



Б.М. Моносов

Магия шестерок

Открытие порталов

Б.М. Моносов

Магия шестерок

Открытие порталов

Санкт-Петербург
2018

Содержание

Введение в договор шестерок	3
Состояния для работы с шестерками	15
Индивидуальные особенности, связанные с работой с порталами	24
Технологии работы с порталами	34
Заклинания	40
Стихийные кланы	53
Практикум	70

Введение в договор шестерок

В пятерках речь шла о том, что начинается взрослый уровень. Те, кто работает с шестерками, — это взрослые маги, которые участвуют во взрослых играх.

Любой маг отвечает за то, что он делает своим сознанием. Соответственно, он отвечает за то, что думает. Его мысль материализуется в виде определенного действия.

На этом уровне происходит выстраивание вертикали власти. Анархия здесь не проходит. Быть самому по себе не получится — здесь идет очень жесткое подчинение. На уровне шестерок происходит выстраивание магического социума, здесь происходят войны. Если в пятерках вас начинают рассматривать как специалиста и что-нибудь дают, то в шестерках вам начинают давать пояснения, кто кому будет починяться. В реальности это будет выглядеть, как определенные ограничения, накладываемые на ваше сознание.

В шестерках выстраиваются магические ордена. Если в касте воинов все делается с пылью, то тут происходят какие-то события, которые сложно увязать друг с другом. Они происходят в разных точках, и для того, чтобы их понять, надо быть сильным шахматистом. Представьте себе шахматную партию. Смысл в том, чтобы поставить мат королю. Мы следим за королем, который стоит неподвижно. А на периферии двигаются пешки, и партия в итоге выигрывается или проигрывается.

Во времена холодной войны Америка и Россия напрямую не воевали. Между ними были дипломатические отношения, и они друг другу улыбались. В этот момент в Африке, Латинской Америке происходят страшные вещи, а там, где находятся короли, ничего не происходит. То же самое происходит в магических войнах. Если вы шахматист и можете посмотреть на партию сверху, то вы увидите, что происходит.

В мире проводятся научные конференции по разным вопросам, на которых участники активно выясняют отношения, а с точки зрения братков ничего не происходит, никого не стреляют. А для ученых там кипят страсти. Я как-то был с археологами в экспедиции. Двое кинулись друг на друга с лопатами — выясняли, каким веком датируется находка.

Когда мы читаем о каких-то битвах в фэнтези, там всегда содержатся предположения, зачем два мага кидаются друг на друга. В магии войны всегда начинаются из-за точек зрения: один считает так, а другой сяк. Маги — это существа, которые живут на уровне сознания, и там основные единицы измерения — это принципы.

Произошел научный спор между двумя направлениями науки, в результате кибернетику отменили. Если не брать сталинские времена с желанием закатать в бетон всех умных людей, то всегда существуют разные мнения. Ресурсов на всех не хватает, и каждый проталкивает свое, хотя все академики и все умные. Когда я учился в институте, было смешно: с одной стороны, все заполняли анкеты, что не сидели, с другой стороны, вся профессура сидела.

В мире людей все происходит явно. Два бизнесмена торгуют металлом. Один приходит к другому и говорит: «Ты свою торговлю металлом сокращай, а то тебя бандиты закопают». На следующий день к нему приходит милиция и говорит: «Ты давай прекращай, иначе мы тебя посадим».

В мире магов никто ни к кому не приходит, никто не присылает гонцов, никто напрямую не нападает, потому что камикадзе нет: маги примерно равны по силам. Прямое соприкосновение всегда приводит к плохим последствиям. Более того, тот, кто нападает, всегда находится в худшем положении, чем защищающийся. Зато происходят какие-то события на периферии — пешки двигаются, ладьи передвигаются.

Каждый маг имеет какие-то артефакты, которые на что-то завязаны. Например, я сделал ход пешкой — и у него перестал работать этот артефакт. В результате сил у него стало меньше. Происходят события, которые затрагивают чьи-то интересы, но напрямую войн никто не объявляет. Если что-то и обсуждается, то только теоретические вопросы.

При этом выясняется, у кого какие силы. В магии все взаимодействия жесткие, если это все происходит выше пятерок. Ниже находятся ученики. Если вы их позовете в какой-нибудь орден и скажете, что будет все хорошо, — они к вам толпой пойдут. Из пятерок выходят мастера, и там происходит выстраивание вертикалей. Мастера объединяются в гильдии, ордена и так далее, где уже нечеловеческие взаимодействия. С человеческой точки зрения драться можно за ресурсы, а с магической точки зрения драться можно за принципы.

Существует «Орден повелителей золотого облака». Это историки, которые занимаются воздействием на развитие цивилизации, но остальные внутри — это означает, что на них тоже. «Орден Феникса» занимается выстраиванием цивилизации в этой реальности. Одни идут по воздуху и говорят: «Наше дело левое — мы победим», другие говорят: «Мы в центре и победим». В итоге происходит выстраивание структур, появление равновесия.

Постоянно происходит развитие цивилизации, постоянно двигается наука, и это является следствием равновесия. В магии все время появляются маги, у которых есть эксклюзивная точка зрения, которые начинают строить мир. Это происходит на уровне шестерок.

Есть некоторое количество магических орденов, которые объявляют прием абитуриентов. Вы начинаете метаться: «Пойду в магию смерти всем на зло». А все говорят: «Иди в магию огня лучше».

Те, кто прошел пятерки, переходит в разряд игроков. Пока вы находитесь ниже, учитесь здесь, вас этот уровень не трогает, но выше это начинает всех касаться. Вы можете быть вне ордена, но все равно попадете в один из них.

В фильме «Расписание на послезавтра» доктор наук возглавляет школу, в которой растят вундеркиндов, заботятся о том, чтобы к ним попадали подготовленные. На самом деле великие маги не бегают в детский сад и даже в среднюю школу. Почитайте рекламу. Колдун научит колдовать, научим гадать на картах Таро — это уровень детского сада. Великие маги просто смотрят, кто же к ним приходит в институт, с первого класса. Подготовка ведется не сверху. Это то, что наработано в прошлых воплощениях, — вектор предыдущего пути, который вы прошли.

Все вышесказанное называется «система взаимоотношений на уровне шестерок». В пятерках вам надо показать, что вы мастер, а в шестерках за это надевают смирительную рубашку. Вас учат, как себя вести и как надо жить по-взрослому, что можно, а что нельзя. Но поскольку не надо принимать чужих правил игры и все великие, то всем великим объясняют, насколько они маленькие.

Шестерки — это работа с порталами стихий. Это очень серьезная вещь, нарушающая баланс, влияющая на состояние вселенной. Это дубинка, которой вам просто так размахивать не дадут. Портал стихий и обретение сильного элемента — это само по себе сильное действие, а портал — это уже размахивание гранатой. Поэтому существует технология наработки этого качества.

Стихийные миры пересекаются с нашим миром в буферной зоне. Дальше буферной зоны существует граница. Маги шестерок могут взломать границу и открыть портал. Изначально портал открывается через самого мага, но через

тело. Портал действует в теле самого мага — это шестерка. В семерках он может управлять этим порталом, в восьмерках он может открыть портал во внешнем объекте, в девятках он может открыть портал в своем сознании и в десятках он за счет этого портала переходит в Магонию. В шестерках портал открывается в своем теле.

Шестерка находится выше Вишудхи. Аджна соответствует десятке. Мы находимся в области подбородка — это все связано в речью. Портал открывается сознанием так же, как мы ловили элементалов. Дальше с помощью портала заряжаются слова. Основным инструментом является слово, которое несет в себе энергию. В четверках качество стихии вкладывают в мандалу, за счет этого мандала работает. В двойках качество почувствовали, в тройках извлекли из объекта, в четверках формализовали в виде мандалы, в пятерках вытащили из другого мира элементала, а в шестерках открыли туда проход. С помощью потока, идущего через портал, мы заряжаем слова, которыми можем воздействовать на мир. Слова связаны с речью, каждое слово несет в себе какой-то смысл. Когда мы заряжаем слова, мы воздействуем на то, что оно обозначает или с чем оно взаимодействует. Говоря слово «шкаф», я цепляю какие-то шкафы и на них воздействую. Слова заряжаются в определенном режиме. Портал, который открывается в стихию, работает своеобразно: он то работает, то нет, то сильный поток, то слабый. Характеристики портала меняются. Слова, которые можно зарядить, несут в себе разную энергию.

Маг, открывший портал, изучает свойства портала и учится заряжать слова. Каждое слово является воздействием, соответственно, он не стреляет во все стороны, а учится фокусироваться и производить осмысленные действия, поэтому говорит очень мало. Человек, который пытается работать со

словами, должен научиться молчать, потому что сам контроль портала занимает много времени — это работа сознанием. Когда он говорит какое-то слово — он собирается на что-то воздействовать, когда ничего не говорит — ни на что не воздействует.

Способность мага удерживать энергию связана с его личной силой, как бутылка, обладающая конечной емкостью. Когда маг ничего не говорит, энергия накапливается, и в итоге ему что-то надо сказать, но то слово, которое он произнесет, обладает огромной энергией. Ему надо направить это слово в нужную сторону. Он должен контролировать пространство вокруг себя.

Маг шестерок свой заряд, который в нем копится, удерживает, постоянно просматривает баланс и контролирует пространство вокруг себя. Если он скажет слово, то оно сразу будет делом. Говорят они вслух, но произнесенное слово является мощным действием и может вызвать большие изменения в мире. Когда вы говорите какое-то слово, вы в него вкладываете энергию: говорите шепотом — льете чуть-чуть, говорите громко — много льете.

Я вам рассказывал, что маги, живущие в пятерках, ведут уединенный образ жизни, поскольку контроль над элементами требует много сил. Они переходят в шестерки и думают, что все закончилось, им не нужны элементалы, что с порталом будет легче, но оказывается, что становится еще хуже.

Существуют специальные формы, в которые заключаются слова. Это заговоры. Они имеют узкое применение. Заговоры ориентированы на стихии и несут в себе специфику стихий. В заклинании слова совершенно не обязательны. Когда мы строим заклинание, мы можем создать оболочку в виде мыслеформы. В заговоре нужны слова, потому что слова представляют собой способ реализации энергии порталов.

Если вы будете плести заговоры, вы будете связывать энергию. Маг, находящийся в этом состоянии, все равно говорит, он все время молчать не может, но когда он говорит, начинаются главные приключения, поэтому они стараются не говорить. Заговоры представляют собой способ сфокусировать энергию, не допуская распыления.

Представьте себе человека, который обладает этой способностью, и у него есть помощники. Он велит помощнику сделать что-то, помощник находился под воздействием и споткнулся. Маг говорит: «Ах ты!..» — и теперь ему нужен новый помощник. Маг будет либо жить в пустыне, либо как-то научиться контролировать эту энергию, тогда он сможет быть среди людей. Если не освоите сдержанность и подойдете к этапу, когда каждое ваше слово работает, с прежними привычками, то мало никому не покажется.

Заговоры представляют собой плетение слов, которые держат друг друга. Заговоры можно создавать в виде структуры, которая остается, не разлетается во все стороны, а представляет собой пространственную структуру, которую можно вешать на объекты, артефакты и так далее.

Если не накапливать энергию до бесконечности, то маги говорят ровно и спокойно. Представьте себе, что у вас есть ванна и кран, а то, чем перекрыть воду, нет, и вода течет все время. Хорошо, если в ванне есть сток, а если нет, то придется тазиком все это вычерпывать. Заговоры представляют собой тазик. Мы разливаем всю воду в бутылочки, которые куда-то деваются. Кран появляется в семерках — появляется возможность регулировать портал, в шестерках нет.

Миры пересекаются друг с другом, из одного мира в другой попадают объекты, но перетекания энергии не происходит. Существует барьер, который отделяет один мир от другого. Мы подходим к барьеру с шилом и делаем в нем дырку.

Сделав дырку, мы оказываемся в ситуации, когда через нее все время хлещет вода. Мы можем заткнуть дырку собой. Но как бы мы собой ни затыкали, все равно прольется. Там существует большой объем энергии, и нет никакого устройства, которое может это закрыть. Мы можем собой запереть портал, что мы и делаем, но при этом все время переполняется область, где рождаются слова.

Для каждой стихии существует особенность плетения заговоров. Эта особенность связана с частотной характеристикой данной стихии — она будет отражаться в правилах сочетания слов.

Огонь — это энергия, и каждое слово должно нести энергию. С точки зрения филологии, энергетика определяется с помощью интонации, ударения. Здесь не получится читать монотонно, энергия будет идти через интонацию. С другой стороны, по Огню все происходит в настоящее время, и каждое слово говорится с какой-то интонацией, и это происходит сейчас и здесь.

Магия Воды, во-первых, спокойная — это какая-то средневековая баллада. Во-вторых, тут существует история, последовательность событий, связанных друг с другом. Здесь не должно быть случайных слов, здесь присутствует какая-то логика, потому что мы говорим о цепочках причинно-следственных связей. Вода — это частотная характеристика сигнала, там имеет значение размер и ритм. Важно считать количество слов в строчке.

Воздух — это хаос, там отсутствует линейная логика, а присутствует многозначность, каждое слово имеет много смыслов, и достаточно много хаоса. Какие-то развилки, когда одно и то же слово сочетается с несколькими строчками. Но, с другой стороны, будущее как бы будет, поэтому там есть некоторая логика, там тоже есть цепочки, но есть развилки.

Земля связана с информацией, там важна информация, смысл, который туда заложен. В Земле действуют связи, поэтому там будут зарифмованы и увязаны все слова, и будет присутствовать смысл.

При написании заговоров учитывается стихия, иначе энергия портала за эти слова не зацепится, она просто прольется. Портал — то, что реально присутствует, и эта энергия либо удерживается, либо нет. Для мага, который работает с порталом, — это не теоретическая вещь: либо его заговор держит энергию, либо она проливается поблизости. Маг изучает свой портал, изучает свойство слов, которые это удерживают.

Поэт может выбирать форму, в которой будет писать стихотворение, а маг не может. Он должен подобрать такую посудину, которая держит поток энергии. Он экспериментатор, который дорвался до дела, и дальше ему надо придумать, как это держать. Заговоры — это не безобидные вещи. Открытие портала само по себе представляет собой сложное действие, а каким он получится, никто заранее не знает.

Любые слова привязаны к языку, а язык — это цельная конструкция, которая привязана к эгрегору. Теперь представьте себе, что мы начали заряжать слова, энергия слов будет взаимодействовать с эгрегором, и он начнет заполняться энергией. Если мы используем какой-то язык, то начинаются изменения, которые расползаются по всей конструкции.

Я заряжаю эгрегор энергией портала, а с той стороны портала вселенная. Мы океаном заливаем рюмку. Можно открыть иньский, можно яньский портал. Никто никогда не знает, какой портал открыт. Представьте себе: стоит много цистерн непонятно с чем, и вы с разбегу одну разбиваете, а дальше уж как повезет. Можно не открывать портал, но эволюция так или иначе происходит, и когда-нибудь вы дорастете до того, что начнете открывать порталы.

Если мы хотим избежать взаимодействия слов внутри языковой конструкции, нам надо взять мертвый язык и его использовать.

Дальше становится еще веселей, когда вы начинаете говорить и плести заговоры. Существует Программист, которому не нравится, что программу, которую он создал, стали перекраивать. Мы идем его путем, разрушая его программу.

Развивается цивилизация. Она формирует среду — мир, который влияет на цивилизацию. Дальше появился Вася, который начал менять договор, который завязан на цивилизацию. Начинаются какие-то катаклизмы, события, которые никак не связаны ни с замыслом программиста, ни с развитием цивилизации, а только с тем, что Вася себе молоток на ногу уронил.

Существуют искусственные конструкции, придуманные для того, чтобы Программист не понял, в чем дело. Такие языки, которые не понимает программист, который создал всю программу, — это енохианские языки. Маги шли разными путями. До этого уровня они брали мертвые языки, чтобы не трясти эгрегоры, использовали енохианские языки, которые понимают ангелы.

Дальше существует две тенденции. Если есть энергия, и можно с ее помощью изменить мир, то давайте менять. Вторая тенденция говорит о том, что не надо пилить сук, на котором сидите.

Условия существования этого мира узкие, и любое отклонение от договора смертельно опасно, поэтому существуют ограничения. Вы можете ловить элементалов, можете писать любые мандалы. Когда наловите элементов, к вам придут и скажут: «Возьми всё, что хочешь, только тихо сиди». Когда вы начнете крушить стены дома, в котором все живут, вас тут же свяжут. Есть некий паритет, вертикаль власти, определенное

насилие, которое к вам применят после того, как вы начнете рушить договор.

Существовали маги разной степени буйности, которые открывали порталы. Маг открывает портал, думает, что он демиург, и теперь у него все попляшут, и начинает делать такие заговоры, от которых мир трещит. У вас за спиной портал, огромное количество энергии, с помощью которой можно сделать немыслимую работу, а всего-то и нужно — произносить слова. Он начинает говорить слова, договор начинает шататься, прибегают санитары с носилками и его госпитализируют, чтобы он дом не развалил. Они используют другую, более сильную магию, в итоге много санитаров одного скручивают.

Существуют стражи договора — некие ангелы, которые пойдут с огненными мечами, как только вы начинаете крушить договор. Договор обладает упругостью. Эти силы материализуются в виде неких существ. В этом случае мы имеем дело с XVI арканом, который связан с упругостью договора. А если мы находимся в Воздухе, то упругость будет проявляться через XI аркан.

Некоторые мертвые языки используются в магии, и один из них — язык древнего Египта. На этом языке написаны карты Таро. Плохо то, что он не имеет фонетики: мы знаем, что обозначает женщина, что обозначает лошадь и что обозначает корова, но не можем все это произнести. Это интуитивно понятные языки, так же как мы берем видеокамеру, и на ней символы — мы понимаем, что они обозначают, но там нет фонетического названия. Есть кнопка стоп, но каждый произносит на своем языке, нет единого фонетического языка для этих условных символов.

Существуют другие мертвые языки, латинский, например. На нем никто, кроме медиков и судей, не говорит. Можно

пробовать на латыни. Некоторое время в магии использовали латинский язык.

Иврит, который некоторое время был мертвым языком, пока его не реконструировали. На нем даже писали заклинания, но реконструировали эгрегор, и в него полилась энергия.

Существуют руны, которые не используются как язык, но проблема в том, что и в иврите, и рунах никто не знал фонетики. В иврите примерно было понятно, как произносятся звуки, и при реконструкции все это знали. С рунами было что-то подобное: во время войны немцы пытались использовать руны как основной алфавит, попытались в руническом стиле писать книги, сделать это доступной речью. Был период, когда руны использовали и закачали туда энергию порталов. Когда немцы стали возрождать арийскую нацию, они начали использовать рунический алфавит и рассчитывали, что это даст подъем для энергии порталов, которая туда попадала. Этот эгрегор существовал долгое время: в раннем средневековье писали заклинания рунами, соответственно, произносили заговоры на языке рун, насколько им владели, и запитали его энергией, а они эту энергию решили конфисковать в свою пользу.

Существует язык, который я условно называю ктулху. Это язык периода, когда существовала Атлантида. Многие языки восходят фонетически к этому языку, но главное, в подсознании у многих из тех, кто сейчас занимается магией, этот язык присутствует, потому что они жили в Атлантиде. Это мертвый язык, потому что кто-то уже поэкспериментировал с природой. Существует традиция использования этого языка, и мы этим позанимаемся. Поскольку большинство людей как-то завязаны на Атлантиду, имеют воплощения, связанные с Атлантидой, этот язык является доступным протоя-

зыкам, при использовании которого не происходит никаких макроэффектов.

Есть разница между заклинаниями и заговорами. Заклинание — это создание пространственных форм, а заговор — это плетение слов. Когда мы говорим о словах, это имена объектов. Говоря слова, мы цепляем объекты. Когда мы творим заклинание, мы изменяем свойство пространства. Заклинание — это семерки. В шестерках мы имеем дело с формами речи, со словами, чем мы и будем заниматься в этих циклах. При работе со словами, как я уже сказал, нам надо собраться, сконцентрироваться. Необходимо наработать у себя привычку использовать слова только при необходимости, не говорить лишних слов.

Магия шестерок не терпит болтунов. Люди, которые работают с заговорами, не должны болтать налево и направо. Если чего-то можно не произносить — не произносите.

Состояния для работы с шестерками

Есть несколько базовых установок, которые определяют работу с шестерками.

Первый параметр состояния — это активная чакра. В шестерках мы находимся выше Вишудха чакры. Это область подбородка. Второй параметр — это аркан, который позволяет удерживаться на данном уровне. Он определяет стихию, какой портал мы открываем. Здесь мы находимся в зоне больших арканов. Здесь работают, помимо XI и XIII арканов, которые работали ниже, X и XII арканы, дающие большие сидхи. Великие сидхи начинаются с IX аркана. Здесь присутствует в каком-то варианте V и VII арканы — низкочастотные их части. И III аркан, весьма сложный.

Далее, имеется два варианта портала: инь и янь, которые определяются кругом, который вы раскрутите. Если вы рас-

крутите яньский круг, то вы соединитесь с порталом, который будет качать энергию сюда, если иньский круг, то вы активизируете портал, который будет направлять энергию отсюда. Вселенная, с которой вы соединитесь, будет либо быстрее, либо медленнее вас. В III аркане по Огню получится вселенная, которая будет тянуть отсюда. По Воздуху X аркан — как повезет: можно открыть иньский, а можно яньский портал, зависит от того, какой круг раскрутите. XII аркан тоже ни то ни се, может быть и так и эдак, но в XII аркане проще раскручивать обратный круг, чем прямой. VII аркан яньский, а в V аркане возможны оба варианта. XIII аркан, скорее всего, иньский, в XI существуют варианты. Здесь направление портала весьма важно: от этого многое зависит для того, кто этот портал держит. При раскрутке иньского портала время, в котором вы будете находиться, будет идти по отношению к настоящему времени медленнее. При раскрутке яньского портала все будет наоборот: для вас время в настоящем будет идти медленно.

Наибольшее сопротивление для работы яньского портала оказывает III аркан — тут будет битва. Попытаться открыть можно, но это битва с энтропией, потому что энергия стремится уменьшаться, а не увеличиваться. Открытие яньского портала в III аркане приведет к тому, что наш мир начнет перегреваться, а он с большим удовольствием охлаждается, чем перегревается. Он будет тормозиться в том месте, где вы находитесь.

Раскрутка круга в ту или иную сторону является важным параметром, и мы попробуем поработать с иньским порталом третьего аркана. Напоминаю вам основные установки третьего аркана: наше сознание настраивается на инь-вселенную, которая движется в другую сторону во времени. Несмотря на то, что это Огонь, настоящее время, при со-

единении двух точек — мир и антимир — происходит высасывание энергии из нашего мира. Мы настраиваемся на параметр энергии, на то, что мы являемся самой холодной точкой в этом мире, и тогда энергия идет к нам. За нами открывается портал, и здесь все мантры, все заклинания имеют характер «взять».

Мы раскрутим обратный круг в настоящем времени — один удар сердца в секунду — с настройкой на третий аркан. Настроившись на третий аркан, попробуем посмотреть, что из этого получится. Образ:

Вся моя кровеносная система представляет собой одну трубу, намотанную на ось. По этой оси идет энергия, вся моя кровь насыщается энергией, и дальше она передает эту энергию порталу. При этом моя кровь работает как система охлаждения: я должен быть холодным объектом. Кровь забирает энергию из этого мира и передает ее в портал. Я также могу забирать энергию, и я завязан на уровень слов. Я говорю волшебное слово «брат» или «дайте», при этом я могу забирать энергию из этого мира, и поток идет через меня. Я составляю какое-нибудь тривиальное заклинание: «Я всасываю в себя потоки энергии, энергия стекает из этого мира, я беру энергию, заполняюсь ею, энергия уходит в портал». Любые составленные мной заклинания будут связаны с забором энергии.

Попробуйте войти в это состояние.

Мое сознание на этом уровне находит границу другой вселенной. Я открываю портал, превращаюсь в отверстие, через которое туда всасывается энергия. Моя кровь работает в режиме теплообменника. Я передаю ее в портал. Источником этой энергии является вселенная.

Сейчас сделаем простое упражнение: поставьте правую руку. Партнер сейчас берет энергию из ваших рук. Ваши руки являются частью этой вселенной. Он забирает эту энергию.

Она проходит через ваши руки. По мере того, как он забирает поток энергии, усиливается и тепло, которое вы чувствуете, происходит разогрев за счет увеличения потока.

Сейчас вы этим позанимаетесь с партнерами по 3–4 человека. Первый партнер входит в состояние открытия портала и создает простое заклинание:

Я забираю энергию через этих людей, забираю энергию из этого мира, и она уходит в портал». Все остальные стоят и ощущают, что происходит.

Заклинание, которое называется «Водяное колесо», или «Турбина». Строится образ водяной мельницы — колесо, которое вращается потоком реки, говорится о том, что так же как водяное колесо мельницы крутится потоком реки, энергия вращения колеса нарастает, и так же ваша кровь, которая крутится потоком через вас в портал, насыщается энергией, прогревается и накапливает энергию. Передавая энергию в портал, она все время насыщается энергией, и ваше тело запитывается энергией, идущей через вас в портал. Заклинание звучит так:

Так же как мельничное колесо водяной мельницы раскручивается потоком, так же как увеличивается энергия мельничного колеса водяной мельницы, так и моя энергия увеличивается, увеличивается энергия моей крови, которая циркулирует в моем теле, за счет потока, который проходит через меня и уходит в портал, так же моя энергия возрастает.

Такое заклинание создается в этом состоянии, и оно поддерживает поток и портал, который продолжает работать, даже если вы отключили свое сознание. Попробуйте. Целью этого заклинания является запитка организма энергией.

Мы открыли огненный портал по третьему аркану. Портал Воды работает по XII аркану. Вода — это торможение време-

ни. Здесь мы имеем дело с упругостью системы. Настроившись на XII аркан, мы начинаем работать с каналом связи с Магонией, и получается, что наше сознание зацеплено в Магонии, а наше тело остается здесь. Система жесткая, в ней гасятся любые вибрации. Мы начинаем тормозиться во времени и свое сознание вносим в буферную зону между нашей вселенной и вселенной Воды — туда, где время течет медленнее, чем у нас, и может течь в другую сторону. Тормозясь, мы начинаем входить в резонанс, и через нас идет поток энергии Воды, поток торможения. Мы можем его провести наружу в яньском круге либо можем слить энергию любого объекта туда и его затормозить.

Здесь суть заклинания состоит в неподвижности, в том, что я нахожусь в жесткой системе, которая поглощает энергию за счет упругости. Мое сознание, зацепленное за мир с такими же параметрами, которое так же медленно движется, открывает портал между этими мирами. Тогда я могу распространить в этом мире скорость процессов, которые происходят в той вселенной. Настройка на XII канал, на то, что мое сознание находится в Магонии, а тело находится здесь, связана с жесткостью системы, и я замедляюсь и открываю портал в ту вселенную, и через этот портал в этот мир входит время из того портала. Процессы в этом мире соединяются с процессами в том мире. Я нахожусь в точке взаимодействия двух вселенных, и здесь работает параметр упругости.

У каждого из нас есть хронометр, который действует, как часы, работает в каком-то ритме. Когда кто-то начинает замораживать пространство, это сразу сказывается на ритме сердца. Когда сердце начинает тормозить — возникает страх. Именно это происходит при торможении пространства.

Мы сейчас работаем группой из 4–5 человек. Все живут в своем ритме. Один начинает проводить XII аркан, начина-

ет проводить портал Воды и распространять это вокруг. Он начинает замораживать объем пространства. У всех возникает ощущение страха, опасности — это является индикатором работы портала. Вы создаете заклинание, которым вы открываете портал жесткости. Все объекты начинают соединяться между собой, тормозя друг друга, возникают кристаллические решетки, построенные из объектов, и каждый удерживается этой решеткой. Один работает, несколько человек дегустируют, и так по очереди.

Существуют разные заклинания в стихиях. Сейчас задача создать щит Воды, используя этот портал. Входите в состояние портала — то, которое сейчас сделали, — дальше начинаете делать заговор на щит Воды:

Я создаю щит, который обладает жесткостью, он связан с Магонией. Любые импульсы ударяются об него и уходят в Магонию. Щит жестко вморожен в пространство. Никакой импульс, никакое усилие не могут его преодолеть, поскольку он поглощает любую энергию, преобразуя ее высокочастотную составляющую, преобразуя ее в Магонию. Энергия любого объекта гасится жесткостью вселенной. Я создаю этот щит, используя энергию портала Воды, используя энергию другой вселенной. Я создаю структуру этого щита.

Один создает щит, визуализируя его как некую область пространства, а другой тестирует этот щит на предмет упругости.

Есть разновидность этого же заклинания «Щит Воды», только боевая. Я создаю упругий стержень, который перемещается в пространстве и способен передать импульс. Стержень абсолютно жесткий, он движется. Удар этого стержня разбивает объекты. Я создаю зону пространства, обладающую жесткостью. Эта зона пространства движется и способна деформировать объекты на своем пути.

Задача такая: вы создаете кулак Воды, а партнеры его тестируют. Вы создаете кулак, он движется в пространстве. Партнер должен почувствовать перемещающийся жесткий стержень. Все заклинания Воды медленные по определению. В боевом варианте, когда идут медленные движения, получается зона заторможенного пространства. Я двигаюсь медленно, но при этом структурирую пространство. Мой противник движется быстро, но удары, которые наносятся в этом пространстве, натываются на непреодолимую преграду, и он себе ломает все, что еще не сломал. То же самое кулак Воды: это поршень, обладающий большой силой, но движется медленно. Противник пошел вперед, а навстречу медленно движется кулак Воды, и если движется быстро, то быстро получает, если медленно, то медленно получает. То же самое и меч Воды — это плоскость, которая движется медленно навстречу быстрому предмету.

Ваша задача наговорить тот кулак, создать заговор, который описывает поршень.

Портал Воздуха, X аркан. Портал Воздуха — это мир, который движется постоянно. Мы открываем портал в мир, который движется быстрее нашего, и можем ускорить другим порталом. Колесо фортуны все время идет вперед, все время возникают развилки, мы все время делаем какие-то выборы, в результате получается распыление реальности на много ветвей. Мир, ускоряясь, перестает быть плотным, возникает множество параллельных линий. При этом множество линий может иметь развилки, может оставаться этой рекой, а может быть началом другой реки. Существует множество параллельных реальностей, связанных друг с другом, и чем дальше мы уходим во времени, тем меньше возникает сцепление. Если мир становится жесткой реальностью, то тут жесткость мира исчезает, и возникает распыление мира.

Мир становится аморфным, и возникает множество вариантов состояний мира. Настроившись на это, мы открываем портал Воздуха на то, что мир многовариантен, движется быстрее. Начинаем проводить энергию портала Воздуха, создаем вокруг себя хаос, многовариантность, уменьшение плотности. Заговор:

Я беру из этого портала энергию, которая распространяется в мире, ускоряя каждый объект. Каждый объект ускоряется. Все объекты движутся, вместе образуя многовариантность за счет свободы воли каждого из объектов. Все объекты теряют упругость. Мир становится аморфным и хаотичным, все происходит быстрее, все события ускоряются, возникают варианты. Плотность мира уменьшается, исчезает предопределенность, возникает хаос и многовариантность. Поток энергии из той вселенной проходит в эту, ускоряя объекты. Я создаю заклинание здесь, отдаю импульс энергии этим объектам, ускоряя их во времени, двигая вперед. Я избавляю их от связей. Возникает возможность выбора: каждый объект начинает двигаться в свою сторону. Хаос — это многообразие. Я создаю это многообразие здесь и сейчас. Это многообразие будет усиливаться в будущем. Сейчас все ускоряется, все объекты двигаются во времени. Каждое мое слово ускоряет вас при движении во времени.

Щит Воздуха — это такой вентилятор: что бы туда ни попало, оно летит во все стороны. Любой импульс энергии, попав в щит Воздуха, ускоряется и уходит по многим путям. Это такой разбрызгиватель. Когда я создаю щит Воздуха, я создаю зону пространства, в котором крутятся вероятности. Любой импульс энергии, попавший в щит Воздуха, уходит многими путями. Вся энергия, которая была сосредоточена в импульсе, расщепляется на множество вариантов. Любой импульс гасится за счет многовариантности.

В принципе, щит Воздуха и кольцо Мерлина — одно и то же, только кольцо Мерлина — это много машин, которые раскидывает во множество реальностей, а щит Воздуха распыляет любой импульс, направленный в вас. Сейчас один пробует создать щит Воздуха, а другой его тестирует.

Заклинание «Щит Воздуха» создает зону ускоренного пространства, и эта зона вас защищает. Щит Воздуха требует энергии. Можно создать энергию портала и сказать, что этот щит будет постоянно связан с порталом, и когда этот портал будет открыт, ваша энергия будет питать этот щит.

Кулак Воздуха — это стержень ускорения времени. Он будет распылять любой объект, с которым столкнулся. Этот стержень будет ускорять все объекты во времени. Это боевое заклинание, которое не просто ускоряет всё во времени, но и уничтожает. Попробуйте поработать с кулаком Воздуха, смерчем. Опять же на корпус его не берите, ловите его сбоку, попробуйте его протестировать.

Я создаю вращающийся стержень, кулак Воздуха (слова «кулак Воздуха» активизируют эгрегор этого заклинания), я ускоряю время, создаю объект, ускоренный временем. Пространство представляет собой кулак Воздуха, и я наношу удар этим кулаком Воздуха.

Еще одно воздушное заклинание, которое относится к ряду лечебных, называется «Музыка сфер». Представьте себе, что ваш мозг, ваше сознание — это инструмент, который движет вас вперед во времени, в будущее. Вы занимаетесь планированием и зацепляетесь за ту или иную линию реальности. Представьте себе, что каждая линия реальности представляет собой мелодию. От вашего сознания линий реальности расходится много. Существует много параллельных миров, каждый из которых посылает некий сигнал. Вы одновременно начинаете слышать эти сигналы, при этом

каждый мир превращается в луч, по которому идет сигнал. Но все вместе представляет собой музыку, сочетание мелодий. Это идет из будущего, но воспринимается как настоящее. Сознание пошло не просто на четыре стороны, а по многим направлениям. Сама многовариантность убирает определенность, убирает напряжение. Человек, взаимодействуя с хаосом, теряет планы, они распыляются, у него уходит напряжение.

Есть портал Воздуха, и мы сейчас наговариваем каналы. Наше сознание представляет собой музыкальный инструмент, который воспринимает вибрации, идущие из параллельных вселенных. Мы начинаем слышать взаимодействие с ними. Энергия планирования нашего сознания начинает уходить по этим каналам, взаимодействовать с нашими каналами, и напряжение спадает. Визуально это выглядит, как фейерверк: много-много огненных брызг.

Индивидуальные особенности, связанные с работой с порталами

При работе с порталом возникают особенности, связанные со стихией данного портала. В шестерках нам не хватает сил для управления порталом — мы его отрываем, но управлять им не можем. Предположим, мы открыли портал Огня. Как нам не сгореть? Один маг за один раз может открыть один портал. Если где-то сильна Вода, то там не откроешь портал Огня. Отсюда следует, что маг Огня должен селиться у водоемов. Речь идет о том, чтобы не открывать противоположную стихию для контроля: портал Огня нужно открывать там, где есть Вода. Используют место силы противоположенной стихии для контроля такого портала.

Портал — это мощный инструмент, который желательно держать возле себя. Создается магический круг, который где-то размещается, портал там удерживается разными заклинаниями. Вы оттуда уходите, но ваш вольт, который вы создаете и там оставляете, будет им поддерживаться и запирается магическим кругом. Портал — очень удобная вещь, но его сложно контролировать.

Мы говорили о том, что открытие портала — это определенное состояние. Мы входим в зону больших энергий. Огонь представлен III арканом. Как вы помните, самый простой аркан, простая магия — это Огонь. Мы попробуем поработать с порталом Огня — это означает III аркан. Если рядом нет воды, то это следует с осторожностью.

Открытие портала Огня в III аркане. Третий аркан как настройка представляет собой концентрацию на материи. Здесь мы концентрируемся на веществе, на связях внутри вещества, на том, что вещество неустойчиво, на том, что инь-энергия завязана на фазы луны. Здесь мы сконцентрированы на том, что внутри любого существа есть какое-то количество хаоса. Говорится о том, что этот хаос неким образом балансируется другими стихиями, и о том, что мы можем управлять хаосом внутри вещества, и это приведет к образованию излучения, образованию Огня.

Мы открываем портал в радиусе своей личной силы, настроившись на материю, опираясь на вещество. Мы должны сосредоточиться на связях, находящихся внутри этого вещества, на хаосе, который там присутствует, на том, что все эти связи вибрируют. Хаос, который там есть, может привести к нестабильности связей этого вещества, и тогда возникает излучение. Находясь в этом аркане, настроившись на шестерки Огня, лодочка плывет по воде — говорят, сделайте это на острове. Настроившись на шестерки мечей, мы под-

ходим к границе между вселенными, границе миров и можем открыть портал Огня. Когда я говорю, что мы создаем магический круг, мы его используем для открытия портала. Здесь будет вещество, из которого состоит этот круг. Мы можем открыть портал внутри себя, используя свое тело в качестве вещества, на базе которого открывается портал. Попробуйте сейчас ввести свое сознание в состояние открытие портала Огня по этой карте.

Мы плывем по течению настоящего времени. У нас есть весло (лодочник — это наше сознание), опорная точка — это синхросигнал, приходящий от солнца, он нас синхронизирует в настоящем времени. Женщина — наша интуиция. Она скрыта, но она нам подсказывает, где находится точка сопряжение вселенной, зона пересечения, соприкосновения миров. Ребенок является результатом, порталом, открываемым между мирами. В шестерках у нас Точка Сборки находится выше Вишудха чакры. Мы здесь работаем с инь-состоянием, с III арканом — это означает обратный круг. Наше сознание сканирует мир в поисках портала, который мы находим внутри вещества, внутри материи, который возникает из-за нестабильности этой материи. Представьте себе натянутую струну, вибрации которой являются энергией. В данном случае вибрации этой материи подсказывают нам наличие портала.

Попробуйте сейчас взять какой-нибудь объект, ручку, например, сосредоточиться на материи, из которой состоит ручка, подняв Точку Сборки выше Вишудха чакры. Сосредоточьтесь на внутренних вибрациях этого вещества. В данном случае вещество, которое вы держите, этот объект является индикатором портала. Дребезг внутри этого объекта связан с энергией портала, с энергией другой вселенной. Если вы сосредоточите свое внимание на объекте, на его внутреннем

строении, на тех вибрациях, которые исходят от объекта, то вы почувствуете море Огня — другую вселенную, которая находится по ту сторону портала. Когда вы почувствовали эти вибрации, попробуйте создать звук, мантру и сосредоточьте свое внимание на портале, а Точка Сборки у нас выше Вишудхи. Этот портал должен при взаимодействии мантры с ним начать открываться. Мы вибрацию ощутили через вещество, но портал находится в зоне вашей личной силы. Если вы начнете создавать мантру, звук, то можно подобрать такие звуки, при которых портал усиливается и начинает открываться.

Далее, используя портал, можно создавать слова, заряженные энергией портала Огня, можно словом передать импульс энергии. Я могу создать какое-нибудь заклинание, которое будет нести в себе импульс портала. С помощью этого заклинания я могу создать некую структуру, источник энергии, которая будет все время питаться от портала. Можно создать источник, связанный с этим порталом. Этот источник будет постоянно работать как место силы. В итоге можно создать стационарную, достаточно устойчивую систему, устойчивое заклинание, которое будет работать, как некое обогревающее устройство. Можно создать место силы, завязанное на портал, которое не будет рассасываться, потому что это будет энергия самого портала, она будет поддерживать структуру.

Маги шестерок создают устойчивый центр. У них есть источник энергии, возле которого они живут. Они сначала создают источник, возле которого селятся. Этот источник является источником их могущества. Они входят с ним в зацепление, где бы они ни находились, от него питают свои заклинания. Они этот портал пытаются открыть шире и шире. По мере того, как стихийный маг работает с порталом, он его приоткрывает, делает его сильнее, и, соответ-

ственно, магия, которая от него исходит, его заклинания, заговоры, всё, что он делает, становится сильнее. Дальше вся магия зависит от стихии, с которой он связан. Самой сильной стихией является Земля.

Портал Земли позволяет работать с плотностью, позволяет создать материализатор — заклинание, которое материализует мыслеформы. Это активно действующий портал Земли, который способен создать нужную большую плотность, чтобы любая мыслеформа была вещественной и материальной.

Самое главное, он может создать свой собственный отдельный мир. Здесь происходит взаимодействие Земли и Воздуха. Возьмем какое-то место, связанное с X арканом (место силы). Представьте себе дерево, развилку, место, где от основного ствола отходит ветка. В этой зоне развилки и находится X аркан. Он принадлежит обеим ветвям реальности. Если мы найдем такое место развилки, то в этом месте, которое не принадлежит ни этой, ни той реальности, мы можем создать свою реальность, которая не будет ни этим, ни тем миром, а островком в гиперпространстве. Если гиперпространство рассматривать как океан вероятностей, то внутри него мы можем создать собственную реальность.

Мы постоянно входим в противоречие с самим потоком, и нам надо сильно отклоняться влево — туда, где договор не так силен, — чтобы создать что-то новое, где нет договора. Есть какие-то телевизионные каналы, и между ними зона хаоса. Если мы проникаем в зону каналов, мы мешаем тому договору, который идет по этому каналу. В зону хаоса можно попасть, только отыскав место, которое открывается несколькими мирам. Там будет выход в гиперпространство. Такая развилка представляет собой поворот в развитии, место, где происходили события, начиная с которых возникло два потока, например, Беловежская пуца или место совета в Фи-

лях, когда одни говорили — отдадим Москву Наполеону, а вторые говорили — нет. Существуют исторические точки, в которых происходили ключевые процессы. Там история могла пойти так, а могла пойти по-другому, и оттуда начинаются разночтения. При этом дерево растет, возникают новые развилки, но и старые никуда не исчезают. Какие-то миры, которые возникли когда-то, нам непонятны.

Мы приходим в лес и наталкиваемся на место силы. Мы не понимаем, почему тут место силы, а оказывается, что этот густой лес был здесь не всегда: было что-то раньше, что породило другую ветку реальности, и это место связано с этими реальностями. Не все события создают разные реальности. Казалось бы, происходит сражение между двумя армиями, может одна армия победить, а может другая. Но большинство сражений выигрывается за явным преимуществом одной из двух сторон. Там существуют варианты, но при всех вариантах выигрывает эта сторона. Бывают какие-то случайные процессы, когда система находится в равновесном состоянии. Тогда возможно наличие развилок, точек остановки времени там, где система зависла и могла качнуться в одну сторону, а могла в другую. И есть лавинные процессы, где был однозначный вектор. Там ситуация пошла однозначно в какую-то сторону, там нет развилок, там однозначный процесс, не было зависания. Поэтому интересны равновесные точки, которые связаны с какой-то патовой ситуацией, — могло так пойти, а могло и так, — тогда возникает развилка.

Возьмем начало Великой отечественной войны. Россия была готова к нанесению удара по Германии. Две равные армии, боеспособные. Весы качнулись в одну сторону — и немцы успели раньше. Если бы весы качнулись в другую сторону, то русские успели бы раньше, причем неизвестно, что луч-

ше. В такие моменты, когда непонятно, кто раньше начнет, происходят точки зависания. Существуют варианты, когда нет зависания, но невероятная ситуация почему-то реализовалась.

Маги Воздуха, которые основываются на работе с хаосом, как раз увлечены поиском переходных точек. Кремль — явная точка зависания, в которой решались ситуации, от которых многое зависело, но где именно в Кремле, непонятно. Мы берем доску. В этом месте от дерева отходила ветка. Там будет зона неоднородности — сучок. В Царицынском парке какие-то сучки присутствуют, также присутствуют сучки в Кремле. Ходят слухи про странные места под Спасской башней. Это локальные точки. Много сил сходится в одном месте. Где образуется сучок, там возникает развилка. Оттуда можно строить свой мир. Там мы выходим на поверхность дерева. Если вы можете сделать материализатор, то вы можете работать с созданием своих миров.

Маги Огня могут создать любую систему, которая работает в этом мире. Система, которая работает в этом мире, ограничена этим договором. Магия Огня находится в рамках существующего договора, потому что она с ним сталкивается. Предположим, я создал огненное заклинание, которое стало расходиться. В итоге в физическом мире перегорают лампы, загорается проводка, пошел импульс энергии. Почему лампа сгорела, непонятно, но это бытовая вещь, которая не выглядит сверхъестественной.

В магии Воды и Воздуха присутствуют сверхъестественные элементы. В Крыму мы не слишком удачно взяли вольтов Воды — там, где мы были, все очень сильно залило. При практиках возможны катаклизмы, и мы теперь аккуратно занимаемся с магией стихий.

Работая со стихийной магией, мы раскачиваем вселен-

ную в какой-то точке. Порталы — это сильная раскачка, чтобы что-то могло происходить. Портал материализуют в круге, стараются расписать все противоположными стихиями: если портал Огня, то все стены разрисовываем водными заклинаниями, чтобы уравновесить портал. Несмотря на то, что мы его открываем и используем его энергию, нам надо увеличивать то, что его балансирует. Маги шестерок — полноценные члены кланов. Они могут иметь разные специализации. Порталы можно использовать в любом виде магии в качестве источников энергии данной стихии.

Давайте попробуем поработать с порталом Земли, чтобы вы могли дальше что-то полезное сделать. Маг открывает портал, настраиваясь на изменение плотности в веществе. Плотность, которая исходит из портала, расходуется для создания заклинаний. В основе портала лежит колебание плотности. Нам для этой работы потребуется монета, которую нужно взять в руку. Мы находимся в зоне выше Вишудха чакры, но вторая точка фокусировки — Анахата. Мы работаем в прямом круге. Сосредоточьтесь в зоне подбородка, монету держите в ладони. Дальше обратите внимание на изменение веса монеты, сосредоточьтесь на том, сколько она весит. На уровне Точки Сборки на подбородке вес монеты будет чуть-чуть меняться. Вес монеты связан с порталом плотности, который пересекается с нашим миром. Плотность монеты то увеличивается, то уменьшается. При сохранении размеров меняется вес — монета то легче, то тяжелее. Вы ищете причину, сосредоточившись на монете, причину изменения веса. Сначала почувствуете перепад веса, потом чувствуете причину и выходите в портал. Когда вы почувствовали портал, а он зависит от вашего сознания, вы в эту монету начинаете загонять плотность, которая возрастает. Через портал добавляем плотность — монета начинает тяжелеть.

Используя портал Земли как источник, начинаем между двумя ладонями материализовывать твердый цилиндрический стержень. Две ладони — и между ними мы создаем твердый стержень, сосредоточившись на том, что это твердый материальный объект, и мы закачиваем туда плотность из портала. Попробуйте помочь себе мантрой. Портал находится в области подбородка. Мы создаем мантру, звук, который приоткрывает портал и увеличивается плотность, которая перетекает в стержень.

Заклинание «кулак Земли». Делаем это с партнером. Партнер ставит ладонь левой руки, вы создаете стержень, который давит на ладонь. Ваша задача в том, чтобы создать достаточную плотность для надавливания. Заклинание запитывается от портала, что связано с мантрой. Мы сосредотачиваемся на портале, создаем стержень и давим. Сосредотачиваетесь на параметре плотности, создаете сложную пространственную структуру, при этом делаете акцент на то, что оно металлическое. Вы визуализируете стержень в том месте, где ваша рука.

При работе с Землей надо концентрироваться на строении. Сейчас мы попробуем заклинание «еда». Зона материализации — рот вашего партнера. Вы создаете маленький кристаллик соли. Настраиваетесь на соль, материализуете ее во рту партнера.

Создаем вкус хлеба на языке у партнера. Создаем хлеб, используя портал, материализуем структуру.

Задача такая: партнер держит руку, а мы ему на руку складываем тяжелые металлические гири, а он должен почувствовать. Для расширения портала используйте мантру, причем все время наблюдайте за порталом. Надо подобрать такую мантру, которая работает. Создавая гири, сосредотачиваетесь на металле, структуре гири, плотности.

Заклинание, которое называется «тест», выглядит следующим образом: это металлическая иголка, которой мы колем ладонь. Человек должен почувствовать тактильное ощущение укола.

Портал Воды. Существует мир, в котором мы находимся. В этом мире происходили события прошлого. Мы на уровне сознания и на уровне интуиции двигаемся назад во времени по прошлому этого мира. Тогда в зоне Вишудха чакры мы попадаем в зону пересечения с миром Воды, в котором открывается портал. Оттуда мы берем события прошлого того мира, время того мира, той вселенной, которая движется медленнее, чем наша. Там события происходят медленнее, чем наши. Когда мы цепляем ту вселенную, мы автоматически замедляемся. Есть две шестеренки — одна крутится быстрее, другая медленнее. Когда мы цепляем ту, которая быстрее действует, возникает процесс торможения. Есть какой-то мир, который от нашего отстает. Настроившись на сдвиг во времени в нашем мире, мы попадаем в точку пересечения нашего и того мира. При Точке Сборки выше Вишудхи мы цепляем мир, который движется медленнее нашего, выходим в портал, за счет которого мы можем тормозить объекты нашего мира. Точка Сборки находится на подбородке. Берем какие-то события, которые происходили в нашем мире в прошлом и двигаемся из настоящего момента в прошлое. В прямом круге с Точкой Сборки на подбородке мы цепляем портал Воды — точку пересечения вселенных, и можем зацепиться за другую вселенную. То место, где два мира зацепились, и есть портал.

Теперь партнер ставит руку, температура его руки 36,6. Мы создаем точку контакта с порталом Воды, и это будет точка холода. Теперь, используя мантру, цепляя портал, стараясь его открыть как можно сильнее, распространяете зону тор-

можения не только на ладонь, но и на руку. Теперь заклинение, которое называется «кулак Воды»: мы создаем упругий стержень, связанный с порталом Воды. Внутри этого стержня время тормозится. Любой объект в этом стержне тормозится, и происходит эффект, когда вы берете волчок, раскручиваете и пальцем его трогаете. Возникает механическая сила, которая этот волчок раскачивает. В вашем случае этот объект — это партнер. Вы создаете «кулак Воды», и когда вы дотрагиваетесь, должна возникнуть механическая сила. Попробуйте.

Технологии работы с порталами

Основная технология — это создание заговоров, неких структур. Характер заговора связан со стихией. В зависимости от нее заговор имеет ту или иную стихию. Можно создать артефакт с определенными свойствами.

На базе порталов создаются источники. Это некое закрепление портала, который маг открывает в шестерках. Портал открывается в коконе мага на определенной частоте, он может иметь точку закрепления. Представьте себе, что вы взяли объект и стали на него наговаривать заклинение, которое несет в себе энергию портала. Таким образом, энергия портала получила закрепление к этому источнику. Артефакт будет постоянным источником энергии этого портала. Он завязан на мага, который его создал, и он связан с домом мага. Там закрепляют портал в виде источника, создают некую зону, связанную с этим источником. Это будет некий энергетический центр такого дома. Дальше создают сети заклинаний, которые подсоединены к этому источнику.

Сам источник завязан на мага, на хозяина дома. От этого источника создается запитка артефактов. Источник обычно помещают в магический круг. Этот магический круг структурируют в многомерном пространстве. Спирали — точки за-

крепления энергетических линий, которые образуют в пространстве сферу. Реально получается клетчатая структура, которая в плоскости крепится в ткань. В центр помещают источник, и получается источник в шаре. Источником является весь комплекс — это могут быть артефакты, соединенные между собой энергетическими линиями.

Как правило, эта конструкция отливается из какого-то материала типа бетона. Она имеет некоторые украшения, которые представляют собой узоры в виде узлов, которые фиксируют энергетические линии. Центральный камень фиксирует в себе энергию портала. Он замыкается на боковые столбики, и все это образует пространственную сетчатую структуру. В принципе, этот источник соединен с самим магом: здесь есть канал, идущий к магу, потому что он заговаривал этот камень и является энергетическим центром, от которого все остальное питается. Если вы мага убьете — источник засорится.

Энергия портала питает центр, и от центра запрашивают остальные энергетические системы, которые маг создает. Проблема заключается в том, что маг не может постоянно отслеживать портал и все созданные заклинания, которых может быть много. Тогда ему надо все время поддерживать связь с источником, и гораздо проще. Маг — это канал, через который проходит энергия, а это распределительный щит, и туда подключена вся аппаратура. Дальше существует ряд заклинаний, связанных с источником. Магу не надо их отслеживать — они работают в автономном режиме.

Энергию можно накопить только в замкнутой системе. В разомкнутой системе вы энергию не накопите никогда. Маг возводит барьеры, препятствующие утечке энергии. Эти защитные системы могут быть силовые, подобно кокону человека, и следящие. Если силовые системы направлены на

то, чтобы ее запереть, то следящие показывают вторжение объектов, с которыми может произойти энергетическое взаимодействие. Натянуты силовые линии, и при пересечении их кем-то система срабатывает.

Чтобы нам самим не заморачиваться, создается ифрит, который отслеживает силовые линии и реагирует на нарушение системы. Это паук, представляющий собой ифрит, в который вложено сознания, и он следит за вибрацией этого сознания и чувствует утечку энергии. И есть другой ифрит, который следит за поддержанием энергии защитного контура. В норме в обычном состоянии защитный контур небольшой, его энергии невелики. Если этот следящий ифрит сообщает о том, что происходит нарушение периметра, он включает второго ифрита, который командует защитным контуром. Энергии источника начинают сливаться в защитный контур. Она распределяется на много разных объектов, но в случае срабатывания через ифрита сливается в защитный контур.

Защитный контур может иметь разные конструкции, и самая невыгодная — это сетчатая сфера, когда энергия разматывается по кокону. Если плотность защитного барьера распределяется по сфере, то это невыгодно, так как зона большая. Поэтому существуют защитные барьеры, которые работают с заклинанием «щит» и выставляют защиту столько с одной стороны.

Существует заклинание «стена», которое выставляет плоскость. Существует локальное заклинание «кулак» — это удар тупым стержнем, который происходит локально в точке. Это боевые заклинания, которые присоединяют к ифриту, и они срабатывают в точке пересечения. Первый разум отслеживает точку вторжения, а разум второго ифрита создает боевое заклинание, которое работает в точке вторжения. Это наибо-

лее экономичная система, и она обладает большой плотностью, чтобы это было чувствительно. Если туда входит человек или животное, а энергия может перейти только на живое существо, при заклинании «кулак» он испытывает сильное давление на себя — выдавливание.

Заклинание «меч» создает рубящее ощущение, как ножом по коже. Заклинание «молот» предназначено для мага, который будет ломиться в чужой дом. От «кулака» и от «меча» защита мага прикроет, а от «молота» — нет.

Заклинание «молот» предназначено для мага, который не может создать плотный щит, менее плотную сферу. Если маг создает плотную сферу, то «молот» не действует. Можно сделать щит сверху. Обычно щит делают от простых смертных или магов такой же силы. Таким образом, эта защитная система работает с боевыми заклинаниями.

Сейчас мы попробуем некоторые виды боевых заклинаний, чтобы получить представление об этом.

Начнем с открытия портала стихии огня. Берем шестерку мечей. Две вселенные пересеклись по частоте — это выше Вишудхи — подбородок. Мы своим сознанием открываем барьер. Здесь присутствуют три персонажа: разум обдумал, интуиция просканировала все это, и дите среагировало на ситуацию. Модель, которую вы построили, будет отличаться от того, что вам построил локатор. Надо будет придумать способ открыть портал, тогда возникнет поток энергии, движение, которое вы ощутите во рту, на языке. Если в этом состоянии говорить какие-то слова, они будут иметь силу.

Теперь мы открыли портал, и туда пошел поток, мы создаем заклинание «кулак огня». Это поток энергии в виде стержня, который движется с большой скоростью в пространстве. Работаем с партнером. Он ставит левую руку, а мы по ней бьем кулаком огня. Создаете мощный поток

энергии, говорите «кулак огня», а параллельно создаете образ. К сожалению, образ плотным не получается, но слово имеет силу. Делаете удар по ладони, а партнер говорит, что почувствовал. Запомните, что вся магия — работа сознанием, а то, что вы делаете руками и ногами, не считается. Когда используется слово, вы работаете внутри эгрегора.

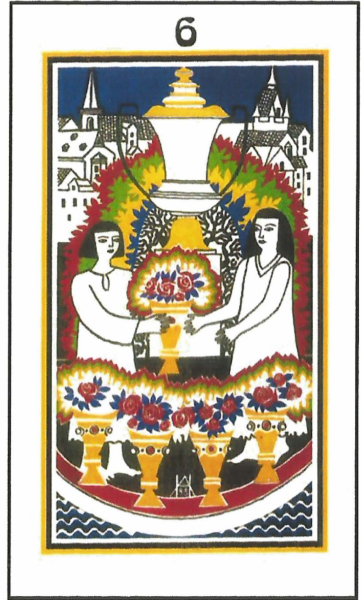
Следующая форма — это «щит Огня»: локальная плоскость, которая создается в виде защитной формы. Когда вы говорите какое-то слово, это слово имеет значение внутри эгрегора, где ему соответствует форма. Когда вы говорите «щит», возникает конкретная форма, связанная со щитом. Когда вы говорите «огонь», тоже возникает конкретная мыслеформа. Когда вы говорите «щит Огня», это некая энергетическая локальная плоскость, которую мы ставим ровно под удар.

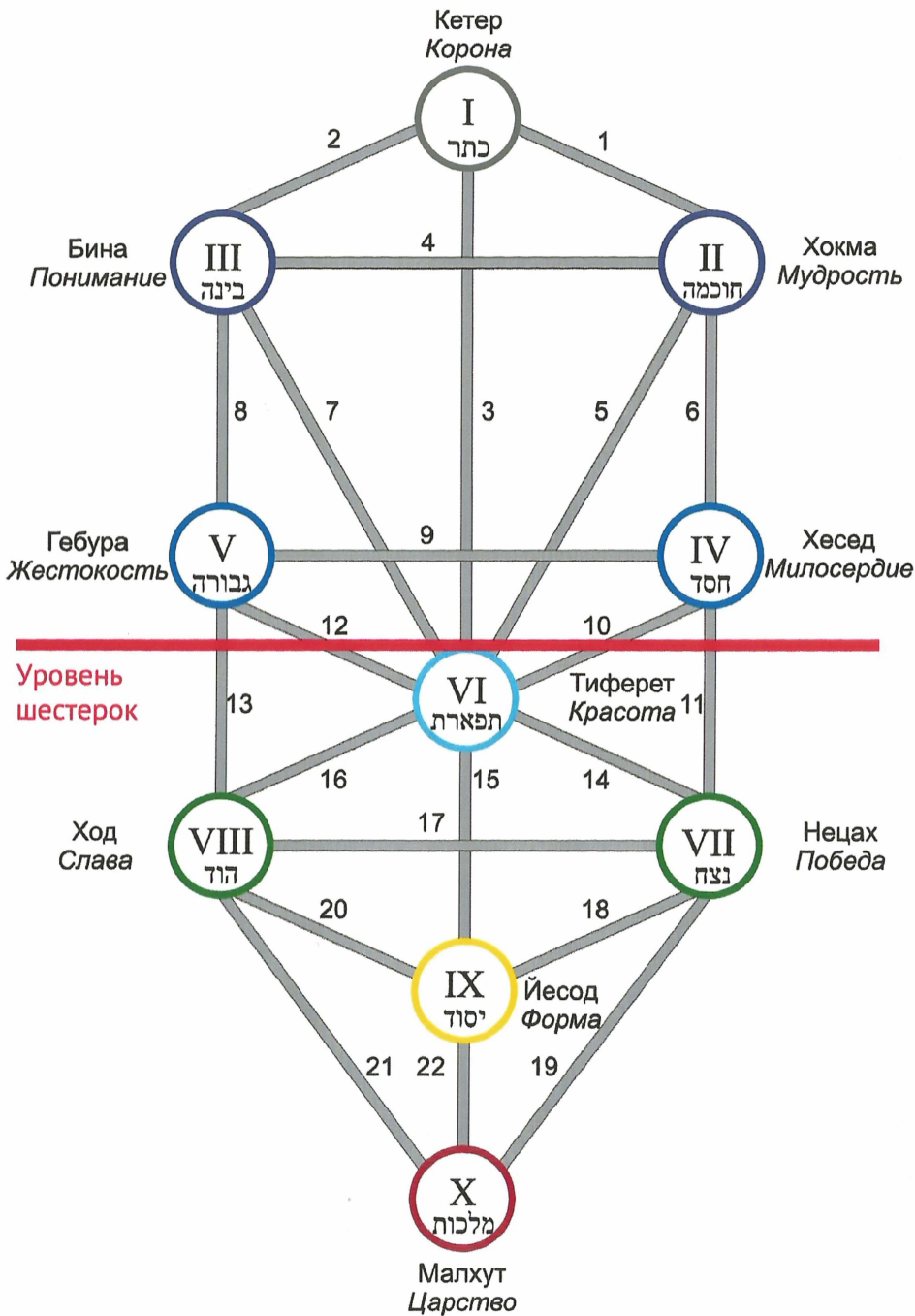
Работа в паре: один работает с «кулаком Огня», второй ставит «щит». Не забудьте перед этим открыть портал. Вы открыли портал, пошел поток энергии, дальше вы говорите «кулак Огня», дальше говорите «удар», пошел удар. Он говорит «щит Огня» — и образуется щит. Сначала получить какое-то ощущение, что «удар Огня» работает, потом поставить «щит», посмотреть, что это за форма.

«Меч Огня» — это секущая плоскость. Когда мы говорим «удар», то это удар плоскостью, который выдает режущие ощущения. Щит пока не надо, попробуйте почувствовать.

Теперь «молот» — удар сверху цилиндром, удар большой массой. Представьте себе, что там скала — она падает и бьет по голове. Говорим «молот огня» и говорим «удар».

Теперь работаем с созданием сигнального заклинания «паутина». Оно представляет собой конструкцию вокруг нас, как паутину. Партнер пересекает границу пространства, и вы должны почувствовать вибрации. Паутина замыкается на вас, и вы должны почувствовать, что к вам притронулись. Вы





XI



ЗАКОН

XIII



РАЗРУШЕНИЕ

XII



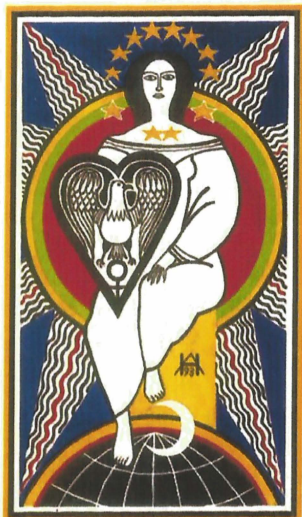
ОБЪЕКТ

X



СЛАВА

III



ЭМПЕРАТРИЦА

представляете себе огненные линии. Когда партнер пытается войти в эту зону, вы должны это почувствовать. Изначально вы сидите к партнеру лицом и должны это почувствовать, потом вы сидите спиной, и он работает, вы должны почувствовать, когда он пересек границу.

«Защитная сфера» — это одно из защитных заклинаний. Вы создаете сферу Огня, вокруг вас создается плотная энергетическая структура, которая является препятствием, а партнер пытается дотянуться.

Теперь создание «ифрита». Это достаточно простая система копирования образов. Вы создаете паука с паутиной, но этого паука вы приделываете к себе. Создаем образ: вокруг вас растянута паутина, и сидит паук, который крепится к вашей Анахате. Когда паук шевелится, у вас идет сигнал к его Анахате. Паук сидит неподвижно и ждет. Когда кто-то задевает паутину, вы чувствуете.

Итоговое заклинание, связанное с защитной системой: паутина, паук и молот Огня, который бьет по голове, когда кто-то дергает за паутину. Создаете все условия и оговариваете все это. Если паук шевелится, то срабатывает «молот Огня», который бьет по голове. Создаем паутину, и партнер пытается спрятаться.

Одно из самых простых и доступных заклинаний Огня — это огнемёт: вы говорите «поток Огня» — и он работает. Создаете образ потока Огня, обязательно должен работать портал. Партнер ставит левую руку, а вы плюетесь огнем.

Разновидностью этого заклинания является заклинание «лава»: человека сверху начинает заливать раскаленной лавой. Эта мыслеформа затрагивает большую область пространства. Идет поток раскаленной лавы, формируется энергетическая структура в объеме за счет энергий портала, и она по поверхности передает энергию. Вы друг друга не спалите, но

какое-то ощущение передадите. Это сильное, но простое боевое заклинание.

Возьмите лист бумаги и ручку. Вы говорите «источник» и пришиваете энергию портала к центру. Нарисуйте это примерно посередине листа. От этой середины начинаете рисовать защитный круг, помещаете источник в круг, начинаете создавать пространственную сетчатую структуру. При этом вы в середину пришиваете энергию портала, не просто слова говорите, а при этом работаете. Создаете точки зацепления и все время концентрируетесь на том, что это не плоскость, а сфера. Вы строите фигуру в пространстве, из этой фигуры должна исходить энергия.

Я вам показал основные технологии по стихии Огня. Эта самая легкая стихия. Попробуйте поработать с шестерками других стихий, попробуйте построить источник и посмотреть, как он работает.

Заклинания

Портал стихии — это источник энергии. Маг, который работает в шестерках, — это маг, у которого есть постоянно действующий источник энергии. Маг определяется положением Точки Сборки и личной силой. В магии положение Точки Сборки зависит от количества энергии. Личная сила — это некая постоянная величина, которая связана с конфигурацией мага. Ее сложно изменить, но энергию можно нарастить и поднять Точку Сборки.

По частотной характеристике пятерки — это Вишудха, шестерки — это выше Вишудхи. Это определенная полоса частот, куда попадают III, IV, V, XI, XI, XIII арканы. Заклинания, которые там используются, строятся на базе этих сил. Здесь мы имеем дело со специализацией. В пятерках специализация практически завершена, там каждый определяет

ся, как он будет работать. Маги Огня, Воздуха, Воды, Жизни и Смерти играют в разных футбольных командах, в разные виды футбола и на разных полях. Портал стихии определяет тип силы, с которой работает маг.

XIII аркан — это портал смерти, это некромантия, это определенный тип магии, который очень сильно специализирует самого мага. У мага-некроманта мозг работает иначе, чем у не некромантов.

В поле действия портала XIII аркана нет разницы между живыми и мертвыми. Там любая мертвая материя находится в законе, она там может жить. Если маг-некромант возьмет мертвый объект и сосредоточит свое внимание, имея источник за спиной, и передаст энергию от источника, то это существо оживет. При этом оно не будет живым в нашем понимании, но будет вести себя, как живое, оно будет функционировать.

Проблема между живыми и мертвыми в том, что живые функционируют в горизонтали, а мертвые — в вертикали. Если взять XIII аркан как перпендикуляр во времени, то все, что происходит с мертвыми, проецируется в точку, а в горизонталях мертвые не функционируют. Там, где есть энергия портала, мертвый объект начинает вести себя, как живой, при этом физическое тело быстро распадается. Мы говорим, что мясо портится. Тонкие тела распадаются медленнее, а некоторые вообще не распадаются. Там, где работает портал смерти, там работает перпендикуляр, там будет функционировать мертвый объект, в какой бы степени разложения ни находилось его физическое тело, потому что там будет работать сопряженное с физическим телом тонкое тело.

Некромантия такая специализация, при которой этот же маг не может работать с Водой, хотя смерть — это крайняя граница Воды. При любой попытке тормозить объект он его

просто убьет: он будет не тормозить время, а останавливать. Здесь объекты не тормозятся, а останавливаются — это порталы смерти. Заклинание здесь будут: «поднять умерших», «оживить умерших», заклинания, которые вытаскивают из лимба и что-то туда отправляют. Если нет разницы, то можно поместить туда что-то еще живое и вытащить оттуда еще мертвое, и оно будет в зоне действия портала работать. Такой маг займется распространением своей власти, а его сила состоит в том, что он может мертвое оживлять. Ученые на пределе своих возможностей строят роботов, а маг-некромант может создать роботов из мертвой материи, он может оживить умерших. Там не будет высокочастотной составляющей, но эти объекты будут совершать работу. Если высокочастотную составляющую сознания сделать, как заклинание, и вложить в мертвую материю, тогда мертвое тело будет выполнять какую-то работу. Качество портала, качество смерти он может распространить и вызвать остановку времени. В этом режиме любой живой объект погибнет. Он может убивать потоком энергии, и есть у него заклинание «сфера смерти». Внутри этой сферы все будет умирать, потому что время остановится. Вместе с временем остановится работа сердца, клетки, живущие в другом диапазоне, продолжают жить, а поскольку кислорода нет, то наступает клиническая, а потом настоящая смерть.

С одной стороны, некромант может воскрешать мертвое, с другой — убивать живое. Поскольку у него за спиной источник, его могущество ограничивается мощностью источника, то есть какое количество энергии он может качать в единицу времени. Внутри этого пятна, пятна смерти, нет разницы, там мертвое будет себя вести, как живое. Он может всех поубивать, тут же поднять и заставить выполнять приказы. Высокая составляющая уйдет.

Есть тема аллотрансплантантов. Мулдашев занимался пересадкой мертвой ткани в живой организм. Живой организм его использует как строительный материал для воссоздания. У человека, допустим, такое зрение, при котором глаз не работает. Ему удаляют глаз и вставляют кусочек ткани с бедра покойника. Они этот аллотрансплантант определенным образом чистят, очищают определенные клетки, а что-то оставляют. Этот аллотрансплантант стимулирует рост глаза: сам материал его рассасывается, разрушается, и из этого формируется глаз.

Заклинания Воды связаны с торможением времени. Эти заклинания создают защитную оболочку. Здесь мы будем иметь дело с консервацией, с торможением процессов, а также старения, с торможением развития опухолей. Снаружи время будет течь быстро, а здесь медленно. Если вы приходите в замок водного мага, проведете там два часа, то окажется, что в остальном мире прошло 100 лет. Все процессы мага будут происходить медленно, и стареть он будет меньше. Речь идет о заклинании вечной молодости — лет 900 прожить можно. Такой маг может создать непроницаемую оболочку и создает очень сильные защитные амулеты. XII аркан представляет собой аркан в Магонию. Эти маги способны вызвать группу поддержки из Магонии, могут направлять свою энергию к высшим силам, и в зоне действия портала эти силы будут проявляться. Возле портала возможна любая помощь со стороны высших сил, заклинания будут сводиться к созданию зоны работы портала.

Представьте себе, что я маг Воды, живу где-нибудь в своем замке и никого не трогаю, а все от меня что-то хотят и просят что-то сделать. Я могу на расстоянии создать зону торможения, я могу создать амулет-талисман, могу создавать локальную зону торможения, и это будет работать как за-

щитное поле. Это защитное поле может работать всецело, а может работать выборочно на какое-то условие. В целях экономии сил, энергии и денег обычно делают защиту на какое-то условие: талисман помогает от пули, но от сабли не защитит. От сабли защитит другой. Можно сделать один, который защитит от всего, но тогда не продать два. Как правило, маги, прошедшие пятерку, стали мастерами, и у них все есть, им элита отдала кусок. Но у них есть ученики, которые сочиняют такие талисманы. Маг, у которого есть источник, с такой мелочью возиться не будет, но ученик его ученика такую штуку сделает и начнет ею торговать.

XII аркан — это аркан помощи, здесь будут заклинания призыва помощи. Здесь можно создавать талисман эгрегорной защиты, который призывает помощь.

VII аркан тоже водный. Здесь мы имеем дело с инертной массой, с массивными объектами. Здесь возрастает масса, торможение времени дает увеличение массы объекта. При охлаждении телá становятся более плотными, и масса их увеличивается. Скорость движения во времени может переходить в массу, и при любом столкновении объект будет выглядеть как массивный, отсюда название «Победа». При взаимодействии объектов, которые движутся с нормальной скоростью во времени, с объектами замедленными происходит эффект налетания на непреодолимое препятствие. Мы привыкли, что человек пробивает какое-то непреодолимое тело, налетает на какие-то преграды, для чего надо сильно разогнаться. Представьте себе, наоборот: человек стоит, а все преграды разлетаются вокруг него. Двигается окружающий мир, а человек стоит, заморожен в пространстве, а все об него разбивается. Здесь основное заклинание подтаскивания проблемы: гора к Магомеду прийти не может, должно быть наоборот. Если вы хотите решить эту проблему, то про-

блема должна прибежать к вам и о вас разбиться. Они прокладывают траектории, с ними начинается взаимодействие, и события о них разбиваются.

В радиусе личной силы, используя источник, маг может вызвать на себя любой поток событий. Поскольку он находится в незыблемой позе, то поток событий о него споткнется — в этом победа. Эта магия описана у Кроули: метод хотения создания некоего вакуумного насоса, который на вас качает события, подтаскивает все к вам. Заклинания VII аркана прокладывают такие траектории, что вы налетаете на ледокол. При этом сам объект является топором-колуном.

III аркан — Огонь. Портал Огня здесь — портал холода, где энергия со свистом будет улетать из этого мира. Эта энергия — великий инь. Здесь человек может все за счет того, что может все поглотить. Он может обесточить все, что угодно, способен из любого объекта выкачать энергию, у него бесконечная подпитка через портал. Существует движение к источнику. Человек приберет к рукам, что захочет, потому что оно само придет. В VII аркане надо создать траекторию, а в III не надо создавать траекторию, к минусу примагнитится любой плюс-объект. Представьте себе человека, у которого нет денег. Он создает некоторое разряжение, но его может не хватить, чтобы деньги к нему пришли. У него есть потребность, но она слаба, чтобы пригнать к нему деньги. Если человек долго не ест, его потребность такая, что еда откуда-то возьмется, и если он это съест, то отравится, потому что нельзя после длительной голодовки есть все подряд. Если у вас есть минус деньги — долг, то оно само притянет к себе деньги. Здесь мы имеем дело с некой минус системой. Она работает, как магнит, и притягивает к себе энергию. Существует поток энергии, который зависит от того, насколько отрицательный потенциал вы можете создать.

III аркан — это большой рот, куда все летит. Здесь заклинание представляет собой фильтр: не надо, чтобы летело все, а надо, чтобы притягивалось что-то конкретное, мы не хотим всего подряд, а хотим только чего-то. Мы перекрыли подход для всего, кроме денег, или нам нужна жизненная энергия, а все остальное держит дверь. Маг, который работает с шестерками Огня, способен откачать любой вид энергии. Это такой абсолютный вампир, поэтому такой маг будет непобедим. Что бы вы с ним ни делали, вы можете только передать ему импульс энергии. Даже если вы в него кинули атомную бомбу, он ее тоже проглотит благодаря порталу.

В V аркане мы имеем дело с Воздухом, ускорением и повышением потенциала сознания. Маги, которые работают с порталами Воздуха, имеют бесконечную возможность ускоряться, они не ограничены способностью ускориться. Эти маги обладают большим психическим потенциалом и способностью к телепатии. Они сильно воздействуют на мозг и, помимо этого, сильно бьют по нервной системе. Кроме того, что они способны к гипнозу, они еще способны вызывать всякие неврологии и радикулиты. Маги могут ускорить свое тело. В отличие от Воды, где тело консервируется, эта магия способствует быстрому износу, с другой стороны, способствует регенерации. Если они очень сильно ускорят свое тело, в этот момент они неуязвимы. Маг может увидеть пулю в полете. Она для него будет висеть, и он может отмахнуться от нее рукой, он может начать двигаться с такой скоростью, что вы не заметите, что вас зарежут, может встать вокруг вас стеной. Эти люди обладают большой психической силой, поэтому им нет нужды с вами драться: они вам скажут, и вы сами пойдете и повеситесь.

Заклинания порталов Воздуха — это ускорение, направленное на что-то. Они что-то могут ускорить, поэтому, им

надо сфокусировать ускорение на чем-то. Магия заклинателей вся базируется на Воздухе, на V аркане — там много психотронного характера. Например, доминирование, когда маг поднимает потенциал своего мозга и начинает на всех давить. Он разгоняет свою нервную систему, которая превращается в Эйфелеву башню, которая превращается в излучатель. Его психика начинает давить на окружающих, и никакие экраны не работают. Или заклинания типа рабства, когда создаются условия: вы мой подчиненный, я ваш хозяин, и вы должны меня слушаться. Если я разгоняю свою нервную систему и формирую мысль, что ты находишься у меня в зависимости, то эта мысль будет непреодолима. Разгоняя нервную систему, он может создавать множество внушений, которые могут формировать множество типов поведения людей. Это заклинание «ускориться», заклинание «регенерации» — восстановиться после того, как ускорился. Ускорился и победил, потом долго восстанавливался.

X аркан — портал Воздуха соседствует с порталами другого типа. Порталы — переходы между параллельными мирами. в X работает магия разведчиков. Создание порталов, которые служат проходами между мирами. Наше сознание в зоне личной силы монтирует мир. Так или иначе мы собираем мир своей Точкой Сборки. Представьте себе ребенка, который из деталей конструктора собирает что-то. Теперь представьте себе, что этот ребенок ускорился в миллион раз. Он одно собрал, а другое разобрал, но для нас это будет дырка. Представьте, что вы сдираете слой бумаги. Если вы будете делать это много раз, то быстро прострете дырку.

При ускорениях есть сопротивляемость пространства, связанная с XVI арканом. XVI и X находятся на одной линии. При определенной скорости связи внутри договора — силы, с которой ваше сознание строит договор, — разрушаются.

Представьте, что я со всей силой кручу камень на веревке. Здесь есть две силы: центростремительная сила, которая камень тянет в центр, и сила центробежная, которая направлена из центра наружу. При определенной скорости эти две силы уравниваются, и камень находится в невесомости. Но если я скорость увеличу, то центробежная сила превысит центростремительную, веревка лопнет, и камень улетит. При определенной скорости работы с пространством в пространстве протирается дырка, открывается портал. Поскольку при разрушении пространства возникает гиперпространство, мы оказываемся в месте, в котором возможны переходы.

В обычных условиях существуют развилки мира. Эти порталы могут существовать естественным образом как места силы. Представьте себе ствол и ветку, а точка между ними принадлежит одновременно и стволу, и ветке. Вы можете пойти и туда, и сюда. Если мы начинаем работать по X аркану, то мы протираем дырку, и весь вопрос в том, где мы окажемся, что будет, когда мы оттуда выйдем, и что нам с этим делать. Поэтому есть заклинания, которые связаны с тем, чтобы оттуда куда-нибудь выбраться. Человек, который встал на подоконник и начал спиной давить на стекло, куда-нибудь выберется. Можно создавать порталы, которые ведут в какую-то точку пространства и времени, и мы можем из этого пространства выскочить в этом же месте, но завтра, а можем выскочить в параллельном мире. Мы можем оттуда прокладывать траекторию.

Маги, работающие с X арканом, называются навигаторами. Они прокладывают траекторию к какому-то из миров. Чтобы вынырнуть из гиперпространства в каком-то из миров, надо себе представлять конечную точку. Отсюда происходит наука «сравнительная история». Навигаторы изучают историю параллельных миров, изучают места силы, всё, что

связано с развилками во времени, развитии, астрономию как навигацию в пространстве, и в итоге они могут проложить дорогу. В худшем случае они окажутся нигде и надолго.

Существует заклинание, связанное с выходом за пределы мира, которое называется «строительство островков». Если вы оказались нигде, выпали из этого мира, то вы можете построить свой собственный. Вы можете в гиперпространстве начать замораживать пространство и строить свой мир. Этот магический островок может перерасти со временем во вселенную, а может остаться магическим островком, который соседствует с этим миром. Между магическим островком и вселенной разница только в числе точек в объеме. Магическим островком может быть дом, в котором живет маг, и этот дом находится вне этого мира. Для того чтобы такой дом построить, находясь в гиперпространстве, надо начать его замораживать или представить себе четкий образ. Если мы хотим дом, то надо его представить во всех подробностях. Целый дом представить сложно, поэтому его монтируют из элементов. Представили себе комнату, смонтировали, потом все, что должно быть в этой комнате, потом другую и так всю вселенную.

Заклинания XI аркана. Эти заклинания связаны с этим миром. Порталы Воздуха. Мы имеем дело с мирами хаоса, с границей этого мира. Разница между X и XI арканами: представьте себе дерево, у которого много веток. В X аркане мы можем прыгать с ветки на ветку, или вылезти в любое место, или подпрыгнуть, мы находимся в одном и том же месте. XI аркан — это граница дерева. Если мы выйдем из XI аркана, мы окажемся там, где другие деревья, там, где их множество. Это называется хаос. Мы выйдем за границы мира. Находясь в X аркане, мы можем путешествовать по Земле, можем по разным вариантам истории Земли. Выйдя из XI аркана, мы

выходим из сознания Земли и можем оказаться в другом месте: Марс, Венера, Альдебаран — где угодно, в саду, где растет множество деревьев. Мы выходим за границы одного компьютера, попадаем в интернет, где существуют миллионы компьютеров, соединенных в сеть. XI аркан — это граница дерева Сефирот, граница этого мира, граница с хаосом. Можно создать какой-то свой мир, свою вселенную.

Заклинания XI аркана — это заклинания порталов. Представьте себе, что вы живете на берегу огромного океана или на небольшом острове, и вам океан все время что-то приносит: то кусок каната, то тропическое яблоко, то доску. Вы можете использовать все, что вам приносит океан, и оно проявляется в вашем мире ниоткуда. Существуют заклинания в XI аркане, которые называются «извлечь из хаоса». Из океана мы можем извлечь, что нам надо. Из хаоса можно извлечь все, что угодно, потому что мы находимся в мире, который существует как информация. Хаос — это белый шум. Мы просто делаем фильтр, и оттуда появляется торт, огурец и так далее.

Существует принцип притягивать к себе желаемое: если вы что-то хотите или не хотите, то вы на этом фокусируетесь и это притягиваете. При входе в XI аркан мы имеем портал Воздуха, имеем возможность разрушить до основания мироздание, а мы находимся на самом краешке. Мы можем создать нужный фон, который нам что-то принесет.

Открытие портала Огня. Мы работали с созданием представления о точке пересечения миров. Наш мир пересекался с другим миром, возникла буферная зона, и там мы открыли портал. Этот портал находится выше нашей Вишудхи, и по Огню энергия от нас уходит, потому что там находится III аркан — вы хозяин холода, колдун от слова «холодный». Попробуем настроиться. Сосредоточьтесь и попробуйте вскрыть

шестерку Огня. Мы работаем в обратном круге, находимся в зоне подбородка, сине-голубой файерболл. Работаем с понятием тепло-холодно.

Мы сформировали иньский портал Огня в обратном круге. Дальше заклинание тройки создает вектор, из какой точки я буду получать энергию. Между двумя точками пойдет поток энергии, и мое желание направляет вектор. Где-то есть торт, я хочу сюда торт, я хочу почувствовать этот торт, чтобы он у меня оказался во рту. Я создаю вектор внимания между собой и тортом. Попробуйте.

Главное, не упускайте из виду портал и помните, что все, что вы говорите, заряжается от портала. Здесь не работают верхние чакры, мы находимся выше Вишудхи. Ваше желание должно быть проговорено.

Далее ваш партнер является источником жизненной энергии, которую вы хотите. Попробуйте заморозить палец: я хочу забрать энергию из замороженного пальца, а потом он скажет, что хочет забрать энергию из пальца обратно. Мне надо, чтобы вы перекачали энергию туда и обратно.

Заклинание III аркана создает вектор движения энергии. Заклинание III аркана — перекачка энергии, требует создания вектора, соединяющего три точки, и под энергией можно рассматривать что угодно — от жизненной энергии до денег.

Водные заклинания связаны с порталами Воды. Два мира связаны, и один живет очень медленно и тормозит наш при зацеплении. Практически то же самое, что было с порталом холода, только там происходила перекачка энергии, а здесь происходит зацепление за тот мир объектов. В принципе, торможение времени — это тоже перекачка энергии, но здесь мы скорость жизни объектов цепляем за скорость жизни того мира. Там как бы зубчатое колесо, которое дви-

жется с медленной скоростью, а этот мир — колесо, которое движется быстрее. Объекты — это зацепленные за это зубчатое колесо, другие зубчатые колеса, и мы их цепляем к тому. Здесь тоже есть вектор соединения.

Задача: создав портал Воды, открыв доступ к тому зубчатому колесу, цепляем туда партнера по Вишудхе, устраиваем ему на частоте Вишудхи зацепление с медленным миром. Это приведет к замедлению процессов мышления и состоянию релаксации. Попробуйте.

Попробуйте к этому порталу Воды подвесить партнера по Муладхаре, создать такое торможение физического тела, при котором возникает низкочастотное защитное поле. Оно начинается с частоты Манипуры, но на Муладхаре оно очень сильно чувствуется. Попробуйте дотронуться до человека после того, как вы на него наколдовали защитное поле. Попробуйте затормозить на Манипуре и протестировать поле.

По Воде мы попадаем в XII и VII арканы. VII аркан — это подталкивание к себе объекта, который начинает от вас тормозиться. При этом портал Воды соединяется с вами, вы фиксируетесь в пространстве. Заклинание VII аркана — это создание векторов, соединение точек. Если вам надо решить какую-то проблему, вы включаете портал, увеличиваете свою массу и соединяете себя с этой проблемой. Проблема на вас наезжает, а тут ледокол.

XII аркан. При установлении неподвижности сознания начинает работать нечеловеческое сознание. При включении нечеловеческого сознания мы начинаем воспринимать тонкий мир и чувствовать сознание, которое не имеет физической основы. Мы начинаем чувствовать мир духов, голоса тех, кто находится в Магонии.

Стихийные кланы

Стихийные кланы включают в себя магов всех специализаций, которые имеют в доминанте данную стихию. Шестерки не включают в себя понятие специализаций. Это определенный уровень развития для любого мага. Эти маги занимают какое-то место в кланах. Во всех стихийных кланах маги, которые работают с шестерками, являются источниками энергии, они повелевают источниками кланов. Соответственно, здесь мы говорим об энергии определенного качества. Если вы читали Панова «Тайный город», то там есть такое понятие, как источники энергии. Каждая раса имеет свой источник, так же как тут каждый клан имеет свой источник.

Маги, которые работают с шестерками, продают энергию. Они владеют источниками и создают каналы энергии. Соответственно, они создают артефакты, которые связаны с этими каналами. Тогда это будут волшебники. Они создают артефакты, включающие в себя эти каналы, создают заклинания, включающие в себя эти каналы энергии, потоки.

Основная специализация на этом уровне — это специализация волшебников: создание источников как артефактов. Но если бы все были на уровне шестерок (а это общий уровень, все через него проходят), были бы все волшебниками, а остальных специализаций не было бы. Остальные эту энергию используют напрямую. Целители для заговоров, боевые маги — как боевые воздействия, разведчики из этого делают порталы. Каждая специализация работает с этой энергией, но если в пятерках у вас есть свой боевой элементал, то в шестерках у вас есть свой источник энергии.

Маг, который работает в шестерках, сам является источником и может вынести портал за пределы себя. Это выглядит так: есть маг, который работает с шестерками, открыт портал энергии. Он делает артефакт (распределительный щит),

который запитывает от своего портала. От этого щита уже питаются какие-то объекты, которые эту энергию покупают.

Представьте, что мы строим дом: кто-то пилит доски, кто-то продает гвозди, а мы умеем строить, и нам совершенно незачем производить гвозди, их можно купить. Проще строить из готовых материалов, поэтому покупают энергию.

Все маги, которые находятся выше, умеют нечто такое, чего не умеют те, кто находится ниже. Маг, который может создать портал, — хороший маг, но больше он ничего не умеет. Поэтому продажа энергии — это его прерогатива. Те, кто находится выше, умеют что-то делать с этой энергией. Им выгоднее эту энергию покупать, не отвлекаясь на создание собственных порталов. Естественно, что те, кто работает с семерками, могут работать с шестерками, и, соответственно, те, кто работает с восьмерками, могут работать с шестерками, но тогда они не будут работать с восьмерками, а будут работать с шестерками — это определенная позиция Точки Сборки. Художник может сам производить минеральные краски, перетирая порошки, но тогда он не будет художником, а будет изготовителем красок, у него не будет возможности рисовать. Поэтому те, кто находится выше, просто покупают энергию. Для них она является дешевой энергией.

Дешевые источники энергии, которые продают маги шестерок, не по карману обычным гражданам, но по карману тем, кто работает дальше с этими энергиями. В результате получается, что этот бизнес с продажей энергии выгоден. Это можно делать хорошо и долго, но можно не продавать эту энергию, а как-то самим использовать.

Если вы имеете специализацию «волшебник», то тогда никаких сомнений: вы просто делаете артефакты, запитанные этой энергией, и эти артефакты работают, как батарейки. Если вы работаете с боевой магией, здесь сложнее, по-

тому что на базе этой энергии надо выстраивать какие-то свои системы взаимодействия с социумом, и здесь строятся всевозможные боевые заклинания, строятся какие-то охранные и защитные системы. Маг это строит сам, но построение заклинаний — это семерки. Здесь можно наговорить энергию, заговор, заговорить какую-нибудь вещь, запитав ее энергией, создав определенную структуру. Боевые маги этим занимаются, этим занимаются и волшебники, но им гораздо проще скоммутировать источник. Две точки связаны между собой, между ними идет энергия — и всё. Создать артефакт, который поставляет энергию, гораздо проще, чем создать какой-нибудь боевой артефакт.

Целители работают с коммутатором, где со второй стороны клиенты, которые подвешены на эту энергию и ей запитываются. Когда вы вешаете энергию на клиентов, вы сюда вставляете заклинания, которые питаются от источника.

Разведчики создают портал, который питается от источника, и этот портал коммутируется с разными точками. Создается некий тоннель, который может вести в разные места.

Алхимики — это восьмерки, но здесь создаются раскрученные вещества, которые несут в себе энергию. Здесь вместо покупателей, вместо заклинаний находятся какие-то вещества, которые раскручены, например, вещества, из которых сделаны артефакты. Или это могут быть лекарства.

Заклинатели. Здесь находятся сознания, опутанные заклинаниями, которые питаются от источника.

В каждой специализации существует эта схема. Распределительный щит представляет собой артефакт, который подключен непосредственно к источнику, от которого питаются все остальные объекты.

Для создания распределительного щита войдем сознанием в шестерки, откроем портал и энергией этого портала за-

рядим артефакт, подключим его сюда, а потом уже от этого портала будем чего-то делать.

Берем шестерку Земли, настраиваемся на портал Земли, на портал плотности, на то, что мы можем открыть канал, ведущий в мир, в котором плотность вещества больше, чем в нашем. Плотность потечет к нам оттуда, энергия, структура потекут оттуда к нам. Точка Сборки находится немного выше Вишудхи, и на этой карте говорится про работу Анахаты. Здесь говорится про чувствительность, про измерение, здесь говорится про передачу плотности. Здесь изображен мужчина, нам говорят — представьте себе. За его спиной нарисовано дерево — это мироздание, которое мы воспринимаем по параметру плотности. Перед ним находятся две фигуры, светлая и темная — это инь и янь система. Эта инь-янь система по отношению к этому portalу, при этом темную фигуру следует воспринимать как более плотную, а светлую — как менее плотную. Соответственно, энергия идет туда, где меньше плотности.

Входим в прямой круг и начинаем раскручивать в зоне подбородка сине-голубой фиберболл в режиме прямого круга. Настраиваемся на вселенную Земли, в которой плотность вещества выше, чем в нашей. Пытаемся почувствовать буферную зону, где обе вселенные пересекаются и где находятся элементалы Земли. Зона пересечения двух вселенных. В этой буферной зоне идут вибрации, которые можно почувствовать (глиф весы), причем эти вибрации чувствуются на Анахате как низкочастотная вибрация, и, настроившись на источник этой вибрации, можно сознанием открыть канал. Через этот канал в наш мир начинает входить структура — глиф деньги. Эту структуру можно предать туда, где плотность этой структуры меньше. Это состояние соответствует открытию портала Земли.

Теперь возьмите бумагу и ручку, попробуем создать буферное устройство. Минусом этой системы является то, что здесь работает наговаривание: когда вы начинаете пришивать портал, при этом наговариваете то, что хотите сделать.

Я пришиваю энергию портала Земли к этому листу бумаги, эта энергия будет приходить сюда. Эта энергия представляет собой плотность вещества и образует структуры. Я закрепляю эту энергию сюда, к этому листку бумаги.

При этом вы должны все время фиксироваться на открытом портале.

При открытии портала Земли начинается процесс материализации вокруг вас, и всякие низкочастотные мыслеформы материализуются в виде мерзких сероводородных цепочек. Правда, если попадетсЯ какая-нибудь мыслеформа высокочастотная, тогда будет пахнуть, как цветы. Давайте проверим. Создайте высокочастотную идею, представьте себе ангела, например. Поднимите Точку Сборки выше и представьте себе что-нибудь высокочастотнее, абстрактное, удерживая портал. Он у вас зафиксирован на переходнике. Попробуйте создать нечто высокочастотное, а это портал материализации. Мы пришили канал к этому листку. Попробуйте его просканировать.

Берете еще один лист бумаги. Есть кусочек, к которому пришит канал, это точка входа канала. Мы на этом листочке здесь же делаем отвод, и при этом каждый раз надо наговаривать.

Мы забираем энергию из этого артефакта и пришиваем ее ко второму кусочку. Это артефакт, который мы подключили к коммутатору.

Просканируйте вторую бумажку. Попробуйте улучшить канал. Скажите, что между ними сильная связь — заговор.

Мы создали артефакт, который подключен к источнику. Задача теперь его дорого продать. Работаем в парах. Партнер кладет этот источник себе в карман и пробует себя с ним рассмотреть. Вы даете не коммутатор, а подключенный артефакт партнеру, и он тестирует. При этом вы сами ничего не делаете, потому что источник в вас находится.

Мы сделали портал Земли, а портал Земли позволяет заниматься материализацией. Мы сделали артефакт, который может быть источником заклинаний, причем этот артефакт является дистанционно связанным с нашим базовым коммутатором, и мы этот артефакт можем продать дорого, но дорого просто источник не продать, а надо создать какую-то мыслеформу, заклинание, которое на него надеть, и вот тогда он уже продается.

Давайте создадим заклинание солнца. На втором листочке. Представили себе, что этот листочек является источником тепловой энергии, которая греет, как солнце. Эта мыслеформа запрашивается от коммутатора, она материализуется. Представили себе солнышко и наговорили:

Это солнце — это источник энергии. Человек, у которого этот артефакт находится, испытывает прилив сил, ему становится хорошо.

Говорите все, что придет в голову. Материализуем образ с помощью портала Земли. Сделайте и отдайте тестировать.

Создаем еще один артефакт, связанный с коммутатором. Но когда вы все это сделаете, прикрутите его, и он будет проводником плотности. Мы создаем некое существо — образ, мыслеформу, которую туда помещаем, — и даем этому существу задание, оно должно там бродить. Это существо мы создаем как мыслеформу. Тут ходит это существо, по какой-то траектории внутри этого артефакта, а существо это не маленькое, с картофелину размером. Существо — это

мыслеформа, которую мы уплотнили порталом Земли. Соответственно, когда это существо будет перемещаться внутри этого листа бумаги, будет такое своеобразное ощущение, особенно если оно в кармане лежит. Мы говорим:

Мы создаем существо, и это существо имеет размеры с картофелину, это существо обладает плотностью, это существо живое, оно бродит внутри этого листа по спирали все время.

От него никакой пользы, но и вреда нет.

Представьте себе, что это татуировка. Вы от портала запитали некую татуировку, которую сделали, и тогда эта татуировка будет работать. Берем еще один листик, еще одно подсоединение делаем и начинаем прикручивать к нему некоего рода объекты. Берем горячее любящее сердце. Делаем орган, и задаем ему функцию, что это сердце, оно качает кровь, оно будет активно работать, сообщать жизненный тонус, оно будет работать параллельно с первым сердцем и его разгрузит. Делаем заговор. Рассказываем про это хорошее сердце, которое у нас будет прикручено к еще одному третьему листочку. Третий артефакт, прикрученный к коммутатору. Здесь мы говорим уже о классе лечебных заклинаний. Это серьезное лечебное заклинание, которое создает орган. И мы создаем некую модель сердца, которое будет работать параллельно.

Еще одно заклинание, которое мы сделаем к нашему коммутатору. Мы пришили еще один артефакт и собираемся создать заклинание. Создадим источник хорошего свежего запаха. Создаем образ цветка, которой обладает каким-то хорошим запахом. Начинаем материализацию цветка.

Создаем объект, который обладает вкусом, торт с цукатами и кремом. Говорим, что вокруг чувствуется вкус. Что эта штукавина является источником вкуса, мы этот вкус чувствуем во рту.

Эволюция в шестерках

Сама эволюция связана с переходом от одной практики к другой, и, соответственно, эволюция представляет собой переход от двоек к десяткам.

Процесс эволюции — это смена технологий: вы осваиваете одни технологии, переходите к другим, еще не освоенным. Внутри одной технологии тоже существует эволюция: каждый уровень можно разбить на какие-то этапы. Шестерки включают в себя ряд практик, последовательно проходя которые вы развиваетесь.

Шестерка — это открытие порталов. Казалось бы, открыл портал и пошел дальше, в семерки, но с открытием портала связано много приключений. Там существует определенная градация, определенная последовательность действий. Маг создает портал. Открыл портал, портал работает — это первая ступень, после которой о вас говорят, что вы работаете с практиками шестерок. Дальше вы начинаете создавать какие-то заклинания, заряжать их от портала, и они работают, заряженные от портала. Это второй этап. Третий этап: на базе энергии портала, на базе заклинаний, которые работают от портала, создаются артефакты, которые тоже питаются от энергии портала. Эти артефакты представляют собой объекты, в которые вложены заклинания. Эти заклинания питаются энергией портала, и фиксация заклинаний в объекте тоже происходит энергией портала. Таким образом, возникают сложные энергетические структуры, обладающие каким-то воздействием.

Здесь мы имеем дело с повторением магии четверок. Дальше идет возврат к магии пятерок. Мы начинаем вызывать элементалов и этих элементалов питаем энергией портала. Дальше мы на элементалов накладываем заклинание и заставляем их совершать какую-то работу. Потом мы этих эле-

менталов включаем в артефакты и получаем какие-то более продвинутые артефакты. Когда мы уже набрали столько власти, мы начинаем создавать каналы энергии, которые могут кого-нибудь питать. Каналы энергии, идущие от порталов, могут быть созданы простым способом: вы создаете какие-то талисманы и заряжаете их от портала. Талисманы отдают каким-то людям, они их носят и получают подпитку от портала.

На талисманы можно накладывать лечебные заклинания — это будут носить ваши пациенты. С другой стороны, когда маг находится в шестерке, у него уже есть ассистенты, ученики, и они от него получают талисманы другого вида, настроенные на удержание какого-то уровня, поддержание магического состояния. Эти артефакты, подключенные к источникам, позволяют магам удерживать рабочее состояние и находиться в этом состоянии, и тогда мы имеем дело с какой-то школой.

Эти артефакты могут нести в себе сложные заклинания, которые придают ученикам сложные свойства. Самыми сложными артефактами являются те, в которые включены элементалы стихий.

В результате получается, что у этого мага сформировалась школа, есть структура и какие-то артефакты, которые он изготавливает. Это порождает сеть, раскинутую в мире, которая представляет собой сеть влияния. Имея учеников, артефакты, — а все это питается из одного чудодейственного источника, — этот маг обладает влиянием на события. В зону его личной силы входит достаточно большое пространство, в котором события определяются личной силой этого мага. Это называется магический орден. Благодаря распространению в мире артефактов, учеников, воздействие этого мага на мир многократно усиливается. Его личная сила в значительной степени увеличивается поскольку величивается зона, где присутствует его сознание.

Изначально маг, который работает с порталом, — это достаточно сильно законспирированная величина: он где-то уединяется для того, чтобы этот портал по-тихому открыть, и никто ему не помешал бы, а потом от всех прячет свой портал, чтобы чего не вышло. Дальше его влияние постепенно расширяется, и он захватывает какую-то территорию в этом мире, которая становится его поднадзорной территорией. При этом имеет место такая ситуация, что мир не безразмерный, в нем всего мало, и все поделено, и маги начинают сталкиваться друг с другом, но поскольку они все-таки маги, а не торговцы, они начинают договариваться о чем-то. Между ними происходит раздел территории. Когда появляется маг, который работает с шестерками, он захватывает территорию, двигая остальных. Но тогда эти остальные двигаются, а эволюция происходит не только у него, и кто-то из шестерок уходит в семерки и так далее, но его ордену выделяют какое-то место. Происходит плавное расширение мага, при этом, расширяясь, он все время пересекается с интересами кого-то, и происходит медленная подвижка. Школы постепенно распределяют между собой территории.

Поскольку народ везде горячий, есть маги, которые имеют боевую специализацию. Этот процесс захвата территории стараются смягчить. Со всеми школами, с которыми вы соударяетесь, стараются вести себя корректно, без наездов. Потому что при любом жестком соударении — а тут источники, они имеют разную стихию, разную природу — столкновение может быть неслабым. Главное правило не прыгать на тех, кто сильнее тебя, корректно общаться с теми, кто тебе равен, и спокойно реагировать на тех, кто слабее. Существуют школы, которые начинают работать локтями, раздвигать пространство, но существуют они недолго. Там все очень интересно, но все очень быстро кончается, поэ-

тому если какой-то маг, который занимается шестерками, играет в эту самую школу, он старается избегать взаимодействий с другими орденами. Просто тихо и спокойно занимает свою какую-то нишу и всё.

Любой портал имеет определенную пропускную способность, ограниченную личными параметрами мага, поэтому в итоге любая школа создается в каком-то ареале, она не занимает собой всю вселенную. Группа магов одного уровня может образовать магический круг, который захватит больше места, но, к счастью, им очень сложно друг с другом договориться. Поэтому каждая школа имеет локальные размеры, связанные с размерами источника, на который они завязаны, и со всеми остальными устанавливается паритет. При этом, когда маг переходит из шестерок в семерки, у него меняется сфера интересов. Ему может надоест школа или орден, он может перестать в это играть.

Там уже нет такой паутины, которую надо строить, системы каналов, по которым передается энергия. Там можно создавать формы, можно создавать отдельно взятые заклинания, там не надо каналов. Если работа с арканом — это электричество, и надо проводить линии электропередач, то в семерках мы сталкиваемся с радиопередачей, когда все работает на расстоянии. В семерках уже не надо строить четкую структуру, которую выстраивают в шестерках.

Соответственно, эта структура, которая выстраивается в шестерках, иерархия некоего ордена выглядит следующим образом: в основе лежит источник, вокруг этого источника расположен какой-то ближний круг, в который входят ближайшие ученики этого мага, и они играют роль коммутаторов, энергия идет к ним. Каждый из них замыкает на себя круг, энергия подходит к ним, и каждый из них может эту энергию передавать дальше. Внутри этих кругов находят-

ся еще какие-то люди, ученики учеников, которые уже эту энергию покупают, дальше возможно еще наращивание этих кругов. Таким образом, эта территория расширяется, но с увеличением ее мощность падает. В центре больше, а с увеличением расстояния от центра плотность энергии падает. Энергии столько же, но распределяется она на бóльшую площадь, и дальше на границах какой-то структуры, где возможно взаимодействие с другой структурой, не происходит жестких соударений, потому что там структура не плотная. Выглядит это так: есть какие-то ученики, которые только в этой школе и только при этом учителе. У них есть их ученики, которые уже в меньшей степени на них ориентируются, но это все-таки их ученики. У тех есть еще какой-то круг, но этот круг уже буферный: они могут здесь питаться энергией, могут в другом месте, им все равно. Таким образом, происходит распределение энергии. Вот эта энергия специализирована. Каждый хозяин источника создает нечто свое специфическое, окрашенное его личностью. В результате каждая школа носит свой оттенок, характер, а каждый человек имеет родство с какими-то стихиям. В результате ему подходит не каждый источник.

Структура, которую может выстроить маг в шестерках, задана изначально его характеристиками и может распространиться до какого-то максимального радиуса, и дальше энергии этого источника не хватит. Если кто-то из учеников дошел до шестерок, то он откроет свой источник и построит свою сеть имени своего учителя. Но если он до шестерок не дошел, то, как только этот чудодейственный источник засорится, он отправится искать другую сеть с похожими характеристиками. Для того чтобы школа превратилась в линию передачи знаний, а все эти знания — это характеристика этой энергии, для того чтобы возникла передача, учени-

ки должны доходить хотя бы до шестерок. Кто-то из учеников создаст новую структуру. А иначе, как только умрет учитель или уйдет в семерки, он может с собой эту структуру не взять, и в школе кто-то должен будет создать новый источник, тогда школа сохранится. Поэтому многие школы, типа школа Гурджиева или Кроули, пересохли. Там был сильный лидер со своим источником, который построил свою сеть.

В пятерках вам отдают много. Как только вы стали хозяевами элементалов, с вами сразу начали считаться, вы получаете степень мастера. Но чтобы построить свою школу, просто командовать элементалами, уметь все разрушать мало. Надо иметь источник, и от этого источника может питаться много чего. Но чтобы школа не вымерла, должен быть воспитан следующий хозяин источника. Кто-то должен взять шестерки и создать свой собственный источник. Помните, в IX аркане — идти со своим светом. Фонарь — это источник, портал стихии.

Для того чтобы создать орден или школу, надо иметь портал стихии. Каждая структура — школа или орден — очень специализированы под стихию. У целителей основная ведущая магия жизни. Берем волшебников, там основная Земля. Есть Вода и Воздух, но основная Земля — стихия, которая находится вне временных параметров. Заклинатели — подчинение своему сознанию чужого сознания — это Воздух. Мечи — Огонь, боевая магия, в итоге получится школа боевой магии. Если у нас есть земляной маг, то это будет сильная школа волшебников, повелителей иллюзий и чародеев, но они в боевую магию не полезут. Магия Воды — это чары, это разведчики, работа с порталами, с коридорами времени. Но Вода как боевая магия слабо применима, потому что они все спокойные. Есть боевая магия Воды, так называемые воины обратного удара, но основным направлением этой шко-

лы будет что-то совсем другое. Очень сильно все зависит от природы источника. Если есть источник Воздуха, то там процветают разведчики. Сильная магия разведчиков, переходы между мирами, создание порталов, но сильной боевой магии тоже не будет. Хотя существуют воины ветра, но не как основная специализация Воздуха.

В шестерках создается структура. В тройках сидит деревенская ведьма и варит зелье из лягушек. В четверках где-то сидит один каббалист и рисует какие-то мандалы. В пятерках маг извлек на свет божий элементала, которого старается никому не показывать, потому что тот кусается. Теперь он в шестерках открыл портал, и вот здесь начинается выстраивание школы, структуры и распространение ее по белому свету. Происходит эволюция вида. Здесь школа и вся сеть является этапом эволюции, поэтому, собственно, маг может спокойно всю школу бросить и уйти дальше. Он развивает структуру и развивается сам вместе с ней, а дальше научились передавать энергию без проводов, и нам вся эта структура не нужна.

Существуют линии передачи, в таких школах успевают вырастить следующего хозяина источника. Его нельзя назначить. Я говорю: «Всё, я ушел, впал в нирвану, мне и так хорошо. Вот ты, Иванов, будешь следующим великим мастером». Так не получается. Тот человек должен взять шестерку — открыть портал. При этом на стадии пятерки приходит мания величия — он начинает миру диктовать условия. Надо ученика взрастить и провести через пятерки, чтобы он там тихо себя вел и чтобы он открыл портал, тогда ему можно школу оставить. Во вселенной есть могучие магические ордена, которые существуют тысячи лет.

Такой орден существует как организм. Он представляет собой, с одной стороны, питательную среду, в которой все

двигаются, развиваются, но с другой стороны, он существует по закону организма. Все, что смог, съел вокруг себя, вырос, увеличился и размножился. Он развивается автоматически и подвержен биологическим законам. Орденом можно управлять, но в принципе отучить есть невозможно. Можно создать эмуляцию источника. Можно сказать: «У нас есть очаг, нарисованный на стене» — мы как бы создадим некий источник, который у нас есть.

Все школы работают на каналах. Если это Огонь — то это XV канал, либо III — это будет школа боевых магов. VII аркан — это будут тоже какие-то боевые маги. В XII аркане маги, которые будут обращаться за помощью к высшим силам. Здесь тоже возможна какая-то очень тихая боевая школа и возможна магия артефактов, целители. В XIII аркане некроманты. XI аркан — повелители хаоса, это разведчики в чистом виде. В X аркане тоже создание порталов, но X аркан — это еще сравнительная история, тоже разновидность боевой магии. В V будут заклинатели, повелители чужих сознаний.

Мы говорили о том, что в начале был портал. Задача: открыли портал, взяли листочек бумаги и закрепили этот портал к нему, создали коммутаторы. Тут мы уже забрались в такую магию, где надо учитывать собственное сродство со стихиями. Открываем портал своей стихии, какая больше нравится, и на всякий случай пишем, какая это стихия, ставим знак. Следующий этап — создание заклинания. Сейчас создадим простое защитное заклинание — сферу. Создаем сферу той стихии, портал которой открыли. Сфера будет надеваться, как пальто, на человека. И закрепим ее к источнику, чтобы она поддерживалась не вашим сознанием, а питалась от источника.

Сфера Огня — это кокон энергии вращающейся, которая экранирует человека от любых воздействий. Сфера Воды —

зона замороженного пространства с остановленным временем, в котором любые процессы протекают медленно, отсюда защита. Сфера Воздуха — это такая сфера, которая самого человека раскручивает, он ускоряется во времени, а все взаимодействия происходят в настоящем времени и, соответственно, все воздействия на него, направленные в настоящем времени, в него не попадают, потому что его там уже нет, он уже вперед во времени ушел. Сфера Земли — это такая структура, которая вяжет на себя любое воздействие. Вы создаете заклинание «защитная сфера» и подключаете его к источнику.

Следующий этап эволюции — элементалы. Вызываем элементала и запитываем его от источника. Вызываем и подключаем его к источнику, но мы создаем заклинание управления: элементал находится внутри такой же сферы пространства, только эта сфера нами контролируется, мы своим сознанием этого элементала контролируем. Это условие, которое включается в сферу. Это договор: мы можем управлять сферой, а элементал находится внутри нее. Мы его вытащили из той вселенной, тут же окружаем его сферой. Мы создали заклинание, потом вытащили элементала и все это подключаем к источнику через коммутатор.

Дальше создаем артефакт. Берем предмет и подключаем его к заклинанию, потом в этот же предмет закладываем этого элементала. У нас получится сложный артефакт, который будет давать нам защиту, и туда же подключен элементал. Элементалу можно придать какую-нибудь функцию, например, он будет управлять этой защитой или он будет ее караулить. Элементал, который летает вокруг этой сферы и всех поедает. Элементал может какую-то более сложную работу производить. Мы и защитную сферу, и элементала поместили в артефакт и получили какой-то сложный

артефакт, подключенный к источнику, но через заклинание и через элементала.

Попробуйте взять шариковую ручку и заложить туда первое и второе. Подключить ее к обоим этим заклинаниям. Все, кто артефакт подключил, начинаем создавать магический талисман для ученика. Туда закладывается определенная позиция Точки Сборки, соответственно, туда закладывается некий аркан, но при этом надо учитывать стихию.

Если у вас Вода, то вы туда можете заложить XII аркан, и он имеет резонанс с III и XXI. Для ученика, который ниже вас находится, это будет талисман XXI аркана. Например, Воздух, и вы берете V аркан — это будет XIV аркан. Земля может любым быть, кроме XI аркана. Вы берете арканы нижнего ряда. Вы берете аркан и стараетесь соблюсти стихию.

Закладываем аркан и питаем от артефакта. Здесь будет элементал стихии и канал, можем от этого артефакта запитать. Возьмите отдельную бумажку, сделайте ее талисманом, просто нарисуйте спираль, закладывая нужные параметры. Вашим учеником будет ваш партнер. Вы ему даете талисман, у него должно поменяться состояние. Это состояние будет запитано вашим источником.

Каждая школа прорабатывает талисман ученика, закладывая туда какие-то определенные параметры, пожелания, как должен выглядеть ученик этой школы. В нашей школе есть талисман «Феникс». Феникс — это Воздух. Заряжают его IX арканом или XVIII арканом — путь развития. Все эти вещи продумываются, когда создается талисман. Для стихии Земля тотемом является черепаха или слон. Вода — кракен.

Попробуйте создать лечебный талисман на базе своего источника. Земля будет лечить через работу со структурами. Огонь будет работать через физиологию, Воздух — через нервную систему, Вода — омолаживать.

Вы создаете лечебное заклинание, потом вы в него помещаете элементала, чтобы оно ожило и функционировало, это заклинание вкладываете в артефакт. Заклинание питается от источника. Элементал Земли должен штопать структуры. Элементал Огня должен раскручивать систему. Берем Воду — талисман должен схватить и тащить в светлое прошлое. Воздух — элементал должен бегать по нервной системе и активизировать. Делайте и пробуйте на партнере.

Теперь каждый делает 5–6 маленьких талисманов. Просто подключаете их туда же, куда подключали свой лечебный талисман. И раздаете их разным людям. Цель тестирования: вы открывали портал, портал завязан на вас, когда эти талисманы работают и производят воздействие, они потребляют энергию портала. Попробуйте отследить. Держите в руках только по одному талисману. Задача: отследить воздействие потребителей на мощность источника. Сразу поймете, стоит ли школу увеличивать до безобразия.

Практикум

Мы уже пробовали открывать порталы стихий, и каждый определился, какой портал у него лучше получается.

Первое действие: вы закрепляете портал своей стихии к листу бумаги. Сделайте портал в центре. Спиралью пришиваете портал и создаете некую границу, которая ограничивает размеры источника. И на этом же листке рисуете знак стихии, портал которой вы открыли. Теперь попробуйте с соседом, который открывал другой портал, протестировать порталы друг друга. Важно почувствовать стихию.

Граница. Мы провели круг вокруг источника, а теперь создайте круг из стихии, противоположной данной, чтобы этот круг запер ваш источник. Рисуете круг и к нему прикручиваете противоположную стихию. Если портал Огня, то круг —

Вода. Сделали границу и отдали партнеру тестировать.

Дальше строим коммутатор. Я сделал коммутатор, я эту энергию вывел за пределы круга, сделал контактную площадку и сделал точки, к которым буду крепить дальнейшие заклинания.

Первый талисман, который мы будем подключать к коммутатору, будет целительский талисман, и действие его — это заклинание, в основе которого лежит форма, связанная с тем, какая бетется стихия.

Например, целительство в Огне — это напитка энергией. Целительство по Воде — торможение, тормозит всякие вредные процессы, в том числе развитие инфекции, старение. Целительство по Земле — создать какую-то полезную структуру. По Воздуху — активизировать иммунитет. Жизнь — запитать жизненной энергией. Смерть — остановить какой-то процесс. Если по Воде затормозить, то здесь остановить.

Вы в соответствии со стихией делаете свой целительский талисман, а это отдельная бумажка, которая имеет роспись в двух точках: на себе и на коммутаторе. Выберите какую-нибудь форму целительства, на обратной стороне талисмана напишите свое имя, чтобы вам его вернули потом. Дайте талисман протестировать соседям. Пусть каждый возьмет в руки, сосредоточится и расскажет вам, что чувствует. Но вы не тестируете в это время чужой талисман, а смотрите, что происходит с вашим порталом, потому что портал открывали вы, он на вас завязан. Например, земной талисман — восстановить структуру, который будет восстанавливать поврежденную структуру. Талисман смерти — убить инфекцию.

Дальше идут защитные заклинания — это вид боевой магии. В магии Огня простейшая защитная форма — это сфера Огня. Мы окружаем себя сферой из энергии, которая противодействует воздействию. Огонь — это кинетическая

энергия, излучение. Возникает устойчивая пространственная структура, по которой циркулирует энергия. Для стихии Воды это будет сфера Воды, которая тормозит процессы. Для Воздуха — сфера воздуха, она будет как вращающийся вихрь и будет блокировать распространение любого процесса внутрь. Для Земли — это какая-то структура, например, железная сфера или стеклянная. Сфера Земли — это структура, которая обладает плотностью и сопротивляется проникновению процесса внутрь. Для Жизни — создается сгусток энергии жизни, сфера Жизни, которая блокирует любые процессы, которые могут распространиться внутрь, это замкнутый на себя организм, который вас окружает, как бы живой скафандр. Сфера Смерти — это скорлупа, в которой останавливаются любые процессы на периферии. Сделали защиту и отдали ее тестировать.

Создание следящей системы — это может быть сразу несколько типов специализации. Во-первых, это может быть боевая магия. Во-вторых, это может быть магия волшебников, это создание следящего артефакта. Это может быть магия разведчиков, которые изучают местность, и им следящая система просто показывает аномалии. Это может быть магия заклинателей, где просто отслеживают состояние сознания другого человека. Существует много типов, специализаций магии, даже в целительстве изменение состояния человека следящая система может показывать. В следящую систему закладывают параметр, который отслеживают, в виде мысленной формы. Сама по себе следящая система — это паутина с пауком, и если вдруг параметр изменился, паук начинает бегать.

Предположим, мы делаем для боевой магии следящую систему, нам важно отследить вторжение. Соответственно, вы делаете следящую систему какого-то радиуса, вы делаете небольшую, чтобы мы тут могли протестировать, пример-

но полметра. В центр помещаете паука. Если кто-то вносит руку туда, то паук должен забегать. Вы создаете образ. Если же это магия разведчиков, то у вас просто индикатор аномальных зон: паук начинает шевелиться, когда индикатор пересекает какой-нибудь поток энергии. Или, например, только на клады настроена. Вы идете с этим индикатором и ищете сокровища.

Сейчас мы делаем индикатор для боевой магии, который реагирует на вторжение. Вы держите индикатор, у вас эта бумажка в руке, а партнер входит в зону ловушки. Вы должны почувствовать, что паук забегал. Для Огня реакция паука — изменение энергии. Для Воды — ощущение движения. Для Воздуха — изменение вибрации. Для Земли — изменение плотности, ощущение самой бумажки. Для Жизни — ощущение бегающего паука. Для Смерти — представьте себе: зона полной неподвижности, в которую что-то вошло, там будет ощущение появления движения для зоны полного покоя. Если для Жизни это будет изменение характера движения, то для Смерти это будет на фоне полного покоя появление импульса. Оживание мертвого паука. Поэкспериментируйте с индикаторами разных стихий. Попробуйте индикаторы, созданные разными магами.

Таким образом, можно сделать талисман, который будет предупреждать вас о том, что опасность вообще есть. Берете какую-нибудь нефритовую монету, заряжаете ее вот этим, создаете сигнальную систему, которая предупреждает об опасности, и вешаете себе на шею, соединив ее с источником. Следящие системы используются во многих видах магии, и они могут быть довольно сложными. В принципе, конструкция системы — это паутина, раскинутая в пространстве, и паук, который реагирует на что-то. Этот индикатор имеет узкую полосу.

Талисман для продажи энергии. Это талисман мага, который вы продаете кому-то, и он питается от вашего источника. В этот талисман закладывается положение Точки Сборки. Вы, например, делаете это для мага, который находится в диапазоне Анахата-Вишудха. Шестерки — это выше Вишудхи, и все, кто ниже, у вас такой талисман купят. Туда же закладывается стихия, она определяется источником. Попробуйте сейчас создать талисман мага, который фиксирует состояние положения Точки Сборки. Вы вводите себя в это состояние, закладываете туда это состояние и пришиваете его к коммутатору. Он дает фиксацию в определенном положении, которое для кого-то будет магическим, и он сможет в этом состоянии заниматься магией.

Талисман, который активизирует сознание, — это магия заклинателей. Заклинание питается от источника через коммутатор, и оно дает энергию в Вишудху. Будет тонус, не будет никаких депрессий. Такой талисман придает человеку энтузиазм. Депрессия — это отсутствие энергии на Вишудхе. В магии Воды это будут волны. В Воздухе — вихрь. В Огне — вспышка. В магии Смерти — импульс вертикальный, который идет в пространство лимба. В магии Жизни — вспышка жизненной энергии. В Земле — изменение структуры. Пробуйте. Вишудха — это точка, откуда исходит поведение: если там есть энергия, то у человека будет поведение.

