является ветер, в Четвёрках — формула, в Пятёрках — элементал Воздуха.

Стартовая фраза:

Singar Tor Kummi Ortugar Ur.

Я создаю сферу ускоренного времени. Внешний импульс энергии поглощается сферой Воздуха, преобразуясь в ускорение сферы. Сфера разгоняется поглощённым импульсом.

4.1.1.2. Стена

Заклинание создаёт перед магом защитную плоскость данной стихии. Плоскость является преградой, поглощающей и отражающей внешний импульс энергии. Плотность энергии стены выше, чем сферы, и она является более надёжной защитой.



Оригинальный текст:

Между собой и противником Магик создаёт непреодолимую преграду в виде образа стены, не имеющей толщины, но включающей множество уплотняющихся точек.

Стена Огня (5)

Создаётся плоскость распространения свободной энергии (15А), синхронизированной с Солнцем. Эта плоскость поглощает и отражает внешний импульс энергии. Плоскость существует в настоящем времени и имеет определённую плотность энергии.

Стартовая фраза: Оку Егг Егги. Omiss.

Я создаю стену Огня перед собой. Внешний импульс энергии поглощается стеной Огня и преобразуется в её светимость. Избыток энергии излучается стеной Огня в виде тепла и света.

Стена Земли (6)

Заклинание создаёт кристаллическую плоскость в пространстве перед магом. Эта стена поглощает все импульсы энергии, идущие в направлении мага. Используется поток энергии 15А.

Стартовая фраза: Faru in Vudat. Klayv.

Я создаю стену Земли перед собой, сосредотачиваясь на её плотности и упругости. Поглотив импульс, стена Земли вибрирует, отдавая наружу акустическую энергию.

Стена Воды (7)

Заклинание создаёт в пространстве перед магом плоскость стихии Воды (16А) с заторможенным временем. Такая плоскость имеет плотность энергии большую, чем сфера Воды, и способна поглотить энергию импульсов энергии, направленных к магу извне.

Стартовая фраза: Opuzu ugard. Sentium.

Я создаю перед собой стену Воды. Я сосредотачиваюсь на создании плоскости заторможенного времени. Любой внешний импульс поглощается стеной заторможенного времени. Поглощенный импульс преобразуется в тепловое излучение стены Воды.

Стена Воздуха (8)

Заклинание создаёт в пространстве перед магом плоскость стихии Воздуха (14А) с ускоренным временем. Такая плоскость рассеивает энергию любого внешнего импульса в многовариантном будущем. Плотность энергии в стене Воздуха выше, чем в сфере.

Стартовая фраза: Vartu Ort it. Qurant.

Я создаю стену Воздуха, располагая её перед собой. Направленный ко мне извне внешний импульс поглощается плоскостью ускоренного времени. Энергия поглощённого импульса превращается в дополнительное ускорение стены Воздуха и рассеивается в развилках времени.

4.1.1.3. Щит

Этот тип защиты создаёт в пространстве перед магом небольшую область пространства, структурированную в виде щита данной Стихии. Щит имеет форму диска, закрывающего область от Аннахата до Сахасрара чакры (область ментала). Щит имеет наибольшую плотность из всех защитных заклинаний. Эта самая мощная, но самая маленькая геометрически защита.



Оригинальный текст:

Маг создаёт перед собой преграду небольшого размера, аккумулирующую в себе наибольшую плотность энергии. Эта форма создаёт наибольшее число плотных точек в единице объема пространства.

Щит Огня (9)

Вихрь Огня (15А), состоящий из энергии свободного излучения, формирует в пространстве перед магом щит, отражающий любые внешние импульсы энергии. Эффективность щита во много раз выше остальных форм защиты за счёт более высокой плотности заклинания. Щит Огня синхронизирован с Солнцем и связан с энергией настоящего времени.

Стартовая фраза: Errit on ku. Ludat.

Я создаю щит Огня, формируя локальную зону энергетического заряда в пространстве перед собой. Щит Огня поглощает импульс энергии, направленный в меня, преобразуя энергию внешнего импульса в излучение тепла и света.

Щит Земли (10)

В пространстве перед магом формируется кристаллический диск (15А), поглощающий внешний импульс, направленный в мага извне. Любой внешний импульс, поглощаемый кристаллической структурой, переходит во внутреннюю энергию щита. Плотность щита выше плотности остальных форм защиты.

Стартовая фраза: *Ergu ort irr. Santis.*

Я создаю щит Земли в виде локальной структуры в пространстве. Я концентрируюсь на структуре плотности и упругости щита Земли. Направленный в меня импульс поглощается щитом и преобразуется в акустическую вибрацию и деформацию его структуры.

Щит Воды (11)

В пространстве перед магом формируется щит Воды, представляющий собой область заторможенного во времени пространства (16А). Щит Воды визуализируется в виде текущего водного потока, формирующего водоворот. Заторможенное пространство способно поглотить любой импульс энергии, направленный к магу извне.

Стартовая фраза: *Ogum ekkog ursul. Vamri.*

Я создаю щит Воды в пространстве перед собой в виде локальной структуры заторможенного времени. Щит Воды поглощает внешний импульс, направленный в меня, преобразуя его и рассеивая в прошедшем времени.

Щит Воздуха (12)

В пространстве перед магом формируется вихрь Воздуха (14А) в виде щита, состоящего из зоны ускоренного времени. Любой внешний импульс энергии рассеивается в пространстве многовариантного будущего.

Стартовая фраза: *Ursul ekko ovator. Invistor.*

Я создаю в пространстве перед собой щит Воздуха, сосредотачиваясь на создании локальной зоны ускоренного времени. Внешний импульс, направленный ко мне, поглощается Щитом воздуха и рассеивается в развилках будущего Времени.

4.1.1.4. Доспех

Заклинание создаёт защиту типа сферы, строя её на границе физического тела в виде протектора. Магический доспех является достаточно плотным вариантом сферы. Доспех строится как сетчатый протектор, введённый в кожу. В каждой стихии доспех имеет свои особенности.



Оригинальный текст:

Магик окружает своё тело энергетической эманацией, являющей преграду для противника. Плотность такой преграды может при этом быть весьма высока.

Доспех Огня (13)

Заклинание создаёт поверхностное излучение тела (15А), отражающее любой импульс, направленный в тело мага. Доспех Огня (настоящее время) синхронизируется с Солнцем.

Стартовая фраза: *Hag urrt. Uturamon.*

Я создаю доспех Огня, формируя оболочку вокруг тела, концентрирую в ней энергию стихии Огня. Эта оболочка поглощает энергию внешнего импульса, преобразуя её в энергию светового излучения.

Доспех Земли (14)

Заклинание создаёт на поверхности тела мага плотную кристаллическую структуру (15А), поглощающую любые импульсы энергии. Поглощённая энергия усложняет внутреннюю структуру доспеха.

Стартовая фраза: *Erg sam. Iviss.*

Я создаю доспех Земли, формируя вокруг тела оболочку стихии Земли. Для этого концентрируюсь на структуре и упругости оболочки. Гибкий и упругий доспех поглощает внешний импульс, преобразуя его в деформацию и акустическую вибрацию доспеха.

Доспех Воды (15)

Заклинание создаёт на поверхности тела мага зону заторможенного времени (16А). Доспех воды поглощает внешний импульс энергии.

Стартовая фраза: *Ubgori ottor vast. Inkummi.*

Я создаю доспех Воды, затормаживая эту оболочку во времени. Внешний импульс поглощается оболочкой, при этом энергия импульса поглощается за счёт ускорения времени в самой оболочке.

Доспех Воздуха (16)

Заклинание создаёт на поверхности тела мага зону ускоренного времени (14А). Импульс энергии рассеивается доспехом Воздуха в многовариантном будущем.

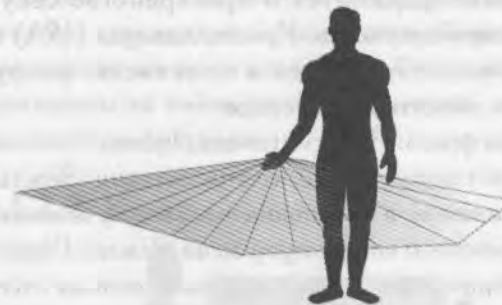
Стартовая фраза: *Uguri Ombri Khum. Ivitori.*

Я создаю доспех Воздуха, ускоряя созданную энергетическую оболочку во времени. Внешний импульс энергии поглощается доспехом и рассеивается в многовариантности мира.

4.1.2. Ударные заклинания

Ударные боевые заклинания представляют собой наступательное оружие боевых магов, предназначенное для нанесения ущерба физическому и психическому здоровью противника. Если эффективность защитных заклинаний определяется коэффициентом защиты, то для ударных заклинаний это коэффициент урона.

Ударные заклинания представляют собой динамические энергетические структуры, обладающие поражающим фактором. Как правило, поражающий фактор ударных заклинаний связан с механическим разрушением энергетической структуры человека.

4.1.2.1. Меч

Ударное боевое заклинание, формирующее разворачивающуюся в пространстве горизонтальную секущую плоскость. Урон аналогичен горизонтальному рубящему удару меча. Разные Стихии имеют различную эффективность этого заклинания.

Первичный текст:

Магик создаёт форму секущей плоскости. Увеличивая число точек в секущей плоскости, обеспечивают её высокую плотность. Форма обладает способностью к разрушению преград.

Меч Огня (17)

Заклинание формирует разворачивающуюся в пространстве с огромной скоростью плоскость распространения свободного излучения (15А), разрушающего физическое и тонкие тела. Заклинание связано с настоящим временем и синхронизируется с Солнцем.

Стартовая фраза: Ukhan egraz ubi. Ekkun.

Я создаю секущую плоскость из стихии Огня, разворачивая её в пространстве с большой скоростью. Плоскость рассекает препятствие, разрушая его, передавая ему энергию по линии контакта.

Меч Земли (18)

Заклинание формирует в пространстве секущую кристаллическую плоскость. Кристаллизация (15А) стремительно распространяется в плоскости, разрушая структуру тел объекта воздействия.

Стартовая фраза: Baguz vettor umi. Igumo.

Я создаю секущую плоскость стихии Земли, разворачивая её в пространстве, настроившись на плотность и структуру меча Земли. Разрушение структуры преграды происходит за счёт разрушения молекулярных связей по линии действия секущей плоскости. Высвободившаяся энергия приводит к нагреву преграды.

Меч Воды (19)

Заклинание формирует в пространстве секущую горизонтальную плоскость, представляющую собой расширяющуюся зону торможения времени (16А). Урон наносится за счёт нарушения связей между процессами, протекающими в телах объекта.

Стартовая фраза: Vafat evaz ummi. Okolan.

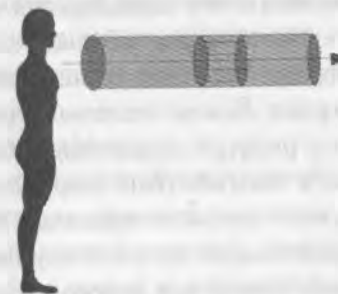
Я создаю меч Воды, затормаживая во времени плоскость удара. Плоскость заторможенного времени распространяется в пространстве, разрушая преграду. Пространство по линии удара поглощает энергию межмолекулярных связей за счёт торможения процесса взаимодействия молекул во времени.

Меч Воздуха (20)

Заклинание создаёт в пространстве горизонтальную секущую плоскость ускоренного времени (14А). Урон наносится за счёт разрушения связей между тканями физического и тонких тел плоскостью ускоренного времени.

Стартовая фраза: Azzar utor egummo. Ivitar.

Я создаю в пространстве секущую плоскость меча Воздуха, ускоряя время в секущей плоскости. Связи разрушаются по линии действия секущей плоскости за счёт рассеяния энергии в многовариантном будущем.

4.1.2.2. Кулак

Это ударное заклинание представляет собой тупой цилиндр, построенный на базе стихии, перемещающийся с высокой скоростью в горизонтальной плоскости. Поражающий фактор — тупой фронтальный удар.

Первичный текст:

Магик создаёт плотную форму быстро движущегося цилиндра, пробивающего преграды. Число материализующихся точек обеспечивает массу пробивающего тела.

Кулак Огня (21)

Заклинание создаёт в пространстве цилиндр свободных излучений, перемещающийся с большой скоростью (15А). Разрушение мишени происходит за счёт поглощения энергии цилиндра излучений.

Стартовая фраза: Erato Ekun attor. Uzzi.

Я создаю огненный кулак, сплетая энергетические линии в плотную структуру, летящую в пространстве с ускорением. Эта структура пробивает преграду, передавая ей импульс энергии, за счёт чего преграда разрушается.

Кулак Земли (22)

Заклинание создаёт кристаллический цилиндр, наносящий удар по мишени (15А). Сила удара связана с массой цилиндра и скоростью его перемещения в пространстве. Урон связан со столкновением твёрдых тел.

Стартовая фраза: Vard esum onnu. Ellat oggi.

Я создаю кулак Земли, сплетая нити энергии в плотную и упругую структуру, обладающую упругостью и массой. Эта структура летит в пространстве с высокой скоростью. Разрушение преграды происходит за счёт нарушения межмолекулярных связей при деформации объекта.

Кулак Воды (23)

Под действием этого заклинания в пространстве возникает цилиндр заторможенного времени (16А),

перемещающийся в пространстве с большой скоростью. Сила удара и величина разрушений связаны с объёмом и скоростью цилиндра. Урон связан с проникновением в толщу мишени зоны торможения времени.

Стартовая фраза: Umir ekunori ort. Uzzi ess.

Я создаю кулак Воды, замораживая во времени энергетические нити, сплетённые в плотный сгусток. Кулак Воды, перемещаясь в пространстве, разрушает преграду за счёт распространения торможения на межмолекулярные связи в ней.

Кулак Воздуха (24)

Заклинание формирует в пространстве цилиндр ускоренного пространства (14А), перемещающийся в горизонтальной плоскости. Урон связан с рассеянием мишени в будущем многовариантном времени.

Стартовая фраза: Etti oss immi. Uramiss Tor.

Я создаю кулак Воздуха, ускоряя во времени энергетическую структуру, сплетённую из нитей энергии. Эта структура перемещается в пространстве с большой скоростью, разрушая преграду. Разрушение преграды происходит за счёт рассеяния энергии связей в многовариантном будущем.

4.1.2.3. Стрелы

Заклинание формирует в пространстве пучок из трёх летящих с высокой скоростью стреловидных объектов (конусов), сформированных на базе стихий и перемещающихся в горизонтальной плоскости. Разрушающий фактор связан с одновременным поражением объекта пучком зарядов, проникающих вглубь структуры.



Стрелы Огня (25)

Заклинание формирует в пространстве группу высокоскоростных объектов, состоящих из свободного излучения (15А). Поражающим фактором является поглощение целью энергии пучка стрел. Стрелы синхронизируются по Огню (настоящее время).

Стартовая фраза: Etor ubi ess. Ekkori.

Я создаю в пространстве пакет сгустков энергетических структур, концентрирую в них энергию свободного излучения. Эти структуры летят с высокой скоростью и поражают цель. Разрушение преграды происходит от возникновения турбулентных вихрей, при взаимодействии которых возникают силы деформации.

Стрелы Земли (26)

Заклинание формирует в пространстве пучок из трёх высокоскоростных кристаллических стрел, перемещающихся в горизонтальной плоскости. Поражающим фактором является механическое разрушение цели (15А) плотными объектами.

Стартовая фраза: Urtos Uri Ekkor. Etori.

Я создаю пакет структур, концентрируюсь на параметрах плотности и упругости. Этот пакет структур перемещается в пространстве с высокой скоростью и поражает цель. Разрушение цели происходит за счёт поглощения импульса и механической деформации сразу в нескольких точках.

Стрелы Воды (27)

Заклинание формирует в пространстве три высокоскоростных конуса заторможенного времени (16А), перемещающихся в горизонтальной плоскости. Поражающим

фактором является глубокая заморозка и разрушение объекта.

Стартовая фраза: Omir Vasst onor. Egummo.

Я создаю пакет структур, концентрируюсь на параметре торможения времени в этих структурах. Этот пакет структур перемещается в пространстве с большой скоростью, поражая цель. Разрушение цели происходит за счёт замораживания связей в нескольких точках одновременно.

Стрелы Воздуха (28)

Заклинание формирует в пространстве три высокоскоростных конуса ускоренного времени (14А), перемещающихся в горизонтальной плоскости. Поражающим фактором является глубокое разрушение объекта за счёт проникновения объектов, разрушающих внутренние связи, энергия которых рассеивается в многовариантном будущем.

Стартовая фраза: Urung erum ugori. Edungo.

Я создаю пакет структур, ускоренных во времени. Эти структуры перемещаются в пространстве с высокой скоростью, поражая цель. Разрушение цели происходит за счёт рассеяния энергии связи в многомерном пространстве.

4.1.2.4. Молот

Заклинание создаёт в пространстве цилиндрическую структуру, аналогичную заклинанию «Кулак». Отличие состоит в вертикальном перемещении молота (тупой удар сверху).

Первичный текст:

Маг создаёт плотное вертикально движущееся тело, пробивающее преграду. Увеличивая



число точек в единице объема, Магик создаёт ударную массу, пробивающую преграду.

Молот Огня (29)

Заклинание создаёт в пространстве вертикально перемещающийся (падающий) тупой цилиндр, образованный свободными излучениями (15А). Поражающим фактором является разрушение структуры мишени энергиями излучения.

Стартовая фраза: Egur vetan urz. Ietor.

Я создаю в пространстве сгусток энергии, перемещающийся с большой скоростью сверху вниз. Поражение цели происходит за счёт передачи мишени импульса энергии, разрушающей структуру цели.

Молот Земли (30)

Заклинание создаёт в пространстве вертикально перемещающийся (падающий) тупой кристаллический цилиндр (15А). Поражающим фактором является механическое разрушение структуры мишени.

Стартовая фраза: Ubi Ovo Komm. Ietori.

Я создаю в пространстве сгусток энергии, концентрируясь на параметре плотности и упругости. Этот сгусток энергии движется сверху вниз с большой скоростью. Разрушение преграды происходит за счёт её механической деформации.

Молот Воды (31)

Заклинание создаёт в пространстве вертикально перемещающийся (падающий) тупой цилиндр (16А) заторможенного пространства. Поражающим фактором является разрушение структуры мишени зоной с заторможенным временем.

Стартовая фраза: Tekor Oss. Ingumi.

Я создаю в пространстве структуру из сгустка энергии, заторможенного во времени. Перемещаясь сверху вниз, сгусток разрушает преграду за счёт поглощения энергии связи.

Молот Воздуха (32)

Заклинание создаёт в пространстве вертикально перемещающийся (падающий) тупой цилиндр зоны ускоренного времени (14А). Поражающим фактором является механическое разрушение структуры мишени зоной ускоренного времени.

Стартовая фраза: Azz Orot Umangi. Ekuno.

Я создаю в пространстве структуру, ускоренную во времени. Перемещаясь сверху вниз, структура разрушает преграду за счёт рассеивания энергии связи в многовариантном будущем.

4.2. Заклинания из раздела «Магии Целителей»



Этот тип магии связан с лечением травм и заболеваний и относится к основным типам магических воздействий. Целители оказывают помощь в лечении болезней как обычным людям, так и другим магам. Приведённые ниже заклинания Целителей являются простыми и доступными для магов уровня 4.1—4.2.

Существует разночтение в самом термине «Целители». Так называют специалистов в народной медицине, кроме того, так же называются Маги уровня 4.2. Специализация магов-целителей включает в себя нечто иное. Эти маги занимаются «целительством» как способом продвинуться в личной эволюции. Технологически эти маги превосходят все достижения современной медицины. «Оборудованием» для магов этого типа служат естественные биоценозы: леса, озёра, болота. Помещая своих «пациентов» внутрь биоценоза, маг-целитель включает их в экосистему и «настраивает» как «внутренний элемент», управляя всем биоценозом. Приведённые ниже заклинания не имеют прямого отношения к работе с биоценозами и даны как наиболее простые и доступные. В более сложном варианте эти заклинания используются для «программирования» биоценоза. Надо отметить, что с приходом христианства и вырубанием «священных рощ» места «работы» магов-целителей сместились в труднодоступные места планеты.

4.2.1. Иммуниет



Болезнь можно отождествить с некой внешней силой, действующей на организм человека. Любой объект, обладающий инерцией, будет сопротивляться действию такой внешней силы. Аналогом инертной массы для организма, обеспечивающей устойчивость к болезням, является иммунитет.

Приведённое заклинание питает энергией тело человека, увеличивая устойчивость всех систем организма к заболеваниям. Принцип

работы заклинания имеет отличия для разных стихий. Общей частью этих заклинаний является подключение энергетического потока к Манипура чакре. Поток энергии связан с основным Арканом стихии на данном уровне (Огонь — 15А, Земля — 15А, Вода — 16А, Воздух — 14А) и модулируется сознанием мага.

Первичный текст:

Магик насыщает организм энергией через жёлтую чакру. Плотность формируемых Магиком точек, материализуемых в объёме организма, увеличивается, создавая инерцию.

Иммунитет Огня (33)

Заклинание создаёт в пространстве канал излучения, связанный с 15А, направленный к Манипура чакре пациента. Канал представляет собой турбулентный поток энергии, сонастроенный с Манипура чакрой. Этот поток несёт энергию, питающую иммунную систему организма.

Стартовая фраза: *A ha no gar. Etori OSS.*

Я создаю этот поток энергии, направленный к жёлтому центру пациента. Этот поток закручивается в двойной вихрь. Вихрь состоит из двух спиралей — мужской и женской. Мужская спираль направлена от моей ладони к пациенту. Женская спираль направлена от пациента к моей ладони. Вихрь несёт в себе огонь зачатия. Он укрепляет «Нить Жизни» пациента.

Иммунитет Земли (34)

Заклинание создаёт поток информации (15А), направленный к Аннахата чакре. Поток информации, модулированный параметрами организма Мага, несущий настройки работы внутренних органов, настраивает иммунную систему пациента.

Стартовая фраза: Vayt of Urrt. Iviturs Onos.
 Я создаю этот поток плотности и упругости, направленный к «Нити Жизни» пациента через его «Зелёный центр». Поток встраивается в «Нить Жизни», уплотняя и выравнивая её. Поток движется по кругу от меня к пациенту и от пациента ко мне. Этот поток вплетается в «Нить Жизни» пациента, укрепляя и выстраивая её по образцу моей «Нити Жизни».

Иммунитет Воды (35)

Поток энергии 16А, направленный к Манипура чакре пациента, затормаживает организм пациента во времени, делая его более устойчивым к любой внешней инфекции. Происходит увеличение инерции организма к внешнему воздействию.

Стартовая фраза: Klayv off uruzz. Ivati omirr.
 Я создаю поток заторможенной во времени энергии, направляя его через «Жёлтый центр» к «Нити Жизни» пациента. Этот поток увеличивает устойчивость «Нити Жизни», тормозя процесс её износа.

Иммунитет Воздуха (36)

Заклинание создаёт поток 14А, направленный к Аннахата чакре. Этот поток энергии ускоряет систему управления организма пациента. Иммунитет увеличивается за счёт ускорения работы защитной системы организма.

Стартовая фраза: Opuzi onorr yokk. Igitur urss.
 Я создаю поток ускоренной во времени энергии, направляя его через «Зелёный центр» к «Нити Жизни» пациента. Энергия ускоренного во времени потока энергии запитывает «Нить

Жизни» пациента. Ускоренный поток определяет состояние «Нити Жизни» в будущем.

4.2.2. Восстановление



Болезнь можно рассмотреть как разрушение структур организма.

Заклинание создаёт сканирующий луч стихии, работающий по принципу дополнения в зонах разрушения организма. Можно представить себе некий энергетический лак, закрывающий дефекты в конструкции организма.

Первичный текст:

Магик выравнивает плотность в объёме организма, направляя поток энергии к зоне неравномерности. Количество точек в единице объёма выравнивается в среднем по организму.

Восстановление Огня (37)

Заклинание создаёт сканирующий луч Огня (15А), выравнивающий организм по энергии. Луч движется по организму снизу вверх и сверху вниз, заполняя энергией все дефекты организма.

Стартовая фраза: Mass ogog erri. Ori eno okkuri. Plamena.
 Я создаю поток энергии стихии Огня, сканирующий организм, движущийся сверху вниз и снизу вверх. Поток Огня выравнивает энергию в объёме организма, заполняя пустоты и убирая излишки. Процесс можно представить себе как выравнивание потенциалов точек, на которые разбит объект.

Восстановление Земли (38)

Заклинание создаёт сканирующий луч Земли (15А), выравнивающий организм по параметру плотности и информации. Такой луч, движущийся в вертикальной плоскости, выравнивает дефекты структуры.

Стартовая фраза: *Otti varum farr. Konti. Ulla ort iviss.*

Я создаю сканирующий поток стихии Земли, построенный по принципу выравнивания потенциала плотности в большом числе точек, на которые разбит объект. В процессе энергообмена достраиваются разрушенные структуры.

Восстановление Воды (39)

Заклинание создаёт сканирующий луч (16А), смещающий разрушенные части организма в прошлое, более исправное и целое состояние, предшествовавшее травме. За счёт действия луча в местах разрушения происходит выравнивание травм прошлыми более цельными структурами.

Стартовая фраза: *Mano kann fago. Oviskon etturi.*

Я создаю сканирующий луч стихии Воды. Луч тормозит потенциалы точек организма, возвращая их к изначальным условиям. Восстановление структур происходит за счёт совмещения во времени с прошлыми состояниями.

Восстановление Воздуха (40)

Заклинание создаёт луч (14А), ускоряющий разрушенные части организма. Такое ускорение приводит к ускоренному клеточному делению и восстановлению разрушенных структур. Луч движется вверх-вниз в вертикальной плоскости.

Стартовая фраза: *Uttor erri isst. Ominuss olla Komm.*

Я создаю сканирующий луч стихии Воздуха. Ускоряя потенциалы точек, воздействие откры-

вает пути к тем вероятностным линиям, в которых эти потенциалы близки к норме. Восстановление происходит за счёт переноса нормального потенциала из других линий реальности.

4.2.3. Лечение

Заклинание направлено на борьбу с внутренней инфекцией в организме.

Это заклинание связано с изменением скорости или частоты работы энергетических чакр пациента. Изменяя частоту работы Манипура и Аннахата чакр, данное заклинание меняет течение биохимических процессов в организме пациента. Таким образом, через изменение свойств внутренней среды производится воздействие на инфекцию, поражающую ткани организма. Будучи узкоспециализированными, микроорганизмы не в состоянии выжить при изменении биохимических процессов, протекающих внутри организма.



Первичный текст:

Переключив поток внешней энергии с Жёлтого на Зелёный центр, Магик активизирует точки в объёме своего тела, ускоряя их.

Лечение Огня (41)

Заклинание создаёт внешний поток свободной энергии (15А), направленный к Манипура чакре пациента. Поток энергии, сформированный сознанием мага, изменяет свою частоту от жёлтого цвета (Манипура чакра) к зелёному (Аннахата чакра). При этом изменяется биохимия организма, что убивает узкоспециализированные микроорганизмы.

Стартовая фраза: *Urtog ubi olli. Ivill Oss.*
 Я создаю поток энергии, идущий от моей ладони к «Жёлтому центру». Поток создаётся из стихии Огня. Я концентрирую тепло и свет, в потоке энергии закручивая его в вихрь. Вихрь ускоряется от жёлтого цвета к зелёному, ускоряя все процессы в организме. Организм пациента переходит в более высокочастотный режим.

Лечение Земли (42)

Заклинание создаёт поток информации, направленный к Аннахата чакре (15А), изменяющий частоту чакры (настоящее время) за счёт синхронизации с Солнцем. При этом происходят изменения в скорости работы периферической нервной системы от стресса в сторону нормы с уменьшением или от депрессии в сторону нормы с увеличением. Изменения внутренней среды, убивающие инфекцию, связаны с изменением скорости работы системы управления.

Стартовая фраза: *Fatum Vass onoris. Eggog onni irr.*
 Я создаю поток энергии, концентрируясь на стихии Земли. Увеличивая структурирование потока, я синхронизирую «Зелёный центр» пациента с потоком Земли. Поток удерживает структуры организма в здоровом состоянии, препятствуя появлению изменений, связанных с болезнью.

Лечение Воды (43)

Заклинание создаёт поток энергии 16А на частоте Аннахата чакры. Происходит смещение частоты Аннахата чакры от зелёного к жёлтому (торможение). При изменении режима работы организма меняется биохимия среды, что может быть губительным для микроорганизмов.

Стартовая фраза: *Okum irr sub. Vakunto om.*
 Я создаю поток энергии стихии Воды. Направляя поток к «Зелёному центру» пациента, я торможу его до скорости, близкой к «Жёлтому центру». При этом инфекция выходит из зацепления за организм пациента.

Лечение Воздуха (44)

Заклинание создаёт поток энергии 14А (ускорение) на частоте Аннахата чакры. Происходит смещение частоты от зелёного (Аннахата чакра) к голубому (Вишуддха чакра), что изменяет биохимию и приводит к гибели микроорганизмов.

Стартовая фраза: *Orri irr Subb. Tor ekun Orro.*
 Я создаю поток энергии стихии Воздуха. Направляя поток, ускоренный во времени, к «Зелёному центру», я смещаю его в сторону голубого. При этом очаг инфекции выходит из зацепления с организмом.

4.2.4. Протекторы органов

Заклинание создаёт в тканях внутренних органов специальные защитные системы, восстанавливающие нормальную работу этих органов. Восстановление в каждой из стихий имеет свою особенность. Протекторы создают механическую, биоэнергетическую и биохимическую защиту. Протекторы физически представляют собой траектории движения энергии Стихии.



Первичный текст:

Магик создаёт энергетическую структуру, состоящую из связанных между собой точек, расположенных в объёме тела.

4.2.4.1. Протектор сердца

Этот тип протекторов предназначен для защиты ткани сердечной мышцы и улучшения проводимости сосудов, питающих сердце. Протектор представляет собой объёмную сетчатую структуру, пронизывающую сердце и питающую его сосуды. Тип протектора определяет метод защиты, различный в разных стихиях.

Протектор сердца стихии Огня (45)

Протектор стихии Огня питает ткани сердца и сосудов энергией 15А. Структура созданных заклинанием энергетических нитей пронизывает весь объём тканей. Отдельные нити, проходящие через просветы кровеносных сосудов, улучшают их собственную сократительную деятельность.

Стартовая фраза: *Ottor kut rex imagitor.*

Я создаю сетчатую структуру на базе стихии Огня. Эту структуру я ввожу в пространство сердца и его сосудов. Эта структура располагается по поверхности органа и крупных кровеносных сосудов, внедряясь в их стенки. Протектор Огня питает энергией всю систему.

Протектор сердца стихии Земли (46)

Протектор стихии Земля (15А) сообщает тканям прочность. Нити, пронизывающие сердце, укрепляют ткани сердечной мышцы и стенки кровеносных сосудов.

Стартовая фраза: *Ultano org uri kordi kort tano.*

Я создаю сетчатую структуру, концентрируюсь на стихии Земли. Я ввожу эту упругую структуру в ткани сердца и сосудов, сообщая им тонус и прочность. Просветы сосудов увеличиваются, прочность сердечной мышцы возрастает.

Протектор сердца стихии Воды (47)

Протектор стихии Воды (16А) создаёт систему энергетических нитей, тормозящих процессы разрушения тканей сердца.

Стартовая фраза: *Vano utgar umi issi.*

Я создаю сетчатую структуру стихии Воды, концентрируюсь на торможении времени. Созданную структуру я внедряю в сердце и сосуды. Внедрённая в ткани сердца заторможенная энергетическая структура препятствует его механическому разрушению.

Протектор сердца стихии Воздуха (48)

Протектор стихии Воздуха (14А) прописывает будущее состояние тканей в точках зацепления за структуру, чем способствует восстановлению нормальной работы сердца.

Стартовая фраза: *Uro utor vah. Vetí ugor uss. Iluno.*

Я создаю сетчатую структуру стихии Воздуха, концентрируюсь на ускорении времени. Созданную структуру я внедряю в сердце и сосуды. Происходит восстановление тканей внедренной структурой за счёт ускорения регенерации.

4.2.4.2. Протектор печени

Заклинание создаёт сетчатую структуру, пронизывающую структуру печени, создавая точки зацепления (взаимодействия). Такое заклинание способствует восстановлению как самого органа, так и процесса обмена веществ. Структура протектора и его действие различны для разных стихий.

Протектор печени Огня (49)

Заклинание создаёт сетчатую структуру свободного излучения (15А) в объёме печени. Эта энергия усваивается

тканями печени, увеличивая работу иммунитета. Протектор увеличивает количество энергии клеток и общую сопротивляемость печени инфекции.

Стартовая фраза:

Akuto orumi ell. Isumi. Otturo akuno ert.

Я создаю сетчатую структуру стихии Огня. Я внедряю эту структуру в пространство печени. Клетки печени усиливаются, получив энергию протектора. Протектор увеличивает иммунитет печени.

Протектор печени Земли (50)

Заклинание создаёт сетчатую структуру, обладающую высокой плотностью и механической прочностью (15А). Эта структура укрепляет ткани печени, сообщая им упругость и устойчивость.

Стартовая фраза: Veturo ekuno orum. Egumo.

Я создаю протектор печени, используя стихию Земли. Эта структура, построенная на плотности, проникает в ткани печени как тончайшие и прочнейшие нити, принимая на себя механическую нагрузку. Эти нити обеспечивают прочность тканей печени.

Протектор печени Воды (51)

Заклинание создаёт в толще тканей печени «замороженную» структуру с замедленным временем (16А). Такая структура замедляет процесс износа и разрушения тканей печени, препятствует распространению инфекции и жизнедеятельности колоний микроорганизмов.

Стартовая фраза: Ikoru tanga tgor. Ukato.

Я создаю протектор печени, используя стихию Воды. Эта структура, построенная из потока энергий заторможенного времени, внедряется в

печень. Внедрённые структуры создают инерцию, это стабилизирует ткани печени и препятствует разрушению структур печени.

Протектор печени Воздуха (52)

Заклинание прописывает в будущем сетчатую структуру, пронизывающую печень (14А) и нормализующую её работу. Такая структура защищает работу органа от перегрузок и травм, прописывая будущее состояние органа.

Стартовая фраза: Overis orumo kont. Pubis Ottor.

Я создаю протектор печени, используя стихию Воздуха. Этот протектор, ускоренный во времени, внедряется в структуру печени. Внедрённая структура восстанавливает энергетическую структуру печени.

4.2.4.3. Протектор почки

Данное заклинание представляет собой структуру, созданную на основе данной стихии, установленную в толще почки. Каждая стихия даёт защиту своего типа. Протекторы должны уберечь орган от возможных структурных разрушений и функциональных сбоев.

Протектор почки Огня (53)

Протектор, собранный на базе 15А (Огонь), предназначен для питания тканей почки энергией. Сетчатая структура протектора пронизывает ткани почки.

Стартовая фраза: Konvi iro orum subb etto. Ikkor uro.

Я создаю эту структуру на базе стихии Огня, концентрируя энергию в сетчатую форму. Эту сетчатую форму я ввожу в почку. Протектор растекается по структуре почки, насыщая её энергией. Этот протектор насыщает почку энергией.

Протектор почки Земли (54)

Заклинание создаёт в толще органа плотную защитную структуру 15А (Земля). Этот протектор питает структуру ткани и предохраняет её от разрушения.

Стартовая фраза: Ugumo subari ello. Utor ivis urto.
Ukko issi ill.

Я создаю сетчатую структуру протектора на базе стихии Земли. Концентрируюсь на параметре плотности и упругости, я внедряю эту структуру в почку. Эта структура защитит ткани почки от разрушения.

Протектор почки Воды (55)

Заклинание создаёт структуру замедленного времени (16А), пронизывающую почку. Такой протектор замедляет процесс разрушения почки.

Стартовая фраза: Eru oppi iss toru.
Ukko ero urt iviss. Ottori.

Я создаю сетчатую структуру протектора на базе стихии Воды. Концентрируюсь на параметре торможения времени, я внедряю эту структуру в почку. Эта структура защитит ткани почки от разрушения за счёт увеличения устойчивости и инерции.

Протектор почки Воздуха (56)

Структура, созданная на базе стихии Воздух (14А), пронизывает почку, прописывая в будущем времени состояние её тканей. Такой протектор удерживает орган от разрушения, фиксируя почку в будущем.

Стартовая фраза: Irumi ikuno ottor ello.
Ibbi ono egubi.

Я создаю сетчатую структуру протектора на базе стихии Воздуха. Концентрируюсь на пара-

метре ускоренного времени, я внедряю эту структуру в почку. Эта структура ускорит восстановление почки.

4.2.5. Обеззараживание (57)

Заклинание работает по принципу изменения частоты организма. При этом частота организма рассматривается относительно Манипура чакры. Используя 15А (Огонь), разгоняют Манипура чакру до скорости Аннахата чакры от жёлтого к зелёному.



Первичный текст:

Магик ускоряет свой «Жёлтый центр» до скорости «Зелёного центра», изменяя скорость точек в объёме своего тела. Возникает некий Внутренний избыточный Огонь, уничтожающий инфекцию.

Стартовая фраза: Irgun ittor evo. Osumi ilumi ono.
Я ускоряю организм, концентрируюсь на «Жёлтом центре», пропуская через него поток энергии. «Жёлтый центр» ускоряется до скорости «Зелёного центра». При этом всё тело ускоряется, и микроорганизмы в нём погибают.

4.3. Заклинания из раздела

«Магия Чародеев»

«Магия Чародеев» связана с изменением внешности. Чародеи накладывают заклинания, изменяющие внешность человека. Эта магия является некоторой разновидностью целительства и косметологии. Заклинания чародеев конечны во времени и не имеют длительного характера изменений.

Маги этой специализации редко встречаются с обычными людьми. Услуги этих магов могут стоить очень дорого. Сама же их специализация позволяет держаться в тени и избегать нежелательных контактов. Заклинания, используемые в этой специализации, требуют умения создавать энергетические структуры высокой плотности. Приведённые ниже заклинания рассчитаны на средний уровень и могут быть практически использованы в работе.



4.3.1. Грим

Этот вид заклинаний связан с наложением внешней энергии. Грим является накладываемым сгустком энергии. Из грима создают внешние энергетические конструкции.

Первичный текст:

Магик образует наложенный снаружи на тело сгусток энергии, из которого образует внешнюю, наложенную на тело, форму.

Облики (58)

Заклинание представляет собой вылепленную из грима маску. Для простоты на грим накладывают образ реально существующего человека. Иногда на одного человека накладывают несколько обликов, это делает его неразличимым. Облик представляет собой невидимую энергетическую структуру, которая считывается подсознанием и накладывается в восприятии на оптический образ лица. Заклинание строится на базе 15А (Земля).

Стартовая фраза: Vort torri sub.

Erit onor iqurt.

Я концентрирую на лице сгусток энергии стихии Земли. Сосредотачиваясь на общей форме, я создаю заданный облик, копируя лицо известного мне человека. Концентрируюсь на структуре, я создаю плотный облик из облака энергии.



Маска (59)

Заклинание является разновидностью заклинания «Облики». Особенностью данного заклинания является создание необычного облика. Этот облик вылепливается как искусственный образ (рисунок). Образ накладывается на грим, формируя маску. Это заклинание строится на базе 14А (Воздух). Образ прописывается в будущем, формируя структуру маски.

Стартовая фраза: Ettor orm Vassi.

Uniblan oggu. Erum vassi

Я концентрирую на лице сгусток энергии стихии Земли. Сосредотачиваясь на общей форме, я создаю заданный облик, копируя придуманный мной образец. Кон-



центрируясь на структуре, я создаю плотный облик из облака энергии.

Блеск (60)



Заклинание является разновидностью заклинания «Маска» (59). Создаётся маска, наполненная энергией Огня 15А до такой степени, что от неё исходит свечение. В результате лицо человека невозможно рассмотреть. Концентрироваться надо на параметре свечения маски. Стартовая фраза: Attor ori iss. Ukko erri inn. Immu.

Я концентрирую на лице сгусток энергии стихии Огня. Сосредотачиваясь на общей форме, я создаю светящийся облик, заставляя светиться сгусток на лице. Концентрируюсь на светимости сгустка Огня, я создаю светящуюся маску из облака энергии.

Незаметность (61)



Заклинание является разновидностью «Грим». В пространстве над головой человека справа сзади создаётся сгусток энергии. Такой сгусток энергии будет перехватывать на себя внимание смотрящих, отвлекая его от самого человека. Расположение сгустка энергии выбирается традиционно для совпадения с Эгрегором заклинания.

Стартовая фраза: Ukki. Eri irrito. Tano ong.

Я концентрирую над головой справа сзади сгусток энергии стихии Огня. Сосредотачиваясь на форме шара, я создаю светящийся огненный шар в этой точке. Концентрируюсь на светящемся шаре, я становлюсь незаметным под прикрытием искусственного отвлекающего объекта.

Привлекательность (62)



Заклинание является разновидностью заклинания «Грим». Оно создаёт в пространстве перед человеком сглаживающую линзу, гармонизирующую его облик для внешнего наблюдателя. Линза выравнивает неравномерность распределения энергии в воспринимаемом снаружи облике. Заклинание строится по принципу 17А и 15А и соответствует Сефире Даат.

Стартовая фраза: Evirat onubill. Ekumo. Ossigart. Torri.

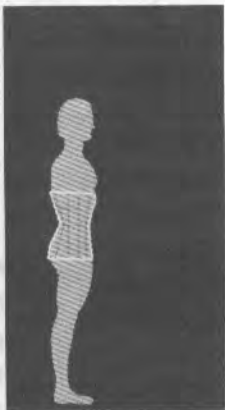
Я создаю сгусток энергии стихии Земли, сосредотачиваясь в пространстве перед собой. Я строю в пространстве энергетическую линзу, сглаживающую мой образ и гармонизирующую его. Линза включает в себя ряд линз, наложенных друг на друга.

4.3.2. Протекторы

Этот вид заклинаний построен на создании внутренней энергетической структуры, пронизывающей ткани тела.

Первичный текст:

Магик создаёт в объёме тела группу связанных материализованных точек, из которых создаёт формы, изменяющие параметры фигуры.

Корсет (63)

Косметическое заклинание, встраиваемое в жировую клетчатку живота с целью его подтяжки. Заклинание строится из нитей энергии на базе 15А.

Стартовая фраза:

Ellu. Okkor vetu ommi.

Elun. Ivitar oris.

Я создаю под кожей сгусток энергии стихии Земли. Концентрируясь на плотности и структуре, я встраиваю

внутренний энергетический корсет из колец и линий, соединённых в единую структуру. Энергетический корсет стягивает фигуру и удерживает позвоночник в определённом положении.

Каркас (Железная рубашка) (64)

Заклинание строит подкожный каркас, пронизывая все ткани тела, и формирует внутренний энергетический доспех на базе 15А. Заклинание применяется для лучшего преодоления физических нагрузок.

Стартовая фраза: Ugor ottor vasst. Irtumi su okkori. Ekunor.

Я концентрируюсь на создании под кожей внутреннего

сгустка энергии стихии Земли. Я формирую протектор, покрывающий всё тело, концентрируясь на его прочности и упругости. Этот протектор придаёт телу прочность и упругость.

Бамбук (65)

Создаётся энергетический конкон вокруг позвоночника на базе энергий 15А. Эта динамическая структура выпрямляет и удерживает позвоночник. Структура прорастает через позвоночник, как бамбук. Она растягивает позвонки, освобождает позвоночник от блоков и удерживает позвонки в правильном положении. Используется для временной коррекции осанки.

Стартовая фраза:

Vakunori ort ubi. Uqunor ett. Ollu. Urus ikkor.

Я создаю сгусток энергии, в области позвоночника концентрируюсь на стихии Земли. Я концентрируюсь на параметрах жёсткости и упругости и создаю структуру энергетического корсета вокруг позвоночника. Энергетический корсет, двигаясь вдоль позвоночного столба, оплетает его, растягивая позвоночник.

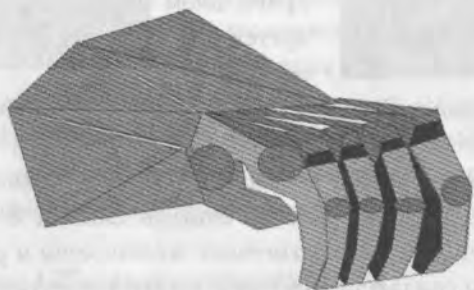
Каменная кожа (Кровь Дракона) (66)

Заклинание создаёт в коже подобие брони на базе энергий 16А (защитное поле Воды). Кожа укрепляется обычно ненадолго и в небольшой зоне, так как замедляются физиологические процессы. Длительное действие этого заклинания приводит к эффекту чешуи (отслоение кожи). Имеет применение как бронежилет временного

действия. Используется иногда как защита от пуль и ножей.

Стартовая фраза: *Umbi nom umi. Itor ess ullo. Itor. Я создаю группу сгустков энергии стихии Земли, концентрируюсь на параметре твёрдости и упругости. Из сгустков энергии я формирую под кожей плотные непробиваемые пластины, делающие кожу сверхпрочной.*

Железная Рука (67)



Заклинание создаёт протектор ударной поверхности кисти рук. Протектор строится на базе 16А (заморозка). Такое заклинание эквивалентно долгой тренировке и создаёт эквивалент мозоли.

Стартовая фраза: *Vomi onu ett. Otori sub err. Ufus. Kull.*

Я создаю сетчатую структуру, пронизывающую поверхность кисти руки, концентрируюсь на качестве стихии Воды. Я создаю заторможенную во времени структуру, встроенную в кожу ладони и придающую ей необыкновенную твёрдость.

4.4. Заклинания из раздела «Магия Заклинателей» (псионические заклинания)



«Магия Заклинателей» связана с управлением человеческим сознанием. Обычно заклинатели избавляют людей от вредных привычек, лечат психические заболевания и расширяют возможности человеческой психики. Заклинания этого типа называют иногда псионическими, или пси-заклинаниями.

Этот вид магии наиболее известен и довольно распространён. Желание управлять чужой психикой присуще многим. Однако доморощенный гипноз и попытки программировать поведение людей, распространённые в современной науке, выглядят как каменный топор рядом с компьютером, в сравнении с технологиями магов-заклинателей.

Аналогично с магами-целителями, использующими биоценозы, Заклинатели используют принцип «домена». Они создают группу людей (домен), в которую включают пациента. Управляя доменом, Заклинатель программирует сознание пациента.

Далее приведены наиболее доступные заклинания, не требующие работы с доменом.

4.4.1. Проникновение (68)



Базовое псионическое заклинание, позволяющее магам проникать внутрь чужого сознания, минуя естественную защиту мозга. Заклинание связано с созданием проекции собственного образа (фантома) в голову (сознание) другого человека. Фантом строится на базе 15А, работает как вольт и является якорем для ментального тела мага. Стартовая фраза: Ukummi ort ell.

Я создаю свой фантом в сознании этого человека, концентрируюсь на стихии Земли. Я концентрирую энергию и формирую свой образ. Этот фантом является точкой проникновения моих энергий в его сознание.

Первичный текст:

Магик создаёт проекцию своего сознания в чужое, в виде объёмного образа, копирующего его собственный облик.

4.4.2. Подчинение (69)



Заклинание применяется внутри чужого сознания и работает по принципу подавления активности этого сознания. Заклинание строится как сетчатая структура 16А, внедряемая в ментальное тело. Стартовая фраза: Vox ort eri. Ungumus.

Я создаю сетчатую структуру на базе стихии Воды и внедряю её в сознание этого чело-

века, используя свой фантом как точку проникновения. Эта сетчатая структура, построенная на базе стихии Воды, тормозит его сознание и подавляет активность этого сознания.

4.4.3. Программирование (70)



Программа поведения создаётся изнутри чужого сознания как ряд мыслеформ, сопровождаемых проигрыванием соответствующих действий. Программа строится на базе 14А как ряд точек, описываемых в будущем. Существует два способа естественного формирования программ. Одни формируются путём обучения (профессиональные и общеобразовательные программы,

создающие общую картину мира), другие путём воспитания (описывающие правила индивидуального поведения личности внутри Касты (своего социального слоя)). Кроме того, существуют программы, связанные с привычками и пристрастиями. Их можно разделить на позитивные (здоровый образ жизни) и негативные (неправильный образ жизни).

Я вхожу в сознание этого человека через фантом и, удерживаясь в пространстве его сознания, создаю ряд мыслеформ на базе стихии Воздуха, в которых представляю себе последовательную цепочку некоторых действий этого человека. Представляя себе его действия, я также представляю себе и изменение его состояний, наступающих вследствие этих действий.

Первичный текст:

Магик создаёт взаимоувязанную цепочку видений, располагающихся внутри чужого сознания

и имеющих целью изменить поведение другого лица.

Активизация нужной программы (71)



Человека, носителя программы, просят произвести действия, связанные с программой. Маг, войдя в сознание носителя программы, насыщает программу энергией (15А, Огонь). Таким образом можно активизировать даже «кармические» программы, поставленные в прошлых воплощениях (16А).

Стартовая фраза:

Koru Eri. Abbi vort. Ekkor.

Я вхожу в сознание этого человека, используя точку доступа. Войдя в сознание, я определяю работающую структуру и, настроившись на стихию Огня, запитываю эту структуру энергией. Сгусток энергии, построенный на базе стихии Огня, встраивается в работающую структуру сознания.

Торможение негативных программ (72)



С помощью небольшой беседы, затрагивающей аспекты вредной привычки, Маг активизирует негативную программу и визуализирует её для себя как структуру. Далее эту структуру «замораживают» внедрением сетчатой структуры 16А.

Стартовая фраза:

Abbi. Ukkor egi ong. Zummi.

Я вхожу в сознание этого человека через точку доступа. Настро-

ившись на стихию Воды, я создаю сгусток замороженной во времени энергии и встраиваю его в работающую структуру, тормозя и замораживая её во времени. Негативная структура подавляется.

Копирование нужных программ (73)

У носителя программы активизируют нужную программу с помощью специальных тестов, заданий или беседы. Активизировавшуюся структуру сознания (ментального тела на частоте Вишуддха чакры) копируют на мандалу или на другого человека. При копировании на мандалу структуру закрепляют на бумагу знаками. Мандала является промежуточным носителем программы, которая в виде структуры может быть имплантирована в сознание другого человека.

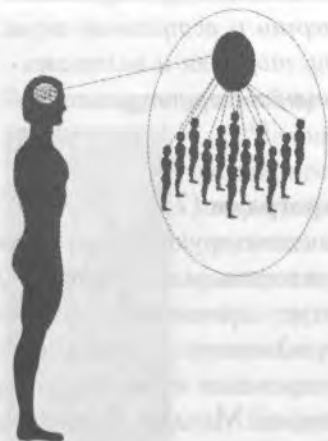
Стартовая фраза: Ego igonu ox. Uvaro er ix. Septum.

Я строю мандалу, закрепляя к ней энергетическую структуру ментального тела этого человека.

Через точку доступа я вхожу в сознание этого человека и, используя настройку на стихию Земли, создаю канал связи в виде структуры, зацепленной за нужную мне структуру его сознания. Вернувшись в своё тело, я закрепляю к мандале канал связи и проецирую через этот канал связи интересующую меня структуру, связанную с сознанием этого человека.

Скачивание программ из эгрегоров (74)

Заклинание базируется на идее существования профессиональных эгрегоров, или Гильдий. Люди, работающие в одной области, формируют на частоте Вишуддха чакры эгрегор, включающий в себя профессиональные программы данной Гильдии. Сам процесс обучения специальности



можно сравнить с настройкой сознания студента на параметры эгрегора Гильдии. Прощедший обучение студент, сформировавший собственную программу, становится подмастерьем. Когда же собственная программа совместится с эгрегором Гильдии и подмастерье начинает скачивать на себя программы эгрегора, он становится мастером Гильдии.

Ключевая программа, сформированная в сознании подмастерья, может быть скопирована на мандалу или непосредственно в сознание человека. Используя эту ключевую программу, маг может скачивать программы на мандалу или в сознание нового носителя ключевой программы. Процедура осуществляется с помощью создания канала на базе 15А.

Стартовая фраза: Yotur ergo inn. Ivitar ukko.
Egunus ort. Ivi.

Создав предварительно мандалу, описывающую организм этого человека, я вхожу в его сознание, используя Точку доступа. Концентрируюсь на работающей структуре ключевой программы и выхожу на канал связи, существующий между ключевой программой и Гильдией. Далее возвращаюсь и фиксирую канал связи ключевой программы с гильдией на мандале. С помощью этой мандалы сканирую программы Гильдии, фиксируя нужные на мандалу.

5.4.4. Создание зависимости (75)



Заклиание позволяет устанавливать связь поведения человека с каким-либо внешним фактором. Естественным примером такой связи является изменение состояния у людей при появлении объекта зависимости. Например, у влюблённых улучшается настроение при появлении объекта влюблённости. Однако то же самое происходит с алкоголиками и курильщиками при появлении их предмета зависимости.

В общем случае маг изнутри сознания создаёт программу, описывающую предмет зависимости и реакцию на него. Программа создаётся с помощью 15А и прописывается в будущем по 14А.

Стартовая фраза: Tori ug surt.

Ellus uni ort. Vetaro.

Я вхожу в сознание этого человека через «Точку доступа». Войдя в сознание, я создаю вольт объекта зависимости, настроившись на стихию Земли. Далее я создаю серию образов, настроившись на стихию Воздуха, описывающих реакцию этого человека на объект зависимости.

Снятие существующей зависимости (76)

Маг предъявляет человеку предмет зависимости, его образ или обсуждает его. При этом активизируется в сознании человека структура связи. Далее маг изнутри сознания «промораживает» эту структуру, введя сетчатую структуру 16А.



Стартовая фраза: Umi oll okku. Eruvitt ort.

Я демонстрирую этому человеку предмет его зависимости. Через Точку доступа я вхожу в его сознание и нахожу канал связи. Настроившись на стихию Воды, я замораживаю канал связи, уничтожая зависимость.

Рабство (77)



Данное заклинание является разновидностью заклинания «Снятие зависимости» (76), когда в качестве объекта зависимости выступает человек (хозяин). В некоторых случаях это заклинание усиливают «подчинением», обесчеловечивая у зависимого волевой центр и подавляя активность мозга. Некоторые системы, например тюремная или армейская, пытаются на уровне воспитания нара-

ботать эту же программу, полностью подчинив волю человека. Несмотря на грозное название, данное заклинание может быть залогом счастливых семейных отношений или успешной карьеры в бизнесе, армии или политике.

Стартовая фраза: Panu oru vek. Urg ort issi. Veganto.

Я вхожу в сознание этого человека через Точку доступа. Задавая команды, вызывающие протест и сопротивление личности, я торможу

зоны активности мозга. Создавая сетчатую структуру стихии Воды, я внедряю её в зону активности. Создав канал связи, я подключаю его к образу хозяина. Этот образ я соединяю со структурой торможения активности мозга.

Первичный текст:

Магик, проникая в чужое сознание в виде проекции собственного образа, создаёт плотную зону, материализуя в ограниченном объёме большое количество точек, неподвижных во времени, подавляющих активность этого чужого сознания.

4.4.5. Зомбирование (78)



Заклинание является базовым для целой группы псионических заклинаний. В основе заклинания лежит программа, описывающая некую искусственную личность «Ифрит», с которой текущая личность состоит в состоянии подчинения. Новая личность, имеющая статус «Лидер», может брать на себя управление, заставляя совершать тело определённые действия.

При создании этой программы маг формирует новую структуру в той же области, где записана и сама «личность». Для определения этой области личности дают некоторые тесты или задания, требующие проявления волевого начала. В структуру новой личности включается заклинание «подавления» (16А), активизируемое новой искусственной личностью, отключающее «основную» личность. Новая «управляющая» личность описывается как система рефлекторных действий, являющихся ответом на события внешнего мира.

Стартовая фраза: Abbi ort urr. Antu or issi. Ell.
Tu ort sa. Tu ort zu.

Я вхожу в сознание этого человека через точку доступа. Находясь внутри сознания этого человека, я создаю Иффрита, способного управлять его поведением. Концентрируюсь на описании личности Иффрита. На базе стихии Воздуха я создаю различные программы, описывающие поведение создаваемого мной Иффрита в различных ситуациях. На базе стихии Воды я создаю структуру, тормозящую активность личности этого человека, и подчиняю её созданному мной Иффриту.

Первичный текст:

Созданный Магиком образ искусственного существа подавляет сознание и подчиняет тело.

Полиментал (79)



Заклинание является разновидностью «Зомбирования» (78). Оно создаёт несколько вложенных в сознание носителя искусственных личностей. Личности описываются достаточно подробно, однако в настоящем времени (15А), как уже существующие (не имеющие истории). При описании искусственной личности маг представляет себе создаваемую личность как уже существующую. Заклинание включает в себя выключающие

фрагменты, представляющие собой сетчатые структуры 16А. В каждый момент времени активна только одна личность, остальные «заморожены» выключающими заклинаниями. Каждая созданная личность имеет доминирующий профиль (специальность), который описан детально.

Основное назначение такого заклинания — создание диверсантов.

Стартовая фраза: Ekun so. Ekun ort. Ero issi onn.

Ero issi omm. Tturo egor uro. Tormunto.

Я вхожу в сознание этого человека через точку доступа. Находясь внутри этого сознания, с помощью стихии Огня я создаю нескольких Иффритов, описав их как разные, отличающиеся друг от друга личности. Каждого Иффрита я снабжаю структурой, построенной на базе стихии Воды, способной тормозить остальных Иффритов и собственную личность этого человека. Для каждого Иффрита я описываю собственное активизирующее его имя.

Союзники (80)



Заклинание является разновидностью заклинания «Зомбирование» (78). Оно содержит в себя «выключатель» 16А, отключающий сознание носителя. Этот же «выключатель» запитывает энергией одного из Союзников (15А). Отличием от «Полиментала» является детальное описание истории Союзника, так как это — сознание реального существа, некогда жившего. Кроме того, союзник не имеет чёткой специализации. Активизация Союзника энергией 15А называется актуализацией.

Стартовая фраза: Vekkor issi olumus. Garro.

Я вхожу в сознание этого человека, используя Точку доступа. Используя стихию Воды, я тор-

можу собственное сознание этого человека с помощью встраиваемой в него сетчатой структуры. Настроившись на «Синий Центр», я активизирую одного из союзников этого человека с помощью встраиваемой в союзника сетчатой структуры, построенной на базе стихии Огня.

4.5. Заклинания из раздела

«Магия Волшебников»



Специализация этих магов — в создании артефактов. Маги этого направления создают предметы, имеющие магические свойства. Артефактами называются предметы, несущие в себе заклинания. Эти заклинания меняют свойства мира вокруг артефактов. Артефакты, в свою очередь, также имеют разделение по области применения (боевые, целительские и т. д.), а также по источникам энергии (предметы и машины). Артефакты делятся по степени сложности и мощности на три уровня, или «рынка». В данную книгу входят «базовые», то есть самые простые заклинания, относящиеся к первому рынку.

Первичный текст:

Есть Магики, создающие предметы, содержащие заклинания.

Маги этой специализации обслуживают рынок артефактов. Существует три уровня рынка артефактов. Рынок первого уровня рассчитан на «широкого пользователя». Рынок второго уровня удовлетворяет потребности магического социума и продвинутых адептов. Рынок третьего уровня рассчитан на очень богатых и могущественных клиентов (маги 4.3) и представителей внеземных цивилизаций. Волшебники используют для работы весьма сложные технологии. Некоторые из аппаратов волшебников представляют собой технику, получаемую от внеземных цивилизаций через третий рынок.

4.5.1. Создание артефактов



Эта группа заклинаний относится к технологии создания артефактов. Они являются «инструментами» волшебников. Артефакты, в которые встроены эти заклинания, являются базовым инвентарём волшебников.

Создать канал связи (81)

Заклинание создаёт канал связи, позволяющий передавать информацию и энергию между объектами. Канал



связи представляет собой турбулентный вихрь, соединяющий между собой заряжаемый артефакт с источником. Канал создаётся на базе 15А.

Стартовая фраза: *Ikkor urus obbi. Vettor ogum.*

Я создаю сферу Огня вокруг артефакта, на которой собираюсь копировать качество. От сферы Огня я тяну канал энергии к источнику качества и встраиваю в него сетчатую структуру-якорь. Через созданный мной канал связи я втягиваю качество в артефакт из источника качества.

Первичный текст:

Магик соединяет мысленно объекты каналом для передачи качества между ними.

Создать проекционный шар (82)



Проекционный энергетический шар представляет собой сгусток энергии 15А в виде сетчатой сферической структуры, созданный на частоте Вишуддха чакры. Этот энергетический шар является базой для установки на предмет основного заклинания. В принципе, энергия шара зависит от стихии устанавливаемого заклинания. Для Воздуха — 14А, для Воды — 16А, для Земли и Огня — 15А.

Стартовая фраза: *Turon okku ort. Ivitar oss.*

Настроившись на требуемую стихию, я создаю энергетическую сферу проекции в виде сетчатой структуры, встраиваемой в артефакт.

Первичный текст:

Магик создаёт образ сферы на частоте «Голубого центра» и помещает её в предмет.

Скопировать свойство (83)



Заклинание является разновидностью заклинания «Канал связи» (81). Через канал связи маг копирует информацию с одного объекта на другой. Для автоматической работы канала на его концах создают два полюса Инь и Ян, используя разную плотность энергии (разное число точек в единице объёма).

Стартовая фраза: *Imori ergu okkort. Ivilu.*

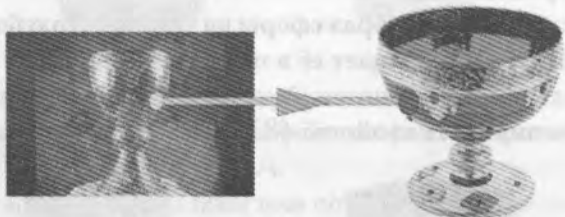
Я создаю энергетическую сферу стихии Огня вокруг записываемого артефакта. Далее от него создаю канал связи к артефакту — источнику информации. Закрепляю канал связи якорем в виде сетчатой структуры. Восстанавливаю из канала связи проекционную сферу вокруг источника информации. Изменяю энергетический баланс проекционных сфер в сторону создания Инь потенциала на записываемом артефакте.

Первичный текст:

Создав разницу в энергии, Магик отправляет

сигнал от одного объекта к другому по каналу связи.

Записать историю артефакта (84)



С помощью энергии 16А создаётся история артефакта (назад во времени от настоящего). Записываются различные взаимоувязанные события, создающие «ложную» историю артефакта. Это заклинание используется для «старения» объекта и сообщения ему большей устойчивости.

Стартовая фраза: Umassu ollu gey.

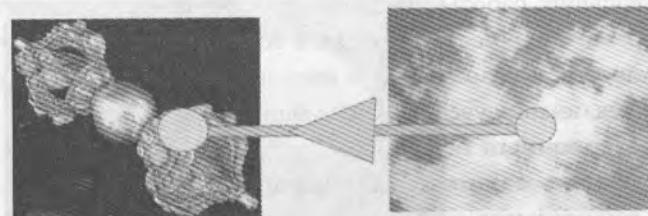
Ittori urk obbu ell. Fano.

Я создаю энергетическую сферу на базе стихии Воды, отправляя её в прошлое. Эта энергетическая сфера собирает информацию в прошлом времени, перекачивая её на записываемый артефакт через канал связи. Канал связи восстанавливается из сферы захвата и соединяется с артефактом через энергетический якорь. Поток информации идёт из прошлого в настоящее и фиксируется в записываемом артефакте.

Первичный текст:

Создав образ канала, связывающего объекты, Магик переписывает следы прошлых событий с одного объекта на другой.

Записать будущее артефакта (85)

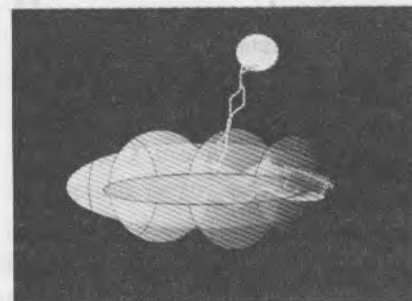


С помощью энергии 14А прописываются точки в будущем артефакта. Это создаёт влияние артефакта на распределение вероятностей в будущем. Артефакты Воздуха формируют будущее вокруг себя, влияя на события, которые должны произойти.

Стартовая фраза: Egru ort illu. Ivissis onu ert. Ekko ull.

Я строю сферу Воздуха вокруг записываемого артефакта. От сферы я создаю канал связи, ведущий в будущее, и соединяю его с прописываемыми во времени точками. В каждой обозначенной точке будущего я прописываю predetermined заранее ход событий. Эти события формируют информационное поле сферы Воздуха.

4.5.2. Зарядка артефактов



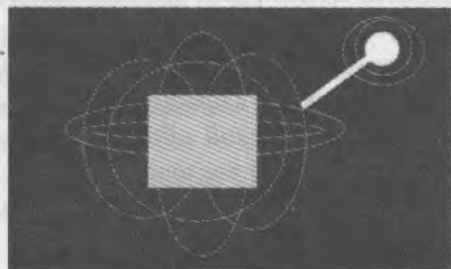
Заклинания предназначены для зарядки артефактов энергией. Заклинания, установленные на артефакт,

представляют собой энергетические структуры. Для совершения работы они расходуют некоторое количество энергии. Мощность артефакта изначально определяется количеством заложенной в него энергии. Таким образом, эти заклинания увеличивают мощность артефактов.

Первичный текст:

Магик может активизировать мыслеформу, хранящуюся в предмете, за счёт энергии своего сознания или за счёт специально созданной мыслеформы.

Подключение к источнику внешней энергии (86)



Заклинание создаёт канал связи по 15А (Огонь) и питает заклинание энергией от Солнца.

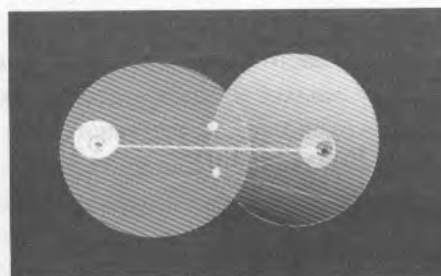
Стартовая фраза: *Ugum verit fatez Ekkori.*

Я создаю сферу Огня вокруг заряжаемого артефакта. От сферы Огня я создаю канал связи с Солнцем. Поток энергии идёт от Солнца к артефакту.

Первичный текст:

Магик создаёт мыслеформу, взаимодействующую с внешним источником энергии и с мыслеформой, вложенной в предмет.

Создание источника Огня (87)



Заклинание создаётся в соответствии с 6 Мечей и 3А. Создаётся портал, связывающий нашу Вселенную с миром Огня. Портал в виде мыслеформы вкладывается в артефакт. Эта мыслеформа является вольтом портала. Миры Огня — Вселенные, в которых скорость течения времени такая же, как и в нашей Вселенной.

Стартовая фраза: *Ottor iri ekk. Umbongu.*

Я создаю портал Огня, открывая его внутри данного артефакта. Портал соединяет мир Огня с нашим миром и является неограниченным источником энергии. Энергия, представляющая собой разницу потенциалов между мирами, проходит через портал Огня в наш мир.

Первичный текст:

Магик входит в состояние контакта с иным миром, более насыщенным энергией, нежели наш. Созданную при этом мыслеформу он вкладывает в предмет.

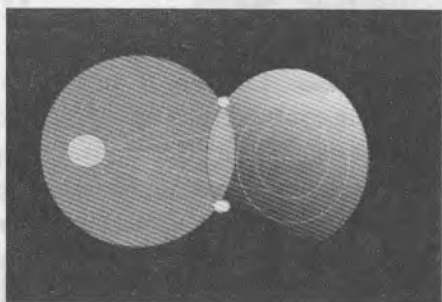
Создание источника Воды (88)

Это заклинание создаётся в соответствии с 6 Чаш и 12А. Создаётся портал, связывающий нашу Вселенную с миром Воды. Миры Воды — Вселенные, в которых скорость течения времени медленнее, чем в нашей Вселенной.

Стартовая фраза: *Omir uri ivitar. Unugart essu. Zahho.*

Я открываю в этом артефакте портал Воды, создавая связь между нашим миром и миром Воды, используя разницу потенциалов между мирами.

Создание источника Воздуха (89)

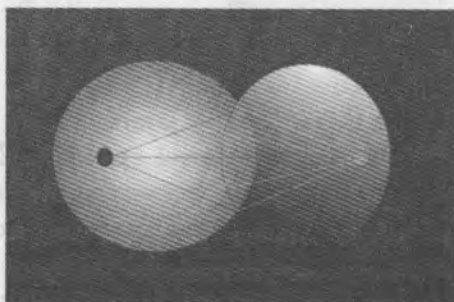


Заклинание создаётся в соответствии с 6 Жезлов и 10А. Создаётся портал, связывающий нашу Вселенную с миром Воздуха. Миры Воздуха — Вселенные, в которых скорость течения времени быстрее, чем в нашей Вселенной.

Стартовая фраза: Egumi onugart sato. Uzvalo Egri.

Я открываю в этом артефакте портал Воздуха, используя разницу потенциалов между нашим миром и миром Воздуха.

Создание источника Земли (90)



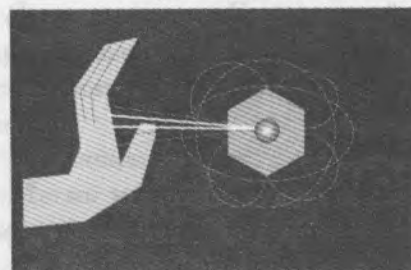
Заклинание создаётся в соответствии с 6 Динариев и 12 Арканом. Создаётся портал, связывающий нашу Вселенную с миром Земли. Миры Земли — Вселенные, в которых плотность энергии больше, чем в нашей Вселенной.

Стартовая фраза: Umbongu etturi ivitar.

Onugart iris vatari.

Я открываю в этом артефакте портал Земли, используя разницу потенциалов между нашим миром и миром Земли.

4.5.3. Перезарядка артефактов



Данные заклинания связаны с тем, что некоторые артефакты могут разряжаться, как аккумуляторы. Сохранив оболочку заклинания, артефакт перестает эффективно работать. В этом случае его следует наполнить энергией соответствующей стихии.

Первичный текст:

Магик может зацепить своим сознанием израсходованную мыслеформу, находящуюся в предмете, и активизировать её энергией своего сознания.

Перезарядка Огня (91)

Заклинание строится на базе 15А (Огонь). Артефакт закачивается энергией так же, как надувается воздушный шарик.

Стартовая фраза: Iviss ossis urg tari Ekkun.

Я создаю канал связи стихии Огня, закрепленный якорем в виде сетчатой структуры к этому артефакту. Через канал связи поток энергии идёт к артефакту, усиливая его.

Перезарядка Земли (92)

Заклинание строится на базе 15А (Земля). Артефакт закачивается информацией, что увеличивает плотность энергии.

Стартовая фраза: Ovoid varu omi.

Ello okkor sumi.

Я создаю канал связи стихии Земли и закрепляю его к заряжаемому артефакту. Поток плотности идёт к артефакту, увеличивая его материальность.

Перезарядка Воды (93)

Заклинание строится на базе 16А (Вода). Артефакт закачивается потоком заторможенного времени.

Стартовая фраза: Merato itagari rut.

Fato no Tari. Uvi.

Я создаю канал связи стихии Воды и закрепляю его на заряжаемый артефакт. Поток заторможенного времени идёт к артефакту, увеличивая его инертность.

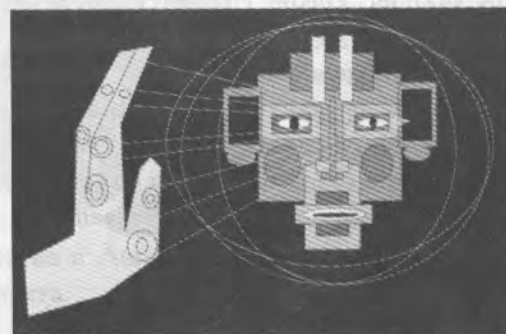
Перезарядка Воздуха (94)

Заклинание строится на базе 14А (Воздух). Артефакт закачивается потоком ускоренного времени.

Стартовая фраза: Iviss Tari ekk. Urri.

Я создаю канал связи стихии Воздуха и закрепляю его к заряжаемому артефакту. Поток ускорения во времени идёт к артефакту, увеличивая его протяжённость в многовариантном будущем.

4.5.4. Создание Ифритов

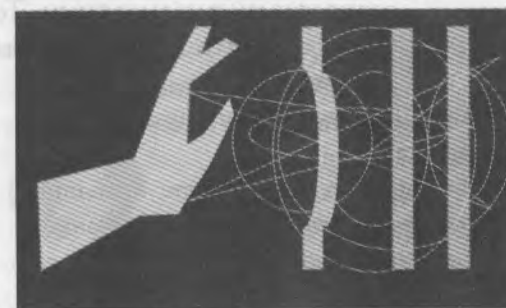


Данная категория заклинаний связана с созданием искусственных существ. Эти энергетические существа являются аналогами духов. Заклинания создают искусственных духов.

Первичный текст:

Магик может создать образ искусственного существа и поместить его в объект.

Создание личности Ифрита (95)



Личность Ифрита создаётся как последовательная система образов. Один в другом. Каждый вложенный образ более детальный. За счёт последовательных уточнений можно создать очень сложный образ. Создание Ифрита происходит как конструирование мыслеформы в 15А

(Земля). В основе создания такого Иффрита лежит главная идея, или специализация. Иффрит создаётся для решения конкретной задачи.

Стартовая фраза: *Onogor subbi ivitar ell.*

Я концентрируюсь на стихии Земли и создаю образ Иффрита. Иффрит создаётся в виде образа личности. Личность создаётся сразу со специализацией. Образ Иффрита дорабатывается в несколько приёмов.

Создание тела Иффрита (96)



Создав разум Иффрита на частоте 15А (Вишуддха), маг наращивает на это сознание тело на частоте Манипура чакры. Тело создаётся как низкочастотная структура, специализированная под основную функцию Иффрита. Тело может иметь конечности, манипуляторы, может быть антропоморфным, или зооморфным, или аморфным. Тело также создаётся как система мыслеформ.

Стартовая фраза: *Uruz kono ello urbi ivass.*

Otollu uno ovoid etorr.

Я создаю тело Иффрита на частоте «Жёлтого центра». Я использую стихию Земли и концентрируюсь на создании формы тела. Тело для Иффрита строится с учётом его функций.

Создание Иффрита-слепок (97)

Сознание Иффрита создаётся как ментальный слепок с сознания элементёра (умершего человека). В этом случае маг создаёт ментальную сферу проекции. Эта сфера строится



на частоте 9А (Аджна чakra). Далее в пространстве Лимба (13А) захватывается элементёр и погружается в ментальную сферу проекции. Получившийся ментальный слепок является копией сознания данного элементёра. Отпустив элементёра обратно в Лимб, слепок используют в качестве сознания Иффрита.

Стартовая фраза: *Vanu ottor ell.*

Ivitar soto ottogor ivis. Ello.

Я создаю Иффрита как слепок с сознания этого умершего человека. Для этого я создаю проекционную сферу стихии Смерти, в которую извлекаю из Лимба матрицу умершего человека. Слепок образуется в проекционной сфере после ухода матрицы обратно в Лимб.

Первичный текст:

Магик может создать искусственное существо как слепок с личности умершего.

Использование элементёра в качестве ядра сознания Иффрита (98)



Заклинание создаёт Иффрита на базе элементала, извлечённого из Лимба (13А). Элементал окружается заклинанием (мыслеформой), описывающим его свойства и назначение (14А, Воздух). Такое заклинание создаёт среду, в которую погружен Иффрит, и предписывает определённое его поведение в будущем.

Стартовая фраза: *Kano uru etto. Illi onor ivitar so. Ogit.*

Я создаю проекционную сферу Воздуха и погружаю в неё матрицу, извлечённую из Лимба. На сферу Воздуха пишутся точки, описывающие предписанные состояния Ифрита в будущем.

4.6. Заклинания из раздела «Магия Разведчиков»



Эти маги путешествуют между мирами, создавая междупространственные порталы. Разведчики собирают информацию и артефакты. Они создают библиотеки и хранилища. Разведчики занимаются торговлей между мирами.

Первичный текст:

Существуют Магики, посвящающие себя путешествиям в иные Миры, которых есть множество. Они собирают знания.

Этот вид магии довольно редок. Маги, владеющие технологией создания порталов, рассеяны по параллельным мирам. Они редкие гости в этом мире. Разведчики осуществляют связь между мирами. Они собирают информацию о существующих технологиях и распространяют её

в магическом союзе. Кроме того, они осуществляют функцию связующих звеньев между рынками магии, существующими в разных мирах. Разведчики создают не только разовые порталы, но и обслуживают стационарные переходы, существующие между мирами. Такие переходы являются частью разрушенной ныне сети порталов, созданных прошлыми высокотехнологическими цивилизациями. Этот мир неинтересен магам, так как магические технологии здесь малоразвиты и являются реликтом древних цивилизаций. Разведчики рассматривают его как источник древних артефактов (археологический полигон) и рынок сбыта артефактов среднего уровня.

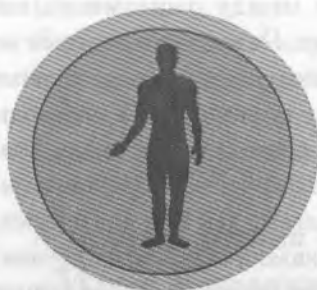
4.6.1. Создание порталов

Это сложное заклинание, включающее в себя несколько более простых. Оно является базовым в «Магии Разведчиков».

Первичный текст:

Некоторые из Магиков умеют формировать внепространственные пути для путешествий между Мирами.

Умение создавать порталы требует высокой концентрации внимания. Каждый человек, живущий в одном из параллельных или множественных миров, связан со своим миром системой энергетических связей. При построении портала маг должен «забрать энергию связи» из мира, который он собирается покинуть. В книгах Карлоса Кастанеды есть описание техники «перепросмотра», в ходе которой человек извлекает вложенные в «связи с миром» энергии. Эта технология является частью технологии построения порталов, связанной с созданием Зоны Недоступности.

Формирование зоны недоступности (99)

Создаётся сфера замкнутых силовых линий, построенных на базе 15А. Маг создаёт сферу вокруг себя. Далее сфера пронизывается сетчатой структурой по 16А (смещение сферы назад во времени).

Стартовая фраза: Urono gaekon urb. Hitori can enno.

Формирование сферы проекции (100)

Сфера создаётся, как и в (1), на базе 15А. Далее сфера пронизывается сетчатой структурой 14А (Воздух, ускорение сферы во времени).

Переходы между мирами строят обычно на базе 10А, Воздух. Поэтому сфера проекции ускоряется во времени за счёт энергии 14А (Воздух).

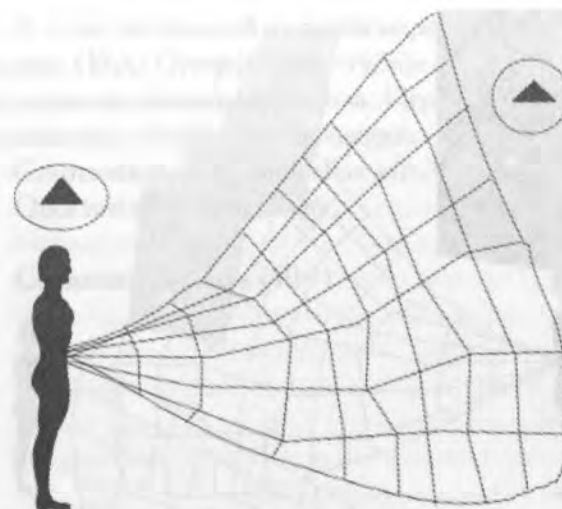
Стартовая фраза: Ugaru teno ukos.

Evill onu vaks. Obbi err.

Я создаю проекционную сферу на базе стихии Земли. Сфера пронизывается сетчатой структурой, созданной на базе стихии Воздуха. Сфера Земли ускоряется во времени, смещаясь в область будущего.

«Сеть Ретиария» (101)

Заклинание создаёт сетчатую структуру (15А), сканирующую пространство на предмет поиска объектов, адекватных заданной мишени. Маг задаёт картину предмета поиска и разбрасывает заклинание «Сеть Ретиария» в пространстве для обнаружения объектов, конгруэнтных заданной мишени.



Стартовая фраза: Egt vagu Ottor vast.

I villu omm ekkor tor.

Я создаю сеть, настроившись на стихию Земли.

Я встраиваю в эту сеть образ искомого объекта.

Эта сеть настраивается мной на поиск искомого объекта, вольт которого встроен в сеть.

Первичный текст:

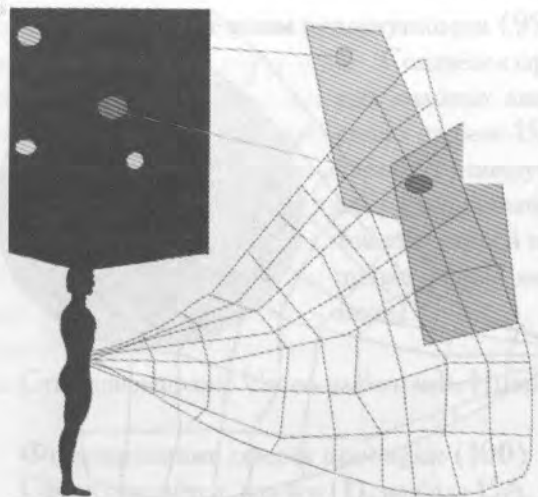
Магик создаёт образ сетки из энергии, которым и прощупывает пространство.

Создание карты миров (102)

Из сферы недоступности (сферы проекции) разбрасывается «Сеть Ретиария». Мишень задаётся в виде островков реальности. Все результаты сканирования выводятся на образ карты миров. Карта миров конкретизируется с помощью повторных сканирований «Сетью Ретиария», направленных по точкам, обозначенным на карте миров.

Стартовая фраза: Varg koru ottor imagan.

Ekkun Vard oro.



Я создаю сферу проекции стихии Земли. Из этой сферы я выбрасываю «Сеть Ретиария», включив в неё модели вольтов разных областей реальности. Полученные при сканировании образы встраиваются в карту миров.

Первичный текст:

Магик создаёт образ сферы, на которой воссоздаются Точки зацепления энергетической сети за иные миры.



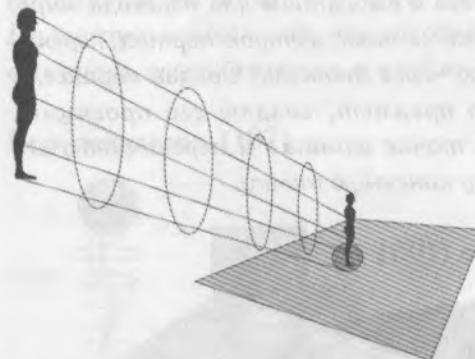
Создание маяков (103)

В точке, выбранной на карте миров, создаётся сгусток энергии (15А, Огонь). Этот сгусток формируется в виде специального знака или символа. Первоначальный значок усиливается с помощью подзарядки.

Стартовая фраза: *Omni ekun vart. Ovitari ubbi.*

Onor ivvi esso ottor. Ongor.

Создание портала (104)



Зацепив сознание за маяк, маг начинает фиксироваться в конечной точке, перекачивая энергию тела в зону финиша. Портал создаётся в 10А (Воздух) за счёт превращения тела мага в поток энергии. Фокусируясь в конечной точке, маг тормозится по 12А.

Стартовая фраза: *Ritari okuno vasst. Ullari ivitari erro Osubbi ongor. Oritami oruggi orta. Vasubi ontor ertu.*

Я смещаю сознание в область маяка, удерживая своё сознание в точке перехода. Я создаю канал связи с помощью стихии Воздуха, превращая энергию тела в энергию канала связи.

Первичный текст:

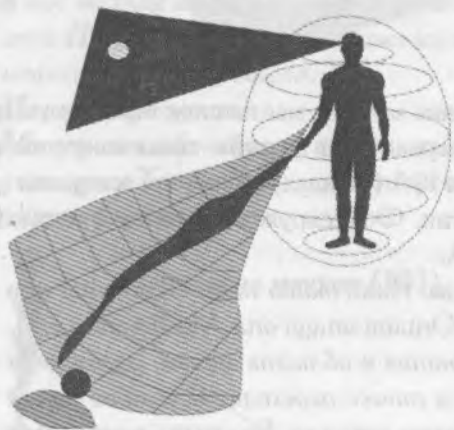
Магик перемещает свои светящиеся тела через образ тоннеля, соединяющего его сознание с конечной точкой перемещения.

4.6.2. Перемещение объектов (105)

Заклинание базируется на умении строить портал. Данное заклинание позволяет перемещать предметы между многовариантными мирами.

Я создаю портал, используя для настройки стихию Воздуха. Создав сферу проекции на базе стихии Воздуха, я строю карту миров и наношу на неё координаты ближайших миров. Создав маяк, я закрепляю его в выбранном для перехода мире. Настроившись на маяк, я строю портал, перекачивая энергию через тоннель. Создав портал, я захватываю предмет, создаю его проекцию, закрепляю в точке финиша и перекачиваю его энергию в эту конечную точку.

Длинная рука (106)

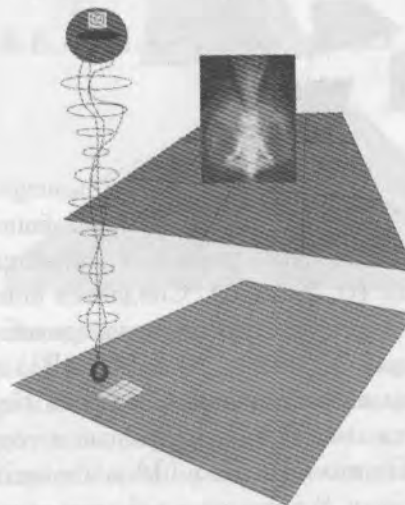


Заклинание работает из позиции «Сфера Проекции». Раскинув Карту Миров, запускают «Сеть Ретиария», вводя параметры искомого предмета. Предмет описывают по совокупности признаков. Маяк ставится прямо на предмет. Портал создают по 10А, ускоряя одну руку. Управляя рукой-

порталом, захватывают искомый объект, ориентируясь на маяк.

Я создаю с помощью стихии Воздуха сферу проекции. Из сферы проекции я запускаю «Сеть Ретиария». В параметры «Сети Ретиария» ввожу искомый объект. Раскидываю Сеть и формирую карту миров. Ставлю маяк в точке резонанса. Создаю портал к маяку, захватываю предмет и начинаю его проекцию «к себе». Полностью перекачиваю энергии объекта в точку фиксации, расположенную в «моем» мире.

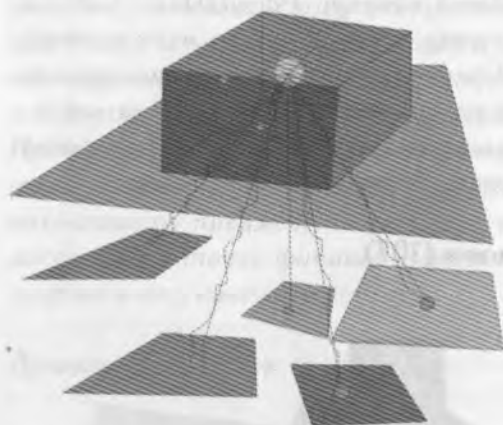
Вор-невидимка (107)



Создается Ифрит-портал 10А (Воздух), запрограммированный на поиск описанного объекта. Автоматический Ифрит-портал сканирует миры и захватывает смерчем объекты, подходящие под описание. Описание объекта поиска вводится как перечень признаков. Ифрит создается как перечень правил поведения 14А (Воздух) и как образ.

Тело Иффрита формируется в виде смерча, всасывающего и фильтрующего объекты по признакам, обозначенным в перечне.

4.6.3. Комната вероятностей (108)



Заклинание ставится внутри небольшого помещения (кладовки или чулана). Создаётся зона неопределённости за счёт заклинания 10А (Воздух). Заклинание питается от «Источника Воздуха» (6 Жезлов). Создаётся список искомых предметов поиска путём перечисления признаков. Создаётся управляющий Иффрит на базе 14А (Воздух) путём описания правил его поведения. Создаётся Карта Миров и закрепляются маяки, фиксированные в точках закрепления портала. Портал строится в 10А как закрепление тела Иффрита на маяках. В результате действия данного заклинания комната перемещается в пространстве между мирами, захватывая случайным образом предметы, попадающие под описание.

Я создаю проекционную сферу Воздуха в пространстве маленького помещения. Внутри сферы я создаю Иффрита на базе стихии Воздуха. Я опи-

сываю личность Иффрита в различных точках будущего. Я создаю карту Миров и «Сеть Ретиария». Карта Миров связана с системой маяков. Иффрит фиксируется к карте Миров и проводит по ней поиск. Комната, связанная с Иффритом, движется по карте Миров, захватывая предметы, указанные в реестре Иффрита.

Первичный текст:

Магик изолирует мыслеформой небольшой объём, соединяя его с точками в различных внешних мирах. Внутри изолированного объёма создаётся Мыслеформа-ловушка, захватывающая различные диковинные предметы.

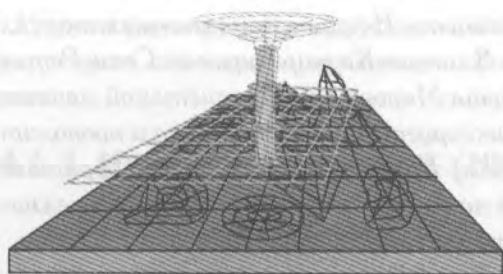
4.6.4. Поиск аномальных зон (109)



Заклинание строится в два этапа. На первом с помощью 15А (Огонь) соединяются с реальностью этого мира. На втором этапе создают «Сеть Ретиария» (по 11А, Закон). Ищут точки, зацепившиеся за «Сеть Ретиария», и наносят на карту Миров, привязанную к топографической карте.

Локация естественного портала (110)

Точку перехода находят заклинанием «Поиск аномальных зон». Настроившись на точку перехода, в неё кидают «Сеть Ретиария», построенную по 11А, нанося результаты на карту Миров. Таким образом строят картину мира, находящегося по ту сторону портала.



Я создаю «Сеть Ретиария», используя стихию Воздуха по параметру Закона. Строю Карту Миров и наношу на неё зоны резонанса. Аномальные зоны визуализируются на карте как граница Хаоса.

4.7. Заклинания из раздела «Магия Демонологов»



Маги этой специализации изучают обитателей тонких миров. Они учатся жить подолгу на тонких планах и черпают свои знания там. Эти маги используют в работе духов

(существ тонкого плана), поведением которых могут управлять. В этой системе магии «Демонами» называются разумные гуманоиды (человекообразные высшие формы жизни).

Первичный текст:

Некоторые Магики полностью уходят в миры Света, проводя там изрядное время. Там они познают истины, неизвестные в нашем мире.

4.7.1. Выход из тела

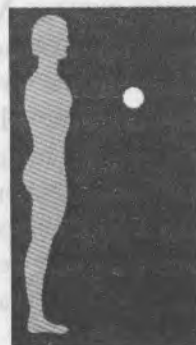


Этот класс заклинаний является базовым для данной специализации. Данные заклинания включают в себя несколько частей.

Первичный текст:

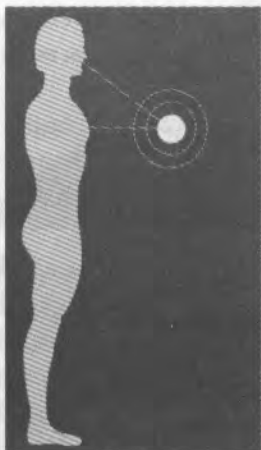
Силой сознания Магик может сместить наружу тела Света, составляющие его основу.

Создание внешней точки (111)



На частоте Аннахата чакры, 17А (Жизнь) и 15А (Земля) создаётся энергетическая сфера небольшого радиуса с высокой плотностью энергии.

Я создаю проекционную сферу на базе стихий Земли и Огня на расстоянии локтя от тела в зелёном диапазоне.

Зацепление внимания (112)

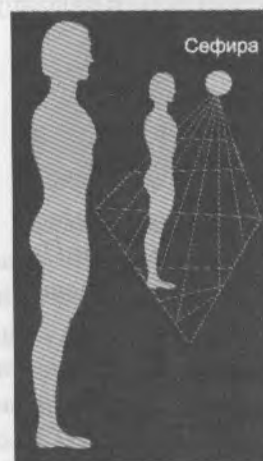
Фиксируют внимание на «Внешней точке» и начинают отождествлять своё положение в пространстве с этой точкой. Связь устанавливается по 15А (Земля).

Я переношу своё внимание на проекционную сферу Земли и Огня, построенную на расстоянии локтя от тела. Зацепив внимание за проекционную сферу, я переношу туда точку, из которой воспринимаю внешний мир.

Выход в Астрал (113)

Сосредоточившись на Манипура чакре, перемещают энергии астрального тела в точку «Зацепления Внимания» 15А (Огонь). Удерживают концентрацию в точке «Зацепления Внимания» до завершения формирования астрального тела. Далее маг осознаёт себя в астральном теле.

Создав проекционную сферу на базе стихий Земли и Огня, я переношу в неё свои энергии жёлтого диапазона, формируя там тело жёлтого диапазона. Сформировав ввне жёлтое тело, я переношу в эту область своё сознание.

4.7.2. Синхронизация (114)

Заклинание является производным от «Выхода из Тела». Суть его связана с мирами, образованными на базе несущей частоты Сефир. Так, физический мир образован энергией Сефиры Малькут, астральный базируется на частоте Сефиры Есод, а ментальный мир связан с Сефирой Тиферет.

Заклинание «Синхронизация» выравнивает частоту тонкого тела человека и несущую частоту соответствующей Сефиры.

Сместив наружу своё астральное тело и переместив туда своё сознание, я концентрируюсь на проекции «Жёлтого центра» и, изменяя его скорость, уравниваю его со скоростью излучения Сефиры Есод. При этом передо мной разворачивается этот Мир Света, связанный с Сефирой Есод.

Первичный текст:

Магик уравнивает скорость своего тела Света с излучением одного из Миров Света.

Синхронизация с Астральным Планом (115)

Создаётся заклинание «Выход в Астрал» (113). На частоте Манипура чакры настроиться на несущую частоту Сефиры Есод. При настройке возникает видение ландшафта астрального мира. Концентрируясь на ландшафте, совмещаются с максимумом «вещественности» астрального плана. Настройка происходит за счёт изменения частоты Манипура чакры.

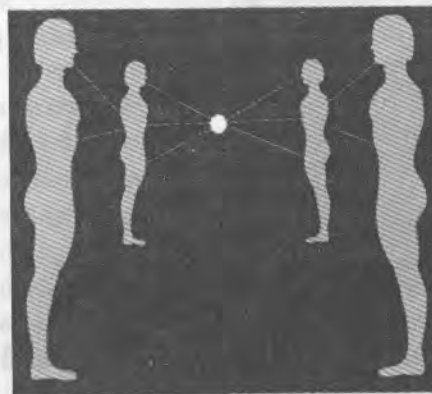
Я концентрирую внимание во внешней точке, создавая там проекционную сферу. Сместив наружу энергию жёлтого тела, я концентрирую её в области проекционной сферы. Сформировав вовне астральное тело, я начинаю сонстраивать его по скорости с излучением Сефиры Есод. При этом перед моим сознанием разворачивается картина мира Есод.

Синхронизация с ментальным планом (116)

«Внешняя точка» создаётся на частоте Вишуддха чакры. «Зацепление внимания» и «Выход на ментальный план» производится также на частоте Вишуддха чакры. Синхронизация с Сефирой Тиферет производится при настройке на видение ландшафта ментального плана.

Я концентрирую внимание во внешней точке, создавая там проекционную сферу. Сместив наружу энергию голубого тела, я концентрирую её в области проекционной сферы. Сформировав вовне ментальное тело, я начинаю сонстраивать его по скорости с излучением Сефиры Тиферет. При этом перед моим сознанием разворачивается картина мира Сефиры Тиферет.

Синхронизация с партнёром (117)

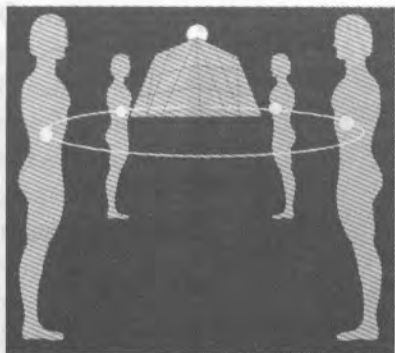


Заклинание связано с групповой работой на тонких планах. В этом случае переход на тонкий план (астральный или ментальный) производится группой магов. Синхронизация с планом происходит так, как описано в предыдущем заклинании. Зацепившись за ландшафт плана, маги сонстраиваются друг с другом через настройку на облик (вольт) партнёра. С группой партнёров синхронизируются по очереди, постепенно увеличивая группу.

Я выхожу в светящийся мир в сопровождении группы. Сонстроившись с вибрациями этого тонкого мира, я сонстраиваюсь с вибрациями каждого из членов группы.

Создание магического круга на астральном плане (кольцо) (118)

Заклинание производится из позиции «Синхронизация с партнёром на астральном плане». Маги образуют цепь передачи энергии, взявшись за руки (схема «Кольцо»). Раскрутив энергию, кольцо поддерживают при разомкнутых руках. Энергетика группы магов в схеме «Кольцо» суммируется.

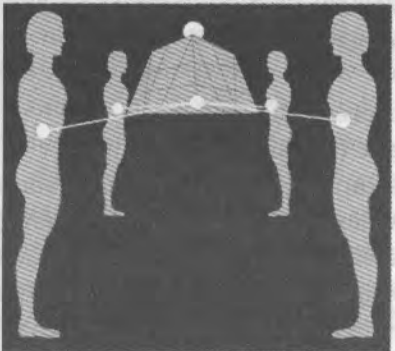


Я синхронизируюсь с Сефирой Есод и попадаю в мир Есод. Далее я синхронизируюсь с группой в мире Есод. Группа партнёров замыкает энергетику по схеме «Кольцо», соединив правую руку с левой рукой партнёра. Кольцо раскручивается группой в мире Есод.

Первичный текст:

Группа Магиков, перешедших в мир жёлтого света, уравнивает скорость своих жёлтых центров, образуя единое сознание.

Создание магического круга на астральном плане («Ромашка») (119)



Заклинание аналогично предыдущему. Отличие состоит в том, что группа магов концентрируется на лидере. Каждый из группы сосредотачивается на лидере группы, передавая ему поток энергии. В этом варианте весь потенциал магического круга концентрируется на лидере группы.

Я синхронизируюсь с Сефирой Есод и попадаю в мир Есод. Далее я синхронизируюсь с группой в мире Есод. Группа партнёров замыкает энергетику по схеме «Ромашка», соединив свою правую руку с левой рукой лидера, находящегося в центре круга. «Ромашка» формируется группой в мире Есод.

Создание магического круга на ментальном плане («Кольцо», «Ромашка») (120)

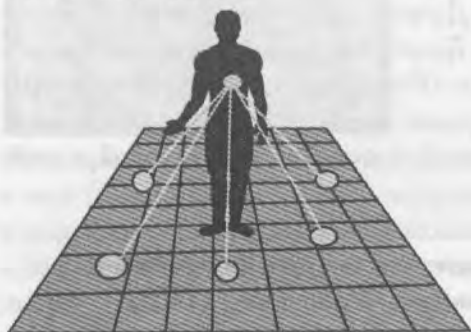


Заклинание аналогично работе на астральном плане с поправкой на синхронизацию с ментальным планом.

Я синхронизируюсь с Сефирой Есод и попадаю в мир Есод. Далее я синхронизируюсь с группой в мире Есод. Группа партнёров замыкает энергетику по схеме «Кольцо», соединив правую руку с левой рукой партнёра. «Кольцо» раскручива-

ется группой в мире Есод. Далее, раскрутив «Кольцо», группа концентрируется на лидере, стоящем внутри круга, и замыкает энергетический контур «Ромашки».

4.7.3. Фиксация



Заклинание позволяет магу удерживаться на тонких планах. Основной принцип этого заклинания — замена собственных энергий (физического плана) на энергии тонких планов, с которыми маг синхронизовался. Существует на физическом плане процесс питания физической пищей, который имеет аналогию с энергообменом на тонких планах. Запуск этого процесса питания энергией тонких планов вызывает фиксацию соответствующих тел на них (астрального и ментального).

Я синхронизируюсь с Сефирой тонкого мира и попадаю в этот тонкий мир. Далее я перемещаюсь в этом мире в поисках еды. Едой могут служить некоторые виды растений. Пища тонкого мира замещает мои собственные энергии и позволяет мне сильнее фиксироваться на этом плане.

Первичный текст:

Магик увеличивает свою связь с Миром Света, насыщая свои тела Света его энергией.

Фиксация астрального тела (121)

Исходной позицией является «Синхронизация с астральным планом». Синхронизировавшись с астральным планом, маг входит в контакт с миром Есод. Войдя в контакт с астральным планом, маг ест и пьёт что-либо в мире Есод. Съеденное и выпитое встраивается в его астральное тело и удерживает его в мире Есод, пока не выведется из организма.

Я синхронизируюсь с Сефирой Есод и попадаю в астральный мир. Далее я перемещаюсь в этом мире в поисках еды. Едой могут служить некоторые виды растений. Пища астрального мира замещает энергии моего астрального тела и позволяет мне сильнее фиксироваться на астральном плане.

Фиксация ментального тела (122)

Аналогично «Фиксации астрального тела» с поправкой на мир Сефиры Тиферет. Также связано с питанием.

Я синхронизируюсь с Сефирой Тиферет и попадаю в ментальный мир. Далее я перемещаюсь в этом мире в поисках еды. Едой могут служить некоторые виды растений. Пища ментального мира замещает энергии моего ментального тела и позволяет мне сильнее фиксироваться на ментальном плане.

Снятие фиксации физического тела (123)

Заклинание позволяет магам «полностью» уходить на тонкие планы. Оно связано с очисткой от внешних энергий, фиксирующих мага на физическом плане. На фоне длительного голодания (более 2 недель) и активной «фиксации» на астральном или ментальном теле создают сетчатую структуру на частотах Свадхистана — Муладхара типа

«Сеть Ретиария», которую пропускают через тело. Эта структура цепляет энергии физического тела и ускоряет организм, что снимает с низкочастотного тела фиксацию физического мира.

Я фиксируюсь в мире Сефиры Есод и нахожусь там в течение двух недель. За это время энергии физического мира выходят из моего физического тела. Я создаю «Сеть Ретиария» на частоте Мулладхара чакры. Эту структуру я встраиваю в физическое тело. Ускоряя эту структуру, я разгоняю своё физическое тело. Разогнав низкочастотное тело, я фиксирую его на астральном плане.

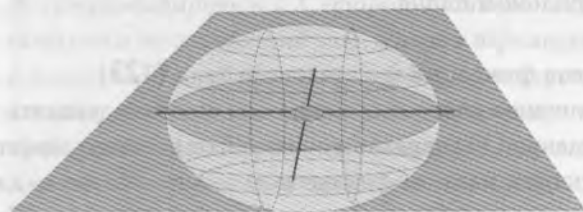
4.7.4. Вызывание духов

Эти заклинания связаны с фиксацией существ тонких планов на физическом плане. Духи, существа тонких планов, являются инструментом магов-демологов для работы на физическом плане.

Первичный текст:

Магик захватывает обитателя Мира Света и притягивает его в наш мир, создавая сферу торможения.

Создание проекционной сферы (124)



Проекционная сфера строится по аналогии с (100) на базе 10А. На физическом плане проекционная сфера

закрепляется магическим кругом. Магический круг рисуется на деревянном полу масляной краской (фиксирующей энергии).

Я строю проекционную сферу, закрепляя её к магическому кругу, нарисованному на полу с помощью густой быстро засыхающей краски.

Захват существа (125)

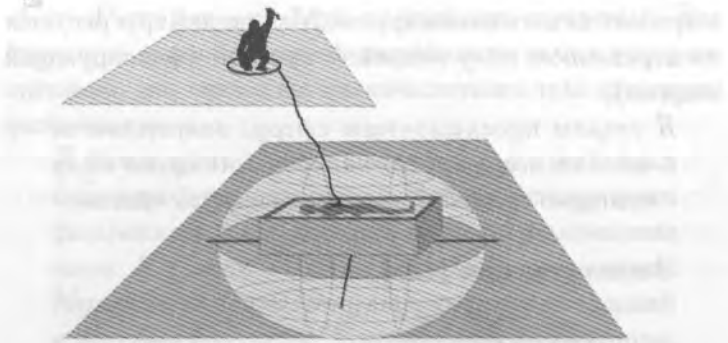


Из проекционной сферы создаётся Петля захвата (15А) существа, находящегося на тонких планах.

Находясь внутри проекционной сферы, я создаю Петлю захвата на базе стихии Огня. Этой Петлёй захвата я цепляю существо, находящееся на тонких планах, и ввожу его в зацепление с проекционной сферой.

Создание якоря (126)

Для фиксации духа на физическом плане (материализации) используют формирование физического тела для духа. Такое тело называют якорем. Якорь может быть построен из энергии Эфира или материи физического мира. При создании эфирного тела энергию Эфира накапливают в специальном конденсаторе. Этот конденсатор конструктивно описан в Торе как «Ковчег Завета».



Я нахожусь внутри проекционной сферы Воздуха, закреплённой с помощью магического круга. Находясь внутри сферы, я создаю якорь для духа на базе стихии Огня. Этот якорь представляет собой среду для фиксации духа. Тело для духа создаётся в виде энергетической сферы. Проецируясь в сферу, дух конфигурирует её под себя. Якорь фиксирует духа в проекционной сфере.

Фиксация духа в физическом теле (127)

Физическое тело человека или животного может быть якорем для фиксации духа. Для закрепления духа обычно используют беременную кошку или собаку. В отличие от людей, у которых дети, как правило, являются уже сформированными душами, у собак и кошек детёныши не являются перерождёнными душами, и к ним можно закрепить духа. Это делают с помощью специального заклинания. Заклинание создают в 15А как сгусток энергии, соединённый с духом. Далее сгусток энергии помещают в еду или питьё, которые дают беременной собаке или кошке. При этом дух закрепляется к одному из детёнышей. Человек может стать якорем духа с помощью татуировки или импланта, заряжаемых якорем, связанным с данным конкретным духом.



Я помещаю внутрь проекционной сферы, созданной на базе стихии Воздуха, беременное животное, находящееся на раннем сроке развития беременности. Я создаю петлю захвата и закрепляю её к матке животного. Якорь создаётся в виде сетчатой структуры, внедрённой в плод животного. Далее захватываю духа, находящегося на частоте Сефиры Есод. Петлю захвата я превращаю в канал связи. Дух начинает проецироваться в тело беременного животного, вселяясь в плод и конфигурируя его под себя.

Фиксация высокочастотных духов (128)

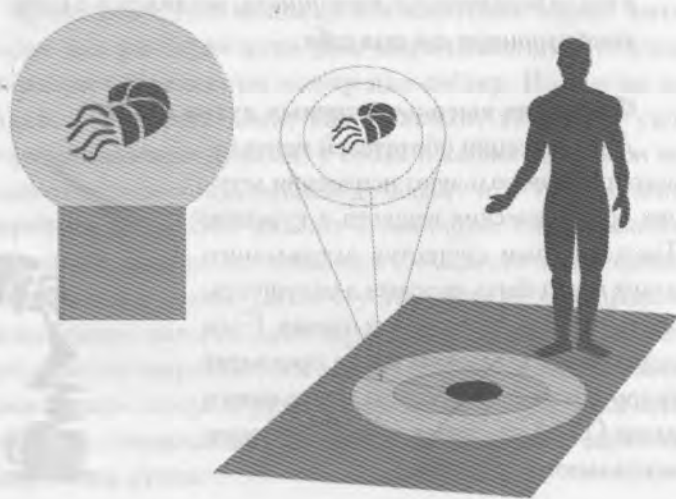
Для фиксации обитателей ментального плана используют испарения летучих ароматических веществ и курения. Также и сами существа астрального плана могут быть якорями для существ, обитающих на ментальных планах. Если существо астрального плана проглотит якорь связи с существом ментального плана (15А), то станет точкой фиксации ментального существа.



Я захватываю существо астрального плана и создаю сетчатую структуру энергии, внедряя её в это существо. Увеличивая скорость этой структуры, я внедряю её в существо ментального плана. Создаётся канал связи, по которому существо ментального плана проецируется на астральный план.

4.7.5. Вызывание элементаров

Под элементаром стихий (или стихийными духами) понимают существ, обитающих в других Ветвях реальности. Эти иные Ветви реальности носят также название «стихийных (или стихийальных) миров». Для вызывания этих духов (практика Пятёрок Малых Арканов) обычно используют круг стихий для вызывания духов. Этот круг стихий является вольтом Дерева Сефирот (одна из мандал Тарота), описывающим нашу Линию реальности и точки контакта с другими Ветвями Дерева Сефирот. Конечными точками контакта являются Тузы Малых Арканов.



Первичный текст:

Магик может захватить существо из стихийного мира, принадлежащего к иной Ветви реальности и ввести его в наш мир, используя для его закрепления родственную существу стихию.

Вызывание элементаров Огня (129)

Этот тип практик описывается 5 Мечей Малых Арканов и производится в пространстве мира Тиферет [см. (122)]. Настроившись на параметр пламени, маг, находящийся в состоянии, описываемом 5 Мечей, видит в Огне обитателей Ветви (миров) Огня. Используя ловушку, 15А (Земля), маг захватывает элементара и вытягивает его в наш мир.

Настроившись на стихию Огня, я вхожу в зону пересечения нашего мира с миром Огня. Находясь в буферной зоне, я захватываю сознанием элементара Огня и создаю канал связи, ведущий в наш мир. Этот канал связи я закрепляю к якорю, находящемуся в нашем мире.

Вызывание элементаров Земли (130)

Этот тип практик описывается Пятёркой Динариев Малых Арканов и производится в пространстве мира Тиферет [см. (122)]. Настроившись на кристалл или иное твёрдое тело, маг, находящийся в состоянии, описываемом 5 Динариев, захватывает элементара Земли петлёй 15А (Земля) и вытаскивает его в наш мир.

Настроившись на стихию Земли, я вхожу в зону пересечения нашего мира с миром Земли. Находясь в буферной зоне, я захватываю сознанием элементара Земли и создаю канал связи, ведущий в наш мир. Этот канал связи я закрепляю к якорю, находящемуся в нашем мире.

Вызывание элементалов Воды (131)

Этот тип практик описан в Пятёрке Чаш Малых Арканов и производится в пространстве мира Тиферет [см. (122)]. Настроившись на воду в Чаше, маг входит сознанием в Ветку миров Воды и, используя петлю 16А, захватывает элементала Воды в наш мир.

Настроившись на стихию Воды, я вхожу в зону пересечения нашего мира с миром Воды. Находясь в буферной зоне, я захватываю сознанием элементала Воды и создаю канал связи, ведущий в наш мир. Этот канал связи я закрепляю к якорю, находящемуся в нашем мире.

Вызывание элементалов Воздуха (132)

Этот тип практик описан в Пятёрке Жезлов Малых Арканов и производится в пространстве мира Тиферет [см. (122)]. Настроившись на струю дыма, поднимающуюся над жаровней, маг входит сознанием в Ветку миров Воздуха и, используя петлю 14А, захватывает элементала Воздуха в наш мир.

Настроившись на стихию Воздуха, я вхожу в зону пересечения нашего мира с миром Воздуха. Находясь в буферной зоне, я захватываю сознанием элементала Воздуха и создаю канал связи, ведущий в наш мир. Этот канал связи я закрепляю к якорю, находящемуся в нашем мире.

4.8. Заклинания из раздела «Повелители Иллюзий»

Маги этой специализации создают объёмные картины, обладающие различной степенью достоверности. Иллюзии могут быть неотличимы от реальности. Этот тип магии требует самой высокой степени сознания. Маги — повелители иллюзий обычно обладают самой большой силой и наиболее высоким уровнем сознания.

Первичный текст:

Некоторые Магики специализируются на создании в пространстве объёмных картин, неотличимых от реальных объектов.

4.8.1. Создание иллюзий

Иллюзия представляет собой тщательно проработанную N-мерную мыслеформу. Количество качеств определяет степень достоверности. Каждая иллюзия связана с одной

из стихий, так как увеличение уровня сознания требует большего сдвига по стихиям.

Создание простых иллюзий



Простые иллюзии имеют материальное ядро, являющееся якорем для закрепления мыслеформы. Такое материальное ядро является артефактом. Обычно артефакты — носители иллюзии — это произведения искусства: картины и скульптуры.

Играющая лютенистка (133)

Данный тип иллюзий представляет собой картины, нарисованные послойно. К каждому слою закрепляется своя мыслеформа. При рассматривании такой картины зритель воспринимает все слои сразу. В каждом слое зафиксировано определенное положение тела человека, изображенного на портрете. Таким образом, наблюдатель видит «мультфильм», в котором человек на портрете двигается. В более сложных иллюзиях добавлена музыка (в картине зафиксированы и звуковые образы). Заклинание строится по 17А.



Я создаю картину, закладывая в неё послойно систему зрительных образов. В каждый следующий слой закладывается изменение положения рук лютенистки. Кроме того, я представляю себе звучание лютни, закладывая его в краску. Настроившись на постепенное движение рук и фигуры лютенистки, я закладываю туда движения и звуки, фиксируя их в разных слоях картины.

Кричащий демон (134)



Эта разновидность иллюзии имеет практическое применение в качестве стража. Картина содержит какое-то «оживающее чудовище», способное напугать непосвящённого. Как правило, чудовище не только шевелится, но и «шумит», а также издает запахи. Заклинание строится по 17А.

Я создаю картину, изображающую монстра, настроившись на стихию Жизни. Я закладываю в картину объёмный образ, включающий звук, облик и запах. Кроме того, облик включает тактильные ощущения.

Суккуб вампир (135)

Боевое заклинание из класса ударных, способное убить человека в течение некоторого времени. Картина изображает оживающую прекрасную деву, сходящую с полотна. В картину добавляют запахи феромонов. Такая картина, повешенная в спальне мужчины, способна высосать из него жизненные силы. Заклинание строится по 16А.

Я строю образ прекрасной женщины на базе стихии Воды, заключая его в картину. Я создаю поле звуков, запахов и ощущений, фиксируя их в картине. Созданный мной Ифрит получает собственную жизнь. Для запитки энергией образ высасывает энергию у мужчин.

Оживающий Шива (136)

Заклинание используется в религиозных целях для создания эффекта чуда. Статуя божества делается деревянной или полой, залитой воском. При вырезании и окраске, покрытии лаками и пропитками закладывается образ живого функционирующего существа. Молитвы прихожан запитывают статуэтку энергией, увеличивая эффект движений. Заклинание строится по 17А.

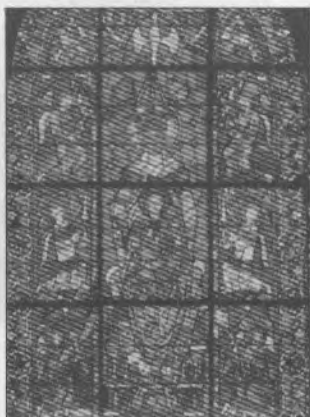
Я создаю искусственное существо (Ифрит), сконцентрировавшись на стихии Жизни, и закладываю его в специально созданную статую божества. При этом я закладываю туда динамику и возможность к перемещениям.

**Глаз василиска (137)**

Заклинание относится к защитным заклинаниям и ставится на картину, изображающую глаз пресмыкающегося (холодная кровь и более медленный метаболизм, чем у человека). Заклинание замедления времени строится по 16А (Вода). Попав взглядом на картину, человек цепенеет.

Я создаю картину, настроившись на стихию Воды, и изображаю там василиска, чудовищное пресмыкающееся, от взгляда которого люди цепенеют. Настроиваясь на образ василиска, я закладываю в картину матрицу этого существа.

4.8.2. Управление иллюзиями

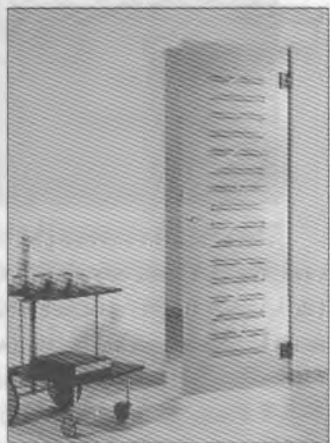


Этот тип заклинаний позволяет создавать управляемые иллюзии. В иллюзию закладывается некая следящая внешняя система, которая и управляет иллюзией. Она строится по 16А (Вода).

Исчезающая дверь (138)

Эта иллюзия представляет собой дверь, плотность которой изменяется следящей системой. Может быть записано тактильное ощущение твёрдого тела. Иллюзия замыкается на некую точку — «секретную кнопку», которая обесточивает всю систему (дверь исчезает). Ощущение упругости и твёрдости может быть создано и без зрительной иллюзии, или сама зрительная иллюзия может быть голограммой или оптическим эффектом. Иллюзия создаётся по 15А (Огонь) и блокируется 16А (Вода).

Я создаю образ двери, настроившись на стихию Земли. Образ помещается мной в специальную пластину. Я создаю визуальный и тактильный



образы. Для выключения двери я блокирую пластину, заполненную энергией.

Появляющаяся дверь (139)

Иллюзия двери, активизирующаяся при наступании на конкретную ключевую область. Закорачивается и обнуляется система, блокирующая иллюзию (открывающая дверь). В этом случае дверь как бы появляется у человека перед носом в виде изображения или ощущения плотности. Это заклинание создаётся по 14А (Воздух).



Я создаю образ двери, настроившись на стихию Воздуха. Образ помещается мной в специальную пластину. Я создаю визуальный и тактильный образы. Для включения двери я блокирую пластину, заполненную энергией.

Атакующий демон (140)

Иллюзия чудовища строится на базе картины или скульптуры. Управляющая система, блокирующая иллюзию, связывается с чувствительной зоной. Наступив на чувствительную зону, человек разблокирует иллюзию. Иллюзия создаётся по 15А (Огонь) и блокируется 16А (Вода).

Я создаю картину, вкладывая в неё образ атакующего чудовища. Я связываю



этот образ с пластиной, в которой накоплена энергия. Эта энергия заблокирована заклинанием. Наступая на пластину, человек обнуляет запирающее заклинание, энергия активизирует иллюзию монстра.

Распускающийся цветок (141)



Эта иллюзия описывает распускающийся на картине цветок. Управляющая система активизирует процесс распускания цветка, записанный на картине послойно. При наступании на управляющую зону обнуляется блокирующая динамику иллюзии система, и «цветок распускается». Это заклинание строится на базе 17А (Жизнь).

Я создаю иллюзию распускающегося цветка, настроившись на стихию Жизни. Для этого я записываю на картину послойно фазы изменений. В верхнем слое картины цветок описан как закрытый в бутон. Иллюзия цветка питается энергией от пластины, вмонтированной в пол. Энергетика пластины заблокирована заклинанием стихии Смерти, останавливающим Время. Наступив на пластину, человек обнуляет запирающее заклинание, высвобождая энергию для запитки иллюзии.

Ифрит, управляющий иллюзией (142)



Эти иллюзии отличаются наличием искусственного сознания Ифрита, способного реализовывать функцию управления иллюзией. В качестве такого Ифрита можно использовать элементёр (умершего и ещё не родившегося человека) или «правило» (образ личности, действующей в соответствии с заданным правилом). Такой Ифрит может строиться по 13А (элементёр) или по 5А (Воздух).

Бегающий скелет (143)



Этот тип иллюзии строится на базе нескольких картин или объектов, переключаемых ифритом. Каждая картина содержит фрагмент изображения в определённой позиции. Переключая объекты, можно создать иллюзию движения объекта. Это заклинание строится на 15А (Огонь).

Я строю Ифрита на базе стихии Смерти путём создания канала связи с конкретным элементом. Создав Ифрита, я строю иллюзию скелета с косою, используя в качестве базы серию картин, расположенных в помещении. Каждая иллюзия блокируется заклинанием торможения, сделанным на базе стихии Воды. Ифрит активизирует картины в определённом порядке, воздействуя на блокирующие иллюзии заклинания Воды (торможение времени), с помощью заклинания стихии Смерти (остановки времени).

Говорящая голова (144)



Создаётся иллюзия личности в виде портрета, с которым соединён Ифрит, содержащий личность элемента. Через портрет элемент может общаться с окружающими. То же самое может быть сделано на базе скульптуры. Это заклинание создаётся по 16А (Вода).

Я создаю иллюзию личности, помещая её в скульптуру. С этой иллюзией я соединяю Ифрит, созданный на базе элемента с помощью канала связи. Используя иллюзию в качестве облика, Элементёр может проявляться в физическом мире.

Оживающий рыцарь (145)

Заклинание ставится на большую статую воина или рыцарский доспех. Ифрит пришивается к доспеху и заставляет его шевелиться. Для сопряжения с доспе-

хом используется низкочастотное заклинание 15А (Огонь).



Я создаю Ифрита, используя стихию Смерти для сопряжения Ифрита с элементом. Извлекая монаду из Лимба, я закрепляю её к доспехам рыцаря, используя стихию Огня.

4.8.3. Питание иллюзий



Этот класс заклинаний связан с питанием иллюзий энергией. Эти заклинания встраиваются в иллюзию или представляют собой отдельный блок. Источники иллюзии создаются по той стихии, в которой создаётся и сама иллюзия.

Источник Огня (146)

Строится по 15А. Включает в себя образ, сопряжённый с 15-м каналом. Например, Солнце.

Я создаю источник Огня с помощью стихии Огня. Создаётся канал связи, закреплённый якорем к артефакту. Якорь строится в виде объёмной сетчатой структуры, внедрённой в деревянную пластинку.

Горячая картина (147)

В картину пейзажа встраивается источник Огня, изображающий Солнце, свет, или огонь, связанный с 15А.

Я создаю источник Огня, концентрируюсь на стихии Огня. Канал связи закрепляется в иллюзии к изображению Солнца или источника света. Изменение светимости источника, связанного с внешним объектом, приводит к изменению яркости и энергии иллюзии.

Источник Земли

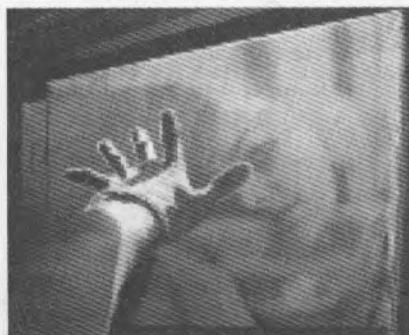
Создаётся по 15А (Земля) как параметр плотности. Совмещается с изображением кристалла или твёрдого вещества.

Невидимое стекло (148)

В картину встраивается источник плотности в виде кристалла. Создаётся и фиксируется образ стекла перед картиной.

Я создаю источник плотности, сосредоточившись на стихии Земли. В качестве источника плотности я использую кристалл кварца. Создаю

канал связи, используя в качестве якоря сетчатую структуру, помещённую в картину. Закладывая в картину образ прозрачной преграды, находящейся перед картиной, я подключаю её к источнику Земли.

**Источник Воды**

В картину встраивается источник торможения времени 16А (Вода), совмещённый с изображением стоячей или медленно текущей воды (река, озеро).

Картина-холодильник (149)

В картину встраивается источник Воды, 16А (Вода), совмещённый с изображением льдины. Создаётся область остановленного времени (заморозки), сопряженная с источником Воды.



Я создаю источник Воды, связанный с каким-то старинным Артефактом. Для получения источника Воды я выбираю точку во времени, связанную с давно прошедшим событием, сопровождавшимся сильным энергообменом между этим артефактом и внешним миром. Закрепив канал связи к этой временной точке на артефакте, я закрепляю второй конец канала связи на картине, изображающей льды и снега. Эта картина, таким образом, превращается в зону забора энергии Инь каналом, закреплённым в прошедшем времени.

Источник Воздуха

В картину встраивается источник ускоренного времени, 14А (Воздух), совмещённый с изображением вихря, шторма, или колеса.

Картина-кондиционер (150)



В картину встраивается источник Воздуха, связанный с изображением ветряной мельницы, 14А (Воздух). Создаётся образ зоны ускоренного времени, совмещённый с источником.

Я создаю источник стихии Воздух, настроившись на планируемое будущее событие. Между

текущим временем и планируемым событием создаётся канал связи. В текущем времени канал связи закрепляется к картине, изображающей подвижный объект типа ветряка, или ветряной мельницы.

4.9. Заклинания из раздела «Магия Алхимиков»



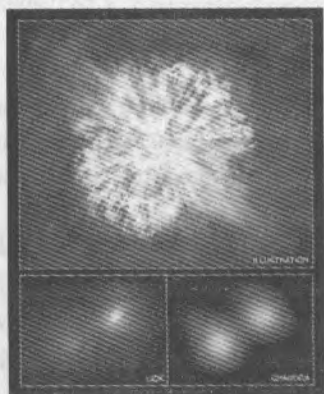
Маги этой специализации работают с изменением свойств вещества с помощью воздействия на него заклинаний. Как и в случае магов — повелителей иллюзии, это очень сложная специализация.

Первичный текст:

Существуют Магики, изучающие влияние мыслеформ на свойства простых веществ их соединений.

4.9.1. Создание катализаторов

Заклинания этого типа изменяют скорость течения времени в веществе. Сами катализаторы представляют собой, как правило, отливки из стекла или металла, фиксирующие заклинание.



Ингибиторы (151)

Этот тип заклинаний тормозит химические процессы, 16А (Вода). В организме ингибиторы работают как яды. Само заклинание создаётся как сгусток энергии 16А (Вода).

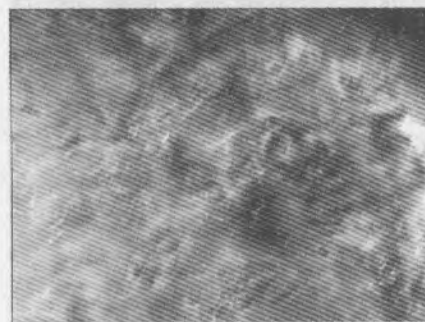


Настроившись на стихию Воды, я создаю сетчатую структуру, связанную каналом связи с такой точкой в отдалённом прошлом, в кото-

рой происходил интенсивный обмен энергией между выбранным для закрепления канала объектом и внешним миром. Этот канал связи я закрепляю в расплаве кристаллической структуры или платины. Полученный мной артефакт будет являться ингибитором.

Активаторы (152)

Заклинание, 15А (Огонь), активизирует химические реакции и увеличивает количество кинетической энергии вещества. Заклинание создаётся как сфера энергии, синхронизированная с Солнцем.



Настроившись на стихию Огня, я создаю канал связи с Солнцем и закрепляю его сетчатой структурой к расплаву золота или железа. Полученный таким образом артефакт будет являться активатором.

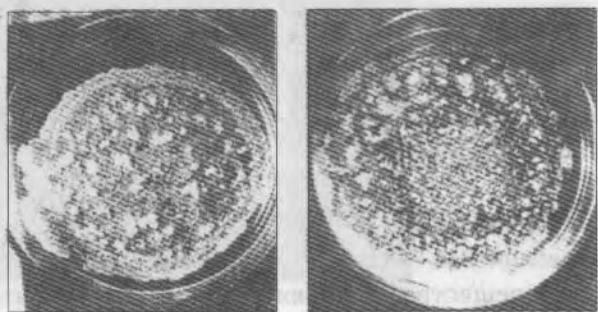
Ускорители (153)

Заклинание, 14 А (Воздух), нарушает стабильность и структуру вещества, ускоряя его в многовариантном пространстве. Увеличивает коррозию структуры. Создаётся энергетическая сфера, построенная по 14А (Воздух), вложенная в вещество.



Настроившись на стихию Воздуха, я создаю канал связи с планируемым удалённым событием выбранного артефакта. При этом я выбираю из будущего данного артефакта такое событие, в котором произойдёт с большой вероятностью максимальный обмен энергиями артефакта с внешним миром. Далее я закрепляю канал связи в расплаве стекла или смолы. Затвердев, полученный артефакт будет являться ускорителем химических реакций вещества.

Концентраторы (154)



Заклинание, 15А (Земля), вызывает уплотнение структуры. Например, осаждение осадка или кристалли-

зацию. Для создания концентратора энергетическую сферу, построенную по 15А (Земля), внедряют в расплав.

Я настраиваюсь на стихию Земли и создаю канал связи с кристаллом. Канал связи я закрепляю в раствор гипса, цемента или в необожжённую глину. После высыхания канал связи фиксируется и в артефакте и может быть использован как концентратор.

Философский камень (155)



Здесь надо понимать, что «благородство» вещества, в том числе золота, определяется как нейтральная реакция на любой тип «партнёра». Поэтому, если создать катализатор типа «нейтрализатор», он будет «облагораживать» любое вещество. Для создания такого нейтрализатора используют принцип противоположности стихий: Огонь — Вода, Земля — Воздух. То есть если активатор объединить с ингибитором, далее концентратор объединить с ускорителем и итоги объединить друг с другом, то получится вещество, находящееся в центре креста стихий — Эфире

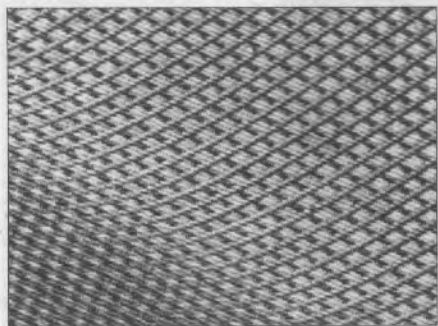
(пятый элемент). Эфир, или Жизнь, будет соответствовать нейтрализатору. Отсюда вода, заряженная нейтрализатором, называется «Эликсир Жизни». По идее, такой эликсир передаст «благородство» организму (инвариантность к любым болезням и старению как эрозии структуры).

Я соединяю артефакты четырёх стихий: активатор, ингибитор, концентратор и ускоритель, соединяя все эти элементы в равной пропорции. Полученный артефакт именуется «Нейтрализатором».

Первичный текст:

Существуют мыслеформы, создаваемые Магиками, которые способны сделать вещество абсолютно инертным к любым взаимодействиям.

4.9.2. Создание протекторов



Протекторами называются внедрённые в вещество структуры (заклинания), изменяющие его механические свойства. Протекторы связаны со стихиями. Каждый протектор обладает своими свойствами. Протекторы ставятся в расплав образца.

Первичный текст:

Существуют мыслеформы, создаваемые Магиками, изменяющие прочность вещества.

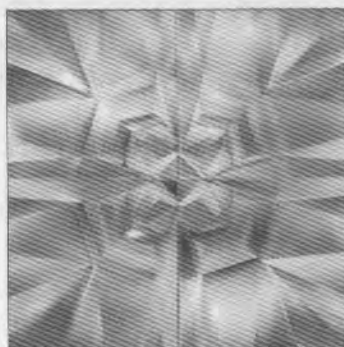
Протектор Огня (156)



Заклинание создаёт внутреннюю структуру, 15А (Огонь). Протектор создаётся в виде внутренней сетчатой структуры, синхронизированной по Солнцу. Этот протектор обеспечивает высокую кинетическую энергию образца («внутренний огонь»), создаёт тепловой и радиационный фон.

Я создаю внутреннюю сетчатую структуру образца, настроившись на стихию Огня. Канал связи создаётся между протектором, являющимся якорем, и Солнцем, являющимся источником.

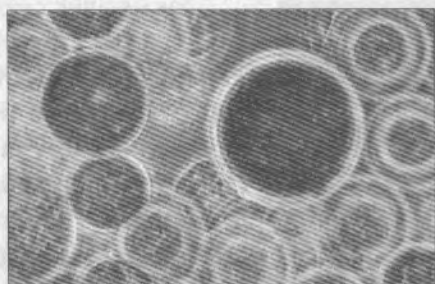
Протектор Земли (157)



Заклинание создаёт сложную структуру, 15А (Земля). Такой протектор увеличивает механическую прочность образца (дамасская сталь). Протектор имеет сетчатую структуру.

Я создаю канал связи, закрепляя его к кристаллу, второй конец канала связи в виде сетчатой структуры помещается в образец.

Протектор Воды (158)



Этот протектор, сделанный на базе 16А (Вода), замораживает образец во времени. Высокие механические прочностные свойства образца обусловлены заторможенным внутренним временем.

Я создаю протектор, настроившись на стихию Воды, погрузив в образец сетчатую структуру. Канал связи создаётся между якорем, погружённым в образец, и отдалённой точкой во времени, взятой на артефакте, имеющем длительную историю.

Протектор Воздуха (159)

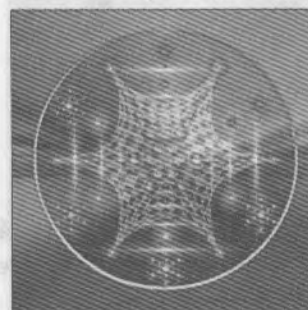


Данный протектор, созданный на базе 14А (Воздух), создаёт зону нестабильности внутри образца. Способствует эрозии в самом образце и контактных с ним веществах. Этот

протектор способен рассеивать энергию в многовариантном пространстве.

Я создаю протектор на базе стихии Воздуха, создавая канал связи между сетчатым протектором и удалённой точкой, расположенной в будущем времени. Такую точку можно взять на артефакте, имеющем длительное будущее. При этом выбирают точку с наибольшим энергообменом.

4.9.3. Преобразование



Эти заклинания позволяют изменять свойства вещества с помощью «Магии стихий». Данная практика соответствует Тройкам Малых Арканов.

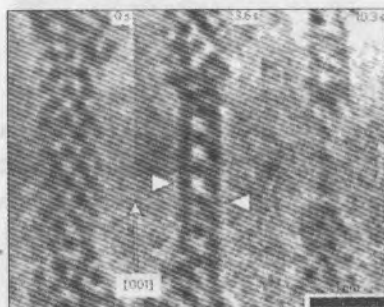
Нагрев (160)



Закливание соответствует 15А (Огонь) и Тройке Мечей Малых Арканов. Синхронизируя вещество с Солнцем, маг нагревает его с помощью энергии 15-го Аркана.

Я создаю в веществе протектор Огня, соединённый каналом связи с Солнцем. Это приводит к разогреву вещества.

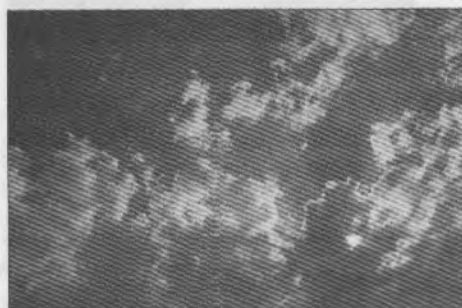
Кристаллизация (161)



Закливание соответствует 15А (Земля) и Тройке Динариев Малых Арканов. Настроившись на параметр плотности, маг вызывает кристаллизацию вещества.

Я создаю в веществе протектор Земли, закрепляя канал связи к кристаллу с нужной мне структурой.

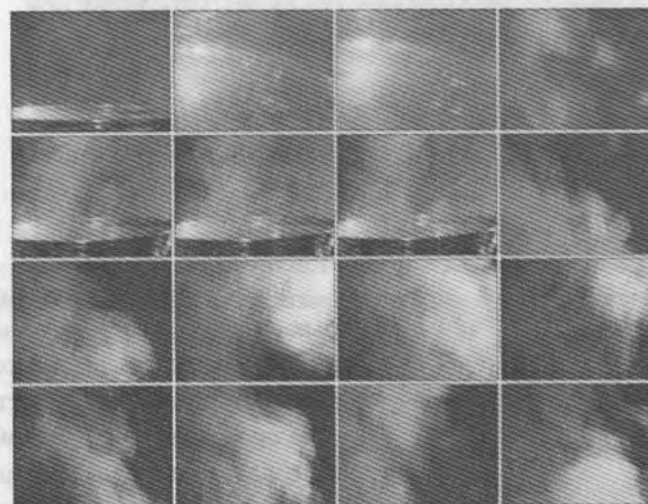
Охлаждение (162)



Закливание соответствует 16А (Вода) и Тройке Чаш Малых Арканов. Настроившись на 16А, маг охлаждает вещество с помощью торможения времени.

Я создаю протектор Воды, создавая канал связи с удалённой точкой во времени. Охлаждение вещества наступает за счёт поглощения энергии удалённой временной точкой.

Испарение (163)



Закливание построено на базе 14А (Воздух) и Тройки Жезлов Малых Арканов. Настроившись на энергии 14А (Воздух), маг испаряет вещество, ускоряя его во времени.

Я концентрируюсь на создании протектора Воздуха, создав канал связи с удалённой точкой будущего времени. Испарение вещества происходит за счёт уменьшения энергии молекулярных связей при распределении её в многовариантном будущем.

4.10. Заклинания из раздела «Магия бестмастеров» (мастера по созданию бестий)



Маги этой специализации близки к алхимикам и волшебникам. Основная специализация — создание сверхъестественных животных (бестий). Бестию создаются с помощью воздействия заклинаний на зародыш. Для работы бестмастера обычно используют яйца птиц и рептилий либо беременных самок животных на ранних сроках беременности.

Первичный текст:

Существуют Магики, преобразующие зародыши живых организмов таким образом, чтобы создать животных с заданными свойствами, приспособленными под конкретные нужды людей.

4.10.1. Создание монстров

Эти заклинания связаны с созданием искусственных существ. Заклинания бестмастеров воздействуют на яйца птиц и рептилий, а также на беременных самок млекопитающих.



Первичный текст:

Есть Магики, воздействующие мыслеформами на состояние организма в период его внутриутробного развития.

Проекция (164)



Заклинание, 15А (Земля), связано с наложением структур генома одного животного на зародыш другого животного. Например, проекция структуры яйца змеи на яйцо курицы. То же самое может произойти при наложении структуры взрослого организма (змеи) на куриное яйцо или курицы

(петуха) на змеиное яйцо. То же самое происходит при проекции структуры генома на беременную самку. С млекопитающими можно использовать заклинание, поставленное на еду. Это заклинание позволяет создавать «химеры» — существа, сочетающие в себе признаки двух видов, например «василиск» (помесь рептилии с курицей).

Я создаю канал связи стихии Земли, создав зацепление в красном частотном диапазоне между двумя биологическими объектами. Создавая якоря на обоих концах канала связи, я создаю полярность, закладывая разные энергетические потенциалы между этими якорями.

Наложение образа (165)



Этот тип заклинаний позволяет преобразовать геном с помощью произвольного образа. Поскольку базовая информация находится вокруг зародыша или зёрнышка растения в виде энергетической структуры, то проекция зрительного образа может исказить или преобразовать базовую структуру (сгладить) таким

образом, что полученное итоговое существо будет сильно отличаться от оригинала. Это заклинание строится по 17А (Жизнь) и должно быть завязано на генетическую информацию эгрегора существа, созданного магом в виде зрительного образа.

Я создаю канал связи, концентрируясь на стихии Жизни, между созданной мной мыслеформой и

зародышем биологического объекта. Созданная мной мыслеформа деформирует информационную структуру объекта.

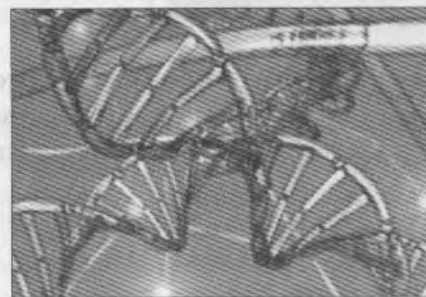
Ускорение развития (166)



Заклинание позволяет ускорить развитие зародыша. Заклинание ускоряет процесс с помощью энергии 14А. Целью данного заклинания является получение «быстрого результата» при работе с генетическими изменениями.

Я создаю мыслеформу в виде сферы Воздуха, соединяя её каналом связи с зародышем биологического объекта. Ускорение зародыша в развитии происходит за счёт связи сферы Воздуха с удалённой точкой вероятного будущего.

Активация (167)



В этом заклинании активизируют определённую часть генома. Зародыши некоторых видов животных проходят в своём развитии фазы, повторяющие ступени эволюции данного вида. При этом происходит «проигрывание» частей генома. С помощью заклинания 15А этот фрагмент генома можно актуализировать и заставить зародыш развиваться из данной фазы развития.

Я создаю сферу Огня, закрепляя канал связи к внешнему источнику энергии. Сферу Огня я закрепляю каналом связи к зародышу биологического объекта, проходящему нужную нам стадию развития. Зародыш останавливается в этой стадии развития, которая становится окончательной.

Извлечение из прошлого (168)

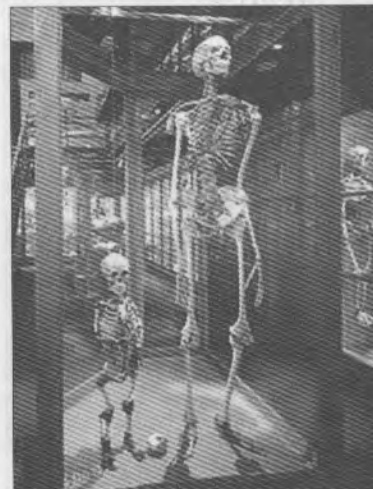


Некоторые биологические виды в прошлом выглядели совершенно иначе, чем сейчас. Сместаясь назад во времени по 16А, можно выделить геном этих животных, существовавших в прошлом.

Я создаю сферу Воды создав канал связи с удалённой точкой в прошедшем времени. От сферы Воды я создаю канал связи, зацепив его за зародыш биологического объекта, проходящего нужную нам стадию развития. Зародыш останавливается в этой стадии развития, которая становится окончательной.

дыш биологического объекта. На сферу Воды я проецирую образ выбранного мной в прошлом организма, являющегося предком данного вида (к которому относится выбранный мной зародыш).

4.10.2. Преобразование существ (169)



Этот тип заклинаний связан с преобразованиями взрослого организма. Трансформации достигаются с помощью изменения работы гормональной системы. Воздействие происходит в высокочастотной полосе Сахасрара чакры (шишковидная железа).

Я создаю проекционную сферу, соединяя её каналом связи с «Фиолетовым центром». Накладывая на проекционную сферу мыслеформу, созданную мной в стихии Воздуха, я задаю будущую форму, в которую трансформируется этот организм. Трансформация организма происходит за счёт смены эгрегора вида, при этом созданная мной мыслеформа заменяет собой эгрегор вида данного существа.

Первичный текст:

Магики могут создавать мыслеформы, изменяющие работу желёз взрослого организма, что приводит к сильным преобразованиям этих организмов.

Производство мутантов (170)

Заклинание предназначено для наказания врагов и преступников. По 2А (Вода) идёт воздействие в диапазоне Сахасрара чакры, создавая погрешность в высшем ментальном теле человека. При этом накладывается ментал какого-нибудь умершего существа другого вида. Мутация происходит при наложении чужого ментала.

Я создаю канал связи, закрепляя его к «Фиолетовому центру». Используя проекционную сферу стихии Воды, я создаю слепок ментального тела умершего существа иного вида. Канал связи

закрепляется к проекционной сфере. На ментальное тело человека накладывается ментальное тело существа иного вида.

Создание оборотня (171)

Заклинание относится к области «Боевой магии». Оно позволяет создавать бойцов с огромным потенциалом живучести и агрессии. Заклинание создаётся по 3А (Огонь). Соединяется ментал выбранного человека с менталом выбранного животного. Для этого создают общий талисман по 3А, имеющий биологическую природу (например, яйцо птицы или рептилии). Иногда в талисман вводят кровь обоих существ. Такой талисман имеет ограниченный срок хранения, зависящий от температуры. В период работы талисмана (яйцо ещё живо и держит энергии) человек производит зачатие. В некоторых случаях зачатие может произвести животное. В качестве материнского организма выбирается самка того же вида, что отец.

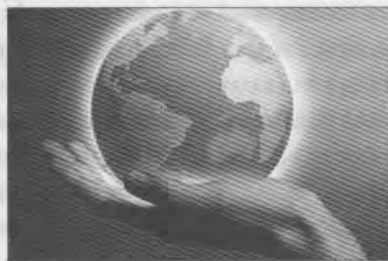
Родившееся существо будет иметь две монады (два генома) разных видов. Переход в состояние «боевое животное» для базового человека будет связан с состоянием агрессии, а для «базового животного» переход в состояние «человек разумный» связано с решением абстрактной задачи. Признаки оборотня передаются потомству.

Я создаю талисман из биологического объекта и заключаю в него заклинание связи, созданное по стихии Огня в фиолетовой области. Канал связи, созданный по стихии Огня, соединяет ментальные тела человека и животного, выбранного в качестве «боевой формы». Это соединение закрепляется смешением крови человека и животного в талисмане. Этот талисман использует мужчина при зачатии ребёнка, который может стать оборотнем.

Первичный текст:

Есть Магики, способные мыслеформой соединить «Зелёное тело» человека с «Зелёным телом» животного. Такое существо сможет принимать по желанию облик человека или животного.

Человек будущего (172)



Заклинание создаёт совершенную человеческую форму. В основе заклинания лежит воздействие энергии 1А на Сахару чакру.

Смещая ментал человека вперёд во времени, заклинание нацупывает ментал человека будущего. Притягивая

этот будущий ментал, заклинание вызывает изменение в настоящем ментальном теле.

Я создаю проекционную сферу, связанную каналом связи с «Фиолетовым центром» этого человека. Концентрируюсь на стихии Воздуха, я создаю канал связи между будущей человеческой формой и проекционной сферой. Ментальное тело человека будущего накладывается на ментальное тело этого человека.

4.10.3. Программирование тел искусственных существ (173)



Этот класс заклинаний позволяет управлять поведением искусственных существ. Создаётся специальный эгрегор (тотем) данного вида по 17А, в который вводят тип поведения для тел этих организмов (система безусловных рефлексов). Эту программу можно копировать с других видов (львов, медведей, обезьян).

Я создаю проекционную сферу, сконцентрировавшись на стихии Жизни. Канал связи от проекционной сферы закрепляется к «Фиолетовому центру» зародыша искусственного существа. Проекционная сфера связана каналом связи с эгрегором существующего вида животных (тотема). Через канал связи стихии Жизни на

проекционную сферу копируется физиологическая информация из тотема существующего вида.

Программирование сознания искусственного существа (174)



Заклинание позволяет быстро создать личность искусственного существа. Такое заклинание связано с копированием личности элементёра, 13А (Смерть), или вселением сознания умершего домашнего животного (собаки или кошки). В некоторых случаях притягиваются существа астрального и ментального планов (духи).

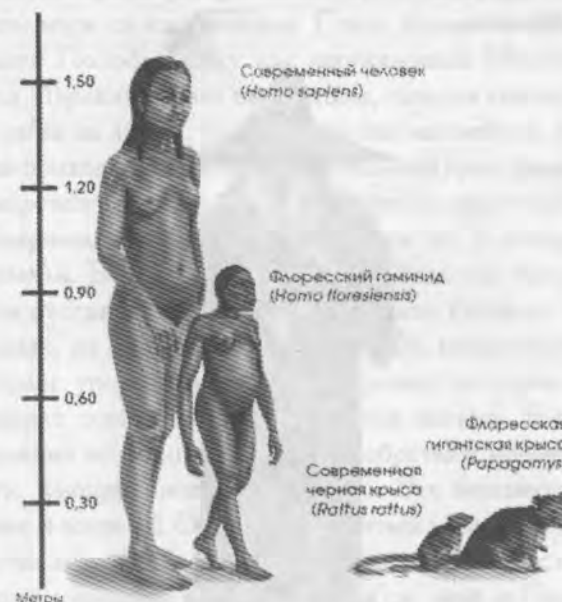
Я создаю проекционную сферу стихии Смерти, связанную каналом связи с «Зелёным центром» искусственного существа (уровень животного ментала). От проекционной сферы создаётся канал связи к монаде элементёра. Личность элементёра копируется на проекционную сферу. С проекционной сферы монада элементёра копируется на сознание искусственного существа.

Заключение



На этом мы завершаем «Малую книгу заклинаний», именуемую также «Гримуаром Кобольда». Большое количество заклинаний войдёт в «Большую книгу заклинаний», которую мы, возможно, сможем опубликовать в будущем. В заключение скажу несколько слов о сути эзотерической традиции. Мы имеем дело с феноменом, созданным древней цивилизацией, погибшей задолго до возникновения самых древних из известных нам сегодня учений. Находясь на пике технологического прогресса, эта цивилизация сумела создать бессмертных магов, которые научились программировать (изменять) своим сознанием окружающий мир. Это была совершенно иная технология воздействия на внешний мир, чем все известные в наше время. Использование этой технологии заставило магов создать чёткие формулы воздействия (команды), так как мышление существ, способных изменить мир, может создать хаос при отсутствии системы и внутренней дисциплины. Последствием возникновения этой технологии являются воспоминания человечества о чудесах и древних могучих существах: волшебниках и феях, которые их совершали. Эта книга называется «Гримуаром Кобольда», так как некоторая часть древних разумных существ, связанных с высоко-развитой цивилизацией, не погибла во время катастрофы, уничтожившей древнюю цивилизацию, а ушла под землю, сформировав подземную цивилизацию. Эти «подземные люди» на протяжении веков являлись хранителями древних знаний. Прорыв тысячи километров тоннелей, эти существа создали цивилизацию под землёй. На протяжении веков они вели войны с «верхним» человечеством, одичавшим после катастрофы и утратившим все знания. Некоторое время «подземникам» удавалось сохранять свои форпосты на поверхности земли (известные ныне как мегалитические сооружения), но в итоге «подземники» были полностью вытеснены в свои подземелья. Длительное пребывание в

подземных пещерах видоизменило эти существа, превратив их в некоторое подобие «морлоков», описанных Гербертом Уэллсом в «Машине времени». Люди, проживающие на поверхности, стали считать их мифологическими существами Кобольдами, наделёнными магическими способностями. Несмотря на сложные отношения с «верхним» человечеством, более цивилизованные «подземники» иногда делились с отдельными личностями сохранившимися с древнейших времён знаниями. Название свидетельствует, что данный Гримуар (свод магических техник) был некогда получен людьми от «подземных» жителей. Более подробные сведения о «подземниках» можно получить при анализе мифов и легенд народов мира. Обычно термин «кобальд» как обозначение подземного существа (живущего в шахтах) связан с германской и скандинавской мифологией.



Назначение данной книги

Мы выпускаем эту книгу как вспомогательный источник знаний по практической магии. Этот сборник содержит в себе описания простейших заклинаний из всех разделов магических специализаций. Назначением этого Гримуара является демонстрация лицам, изучающим эзотерическую традицию, принципа создания и работы заклинаний. Также важным элементом книги является знакомство с различными специализациями, существующими в магии. Специализации, существующие в магии, достаточно условны, так же как и в науке. Любой учёный, являясь специалистом в одной области науки, должен знать и пограничные области знания. Все маги при обучении получают краткий курс знаний из различных видов магии. Данный свод заклинаний составляет минимальный набор заклинаний из различных специализаций, необходимый неопиту на первоначальном этапе обучения.



Обучение магической традиции

Магическая (эзотерическая) традиция (система знаний, добытых в своё время научным путём изучения мира) чужда современной цивилизации. Сферы влияния в современном мире поделены между современной же наукой и многочисленными религиями. Как современная нам наука, так и существующие религии борются против этой (эзотерической) традиции, для понимания физики которой этот мир совершенно не готов. Маги тем не менее живут в этом мире, находясь внутри собственного социума, построенного по законам древнего мира. Маги и их мир находятся вне обычного человеческого мира и существующих в нём законов, так как связаны с другим миром, погибшим десятки тысячелетий назад. Постепенно маги уходят за пределы этого мира (как, например, учащиеся, окончившие школу, покидают её, поступая в институт). Уходя, маги оставляют в этом мире своих учеников. Стать учеником мага весьма трудно. Подобно тому как легендарный Моисей водил народ Израиля 40 лет по пустыне, ожидая смены поколения рабов на людей, родившихся уже на свободе, ученикам магов приходится проходить длительный путь, изменяющий их мировоззрение, в конце которого их ждёт вход в мир с совершенно иными законами, чем те, к которым они привыкли. В ходе этой подготовки большая часть кандидатов отсеивается (в Библии об этом сказано: «Много званых, но мало избранных»). Лишь немногие ученики, наиболее упорные в своём намерении получить знание, проходят посвящение и становятся магами. В процессе получения этого знания ученики обретают новые способности, дающие личное бессмертие. Это бессмертие (описанное в мифе об Орфее: знаменитый музыкант вывел из царства мёртвых жену Эвридику) не исключает периодического умирания и воскресения (см. миф о Персефоне,

жене Аида, владыки царства мёртвых). Личность мага каждый раз восстанавливается в последующем воплощении (как Персефона, возвращающаяся из Аида в мир живых). Каждая следующая жизнь мага является продолжением его предыдущей жизни. Обладая возможностью выбирать место и время следующего воплощения, маги решают свои социальные и бытовые проблемы рождением в «нужной» семье. Планируя свои действия на много жизней вперёд (в соответствии с принципом, изложенным у М. Булгакова: «Надо иметь какой-то сколь-нибудь продолжительный срок, чтобы планировать»), маги могут влиять на ход развития цивилизации, создавая условия для социального и технологического прогресса. Обладая возможностью изменять реальность своим сознанием, маги могут решить и встающие перед ними проблемы. Таким образом, несмотря на активное сопротивление некоторых слоев современного социума, магическая традиция сохраняется и продолжает активно влиять на развитие человеческой цивилизации.




Содержание

Введение	3
Заклинания как таковые	3
Малая Книга Стандартных Заклинаний	4
Артефакты в магии	12
Ритуалы магии	12
1. Традиция Фаерболла	15
1.1. Фаерболл как традиция	15
1.2. Семь чакр	16
1.3. Энергетические каналы	17
1.4. Главные Сосуды Энергии	18
1.5. Точка сборки	18
1.6. Смещение Точки сборки	20
1.6.1. Медумы и принцип полярности	22
1.6.2. Сновидение и stalking	23
1.7. Фаерболл	24
1.7.1. Энергетические круги	25
1.7.2. Создание Фаерболла	27
1.8. Дерево Сефирот и карты Таро в системе Фаерболл	28
1.8.1. Дерево Сефирот как часть каббалистической традиции	29
1.8.2. Большие Арканы Таро	30
1.9. Магия стихий. Малые Арканы Таро	49
1.9.1. Четыре стихии Тарота	51
1.9.2. Лестница Святого Иакова	52
1.9.3. Цифры Малых Арканов Тарота	53
1.10. Школа и Институт «Атлантида»	80
1.11. Об имени Аввадон	82

2. О физической природе заклинаний	83
2.1. Заклинания как формы программирования мироздания	85
2.2. Метод отображения заклинаний кобольда	87
2.3. Касты и эволюция человеческого сознания	88
2.4. Индийские чакры, Касты и подъём Точки сборки	90
2.5. Работа с Союзником	92
2.6. Некоторые пояснения к магии стихий	93
2.7. Некоторые пояснения к представлению о типах магии	95
3. Магическая специализация	97
3.1. Влияние специализации на сознание адептов	97
3.2. Об эволюции магов, связанной с практикой работы в Стихиях	98
3.3. О магии адептов	99
4. Заклинания	105
4.1. Заклинания из раздела «Боевая магия»	106
4.1.1. Защитные заклинания	109
4.1.1.1. Сфера	110
4.1.1.3. Щит	115
4.1.1.4. Доспех	117
4.1.2. Ударные заклинания	119

4.1.2.1. Меч	119
4.1.2.2. Кулак	121
4.1.2.3. Стрелы	123
4.1.2.4. Молот	125
4.2. Заклинания из раздела «Магии Целителей»	127
4.2.1. Иммунитет	128
4.2.2. Восстановление	131
4.2.3. Лечение	133
4.2.4. Протекторы органов	135
4.2.4.1. Протектор сердца	136
4.2.4.2. Протектор печени	137
4.2.4.3. Протектор почки	139
4.2.5. Обеззараживание (57)	141
4.3. Заклинания из раздела «Магия Чародеев»	142
4.3.1. Грим	142
4.3.2. Протекторы	145
4.4. Заклинания из раздела «Магия Заклинателей»	149
4.5. Заклинания из раздела «Магия Волшебников»	160
4.5.1. Создание артефактов	161
4.5.2. Зарядка артефактов	165
4.5.3. Перезарядка артефактов	169
4.5.4. Создание Ифритов	171
4.6. Заклинания из раздела «Магия Разведчиков»	174
4.6.1. Создание порталов	175
4.6.2. Перемещение объектов	180
4.6.3. Комната вероятностей	182
4.6.4. Поиск аномальных зон	183

4.7. Заклинания из раздела	
«Магия Демонологов»	184
4.7.1. Выход из тела	185
4.7.2. Синхронизация	187
4.7.3. Фиксация	192
4.7.4. Вызывание духов	194
4.7.5. Вызывание элементалов	198
4.8. Заклинания из раздела	
«Повелители Иллюзий»	201
4.8.1. Создание иллюзий	201
4.8.2. Управление иллюзиями	206
4.8.3. Питание иллюзий	211
4.9. Заклинания из раздела	
«Магия Алхимиков»	215
4.9.1. Создание катализаторов	216
4.9.2. Создание протекторов	220
4.9.3. Преобразование	223
4.10. Заклинания из раздела	
«Магия бестмастеров»	226
4.10.1. Создание монстров	227
4.10.2. Преобразование существ	231
4.10.3. Программирование тел искусственных существ	235
Заключение	237
Назначение данной книги	240
Обучение магической традиции	241



ШКОЛА МАГИИ АТЛАНТИДА
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ БОРИСА МОНОСОВА
www.avvadon.org

**Телефон для справок
в Санкт-Петербурге:
8 (964) 330-68-84**

**Сайт школы магии «Атлантида»
и форум общения:
<http://avvadon.org>**

**Сайт института магии «Атлантида»
и форум общения:
<http://ima.avvadon.org>**

**Сайт магазина магии «Атлантида»
<http://avvadon.biz>**

