

Борис Моносов

БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

МАГА

**ПОЛНОЕ СОБРАНИЕ
МАГИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ
И РИТУАЛОВ**

Тайны цивилизаций,
точка сборки,
подчинение
реальности



ЗАКОНЫ
МИРОЗДАНИЯ



Законы Мироздания

Борис Моносов

**Большая энциклопедия мага.
Полное собрание магических
знаний и ритуалов. Тайны
цивилизаций, точка сборки,
подчинение реальности**

«Издательство АСТ»

2023

УДК 133.3
ББК 86.42

Моносов Б. М.

Большая энциклопедия мага. Полное собрание магических знаний и ритуалов. Тайны цивилизаций, точка сборки, подчинение реальности / Б. М. Моносов — «Издательство АСТ», 2023 — (Законы Мироздания)

ISBN 978-5-17-153560-5

Известный маг, автор множества книг и курсов, Борис Моносов раскрывает тайны устройства мира и возможностей изменения реальности. В этой книге он делится историями прошлых воплощений на Земле в древние времена и в других неземных мирах и показывает мир с магической, непривычной для обычного человека точки зрения. Книга расскажет о древних кастах и расах, которые тайно существуют по сей день, о вкладе инопланетян в развитие нашей цивилизации. Вы узнаете, как формируются целые миры и как функционирует планетарное сознание, когда люди начали путешествовать во времени, для каких цивилизаций человечество представляет угрозу и многое другое, о чем раньше не могли и подумать. С этой книгой вы откроете для себя тайный смысл происходящего, и ваша жизнь уже не будет прежней. В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

УДК 133.3
ББК 86.42

ISBN 978-5-17-153560-5

© Моносов Б. М., 2023
© Издательство АСТ, 2023

Содержание

Тайны мира Магов	7
Лженаука как наука наук	7
Вначале была аксиома	7
Квантовая модель мира	8
Движение по спирали	9
Очень странное место	9
Те, кто помнит	10
Те, кто знает	10
Те, кто думает	12
Логика как способ мышления	12
Интуитивное мышление и всеобщий привет	13
Инакомыслящие	14
Мышление как занятие	15
Кое-что о кастах	15
Кое-что о расах	17
Яблоко раздора	21
Магия как объект исследования	24
Магия как таковая	26
Магия и религия	29
Магия и наука	31
Конец ознакомительного фрагмента.	33



ЗАКОНЫ МИРОЗДАНИЯ **Борис Моносов**

Борис Моносов
Большая энциклопедия мага. Полное
собрание магических знаний и
ритуалов. Тайны цивилизаций, точка
сборки, подчинение реальности



Издательство
АСТ

© Моносов Б., 2021, 2022

© ООО «Издательство АСТ», 2023

Вся информация, изложенная в книге, является личным мнением автора и не преследует цели оскорбить чувства людей с иной позицией или вероисповеданием. Редакция не всегда разделяет мнение авторов.

Материал был опубликован ранее в книгах «Тайны мира Магов. Как возникла наша цивилизация. Эзотерическая традиция от Атлантиды до XXI века», «Точка сборки. Тайны внеземных цивилизаций. Технологии и артефакты древних магов», «Энциклопедия мага. Руны, Таро и другие источники древней силы для подчинения реальности».



Аксиома № 1

Есть некая доктрина или модель мира, на которую я ссылаюсь в этом тексте. Я называю ее «Картина мира, принятая в магии». Она включает в себя несколько самостоятельных моделей, описывающих мир и не противоречащих друг другу. Можно назвать их «Описание перчаток снаружи и внутри».

Первая модель говорит о том, что вся Вселенная существует информационно. Например, как текст в книге или картина мира внутри нашего сознания. Эта модель описывает мир по аналогии с компьютерной моделью. Таким образом, внутри этой модели каждый материальный объект представляет собой слово, или код. С другой стороны, в такой модели должен присутствовать носитель информации, аналогичный книге, нашему сознанию или компьютеру.

Такая модель называется «Матрешка», или «Иерархия сознаний». Здесь мы говорим о том, что состоим из органов, тканей и клеток, обладающих собственным сознанием. Эту цепочку можно продолжить вверх и сказать, что группа людей, проживающих на одной территории и принадлежащих к одной профессии или религии, также образуют коллективное сознание, называемое далее «эгрегор». Можно далее говорить о коллективном разуме планеты Земля, называемом в религиях «Бог», а в магии «Системой». Сознания планет Солнечной системы интегрируются в единое сознание, которое, в свою очередь, является частью сознания Галактики... и так до сознания Вселенной. Сознание же Вселенной рассматривается как вмещилище всего. Однако внутри сознания может существовать только информация. Таким образом, можно говорить о том, что мир существует информационно. Слабые стороны этой модели мне хорошо известны, и ниже я постараюсь их осветить.

Квантовая модель мира

Квантом информации является звук, буква или цифра. В этой модели объект описывается словом, которое можно назвать «Истинным именем». Например, в компьютерной модели мира объекты описываются кодом, который можно обозначить как имя. Каждая буква или символ в определенной позиции описывает мерность. Например, длину, ширину, высоту, массу, заряд и т. д. Буква соответствует фонеме, или звуку. Звук – это волна. Каждому звуку соответствует своя длина волны. Таким образом, каждая буква соответствует длине волны (протяженности) по данному измерению по аналогии с компьютерами, в которых длина слова определяется типом процессора (сознания). Например, в 10-разрядном процессоре каждый объект описывается словом из 10 знаков. По аналогии можно описать сознание человека.

Аксиома № 2

Сознание человека 12-мерно, сознание Земли 22-мерно.

Это означает, что информация кодируется словами: в сознании человека – длиной в 12 букв, в сознании Земли (Системе) – в 22 буквы.

Линейная модель мира

В этой модели все объекты описываются по 22 измерениям. Такие объекты связаны с объективной реальностью. Сознание человека формирует 12-мерные образы, которые относятся к субъективной реальности.

Таким образом, любой внешний объект по отношению к сознанию объективной реальности имеет 22 измерения, а внутренний объект – отображение внешней реальности – имеет 12 измерений.

Движение по спирали

При описании магической модели мира приходится двигаться по спирали, изначально описывая неизвестные явления непонятными терминами. На каждом витке спирали модель мира описывается более глубоко. Таким образом, человек, слушая эти описания, постепенно погружается в мир магии и начинает понимать, о чем, собственно, идет разговор. То есть мы постоянно говорим о некоем узком круге законов, используя непонятную терминологию, которая прямо в момент разговора не разъясняется.

Однако со временем человек начинает понимать, о чем вообще идет речь. Так, специалисты каббалистической традиции говорят, что текст может иметь несколько информационных слоев. Например, если вы знаете буквы, которыми записан текст (например, латиницей), но не знаете языка (например, испанского), то можете прочесть текст, не зная, о чем он. Потом со словарем вы можете узнать значение слов. Зная их смысл, вы можете понять содержание текста. Далее можно предположить, о чем может говориться в этом тексте (тайный смысл). То есть, идентифицируя поступающую во времени информацию, мы погружаемся на все большую глубину понимания смысла текста.

Очень странное место

Обычный мир для нас привычен. Не то что бы мы понимали, как он устроен, просто мы к нему привыкли. Есть разные способы описания мира, например, с помощью текста. Если мы видим картину, нарисованную в классическом стиле (фотографически), то такое описание тоже будет доходчиво, поскольку изображаемые объекты аналогичны привычным для нас зрительным образам. Если рассматривать математику или, например, музыку в качестве способа описания мира, то это описание не будет очевидным для всех. Также и некоторые виды живописи или, скажем, стихи дают не всегда понятную картину мира.

Можно сказать, что картина мира формируется исходя из возможности наших органов чувств. Мы воспринимаем мир примерно одинаково, и это формирует привычную для нас картину. Однако есть отклонения, связанные с некорректной работой органов чувств. Например, взять людей со слабым зрением или слухом. Слабая работа одного органа чувств у них компенсируется большей чувствительностью другого. Например, для этих людей большее значение имеют запахи или тактильные ощущения. То есть, если взять таких людей и людей с обычным восприятием, то одно и то же место они воспримут по-разному. Когда два человека смотрят на один и тот же объект, они могут воспринимать его каждый по-своему. Можно представить, что если у какой-то группы людей есть некий особый орган восприятия, то и мир они будут воспринимать совсем по-другому, не так, как остальные.

Мы говорим о том, что у магов есть некий особый орган восприятия мира, которого нет у обычных людей. Этот орган мы назовем «магическим видением», или «третьим глазом».

Что именно видят маги с помощью своего дополнительного органа чувств?

Прежде всего, *ауру*. Это собственное излучение объектов в широком диапазоне частот. Сюда входит низкочастотное излучение *эфирного тела*, излучение в средней полосе частот *астрального тела* и высокочастотное излучение *ментального тела*. Далее маги видят *чакры* — семь ярких энергетических точек на теле, соответствующих цветам спектра. Затем маги видят энергетические светящиеся *коконы*, имеющие разный объем у людей разных каст. Кроме того, на поверхности кокона живых объектов находится блестящий объект, который называют Точкой сборки. Этот объект перемещается по поверхности кокона. Далее маги видят светящиеся *каналы*, связывающие людей между собой. Кроме того, вокруг живых существ находится множество светящихся объектов, представляющих собой различные структуры тонких планов.

Здесь можно увидеть энергетических паразитов, порчи и проклятия, а также энергетические следы различных болезней.

Маг может перемещать свое восприятие в пространстве и времени, наблюдая удаленные и скрытые объекты. Законы мира, наблюдаемые магом, радикально отличаются от законов мира, описываемых наукой. Можно сказать, что, наблюдая как бы один и тот же мир, маги живут в мире, сильно отличающемся от мира, к которому привыкли обычные люди. Под «обычными людьми» маги понимают людей с первой по третью касты.

Аксиома № 3

Для магов люди делятся на касты в зависимости от положения Точки сборки относительно чакр. Люди, связанные с первой чакрой – Муладхарой, относятся к первой касте. В их ауре преобладает красный цвет. У людей второй касты Точка сборки находится в области Свадхистана-чакры. В их ауре преобладает оранжевый цвет. У людей третьей касты Точка сборки находится в области Манипура-чакры, они имеют желтую ауру. Аура магов (четвертая каста) имеет цвета от зеленого (первый уровень) до фиолетового (четвертый уровень). Маги обладают *магическим виденьем* и различными особыми способностями (сиддхами), которых нет у обычных людей.

Те, кто помнит

Одна из главных способностей магов – «полное» сознание. Эта способность проявляется в том, что в возрасте от трех до шести лет маг восстанавливает прошлую личность и память о событиях предыдущих жизней. Если обычные люди ничего не помнят и каждую новую жизнь начинают с чистого листа, то маги накапливают и суммируют опыт, полученный во всех предыдущих воплощениях. Таким образом, в отличие от смертных, теряющих все после каждой смерти, маги могут сохранять не только накопленные знания и опыт, но и оставлять накопленные материальные ценности «на предъявителя, помнящего особый пароль, или место, где зарыт клад». Маги могут планировать какие-то свои действия, последствия которых выходят за пределы сроков жизни обычного человека.

Аксиома № 4

Маги знают, что личность перерождается много раз, переходя из касты в касту, пока не достигнет уровня мага, обладающего бессмертием. Начиная с этого момента, маг сам выбирает время и место следующего рождения и сохраняет все воспоминания в «копилку» опыта и знаний, накопленных в предыдущих воплощениях.

Те, кто знает

Наука основана на получении и сохранении знаний. Есть экспериментальная наука, связанная с непосредственным исследованием свойств мира. Экспериментаторы, как правило, исходят из существующих общих моделей, созданных теоретиками. В свою очередь, теоретики создают модели, основываясь на результатах, полученных в ходе исследований, однако находятся в социуме, где распространенные в нем религиозные модели мира влияют на создание научных моделей.

Яркий пример – датировка исторических событий. Согласно парадигме иудаизма, лежащей в основании христианства и ислама, мир был сотворен около 6000 лет назад. Большая часть египтологов живет в странах ислама, где противоречие между взглядами ученого и духо-

венства может быть опасным для жизни ученого, поэтому все датировки в египтологии не выходят за пределы данного срока – 6000 лет. Однако исследования физиков показывают, что возраст сфинкса и некоторых памятников в Египте – около 15 000 лет.

В науке присутствует официальная модель мира, которая постоянно входит в противоречие с новыми исследованиями. Можно сказать, что официальная наука обладает большой инерцией. Дело в том, что официальной наукой управляют чиновники, получившие образование как минимум за 10 лет до назначения на ответственную должность. Это говорит о том, что взгляды руководителей науки соответствуют устаревшей модели мира. Те, кто принимает решения о проведении исследований и выделяет средства на науку, исходят из взглядов на картину мира, существовавшую 10–20 лет назад. Кроме того, в науке есть запретные темы, которые блокируются исходя из неких особых соображений.

К таким запретным направлениям относятся следующие.

1. Существование древних высокотехнологических цивилизаций.

Гибель целой цепочки высокоразвитых цивилизаций в прошлом приводит к мысли о возможной гибели и нашей.

2. Экстрасенсы и биополя.

Наличие людей, обладающих необычными способностями, приводит к мысли о том, что эти особые люди и должны управлять человечеством. Существование биополей и людей, чувствительных к ним, сразу делает профессию целителей доступной только для избранных, и все руководители здравоохранения оказываются на улице.

3. Наличие рас.

Разделение человечества на несколько разных видов – основа межрасовых конфликтов. Попытка нацистов в Германии возродить доминирование расы *ванов* (ариев), сопровождающаяся геноцидом *евреев* (асуров), окончательно скомпрометировала расовую теорию. Наличие в истории Земли гигантов, карликов и циклопов скрывается по той же причине.

4. Существование внеземных цивилизаций (уфология).

Главное соображение таково: если есть могущественные внеземные цивилизации, то правители Земли являются бумажными тиграми, не способными защитить человечество.

Контакты правительств Земли с космическими *пиратами* (силами Хаоса) нарушают правила Галактической федерации (сил Порядка) и могут привести к санкциям, которых правители боятся больше всего. Поэтому любые сообщения в СМИ о наблюдениях активности НЛО (деятельности уфологических организаций) вызывают негативную реакцию властей («люди в черном» – спецслужбы, прикрывающие контакты правительств Земли с пиратами).

Главная тайна – базы пиратов на Земле. Именно через них действует Третий рынок *артефактов*. Галактическая федерация находит эти базы и уничтожает их. Поэтому любые попытки уфологов засветить такие базы через СМИ сразу жестко пресекаются спецслужбами вплоть до устранения ученых и журналистов, допустивших утечку информации.

5. Третий рынок артефактов.

На Земле есть рынок, связанный с древними цивилизациями Земли и внеземными цивилизациями. Он весьма ограничен, доступ к нему имеют лишь избранные люди, обладающие огромными материальными средствами. Сам рынок организован пиратами и владыками Земли. С точки зрения Галактической федерации (очень могущественной организации), продажа на Землю любых технологий, превышающих существующий уровень, запрещена. На этом рынке можно приобрести как суперэффективные лекарства, так и сверхоружие, и транспорт-

ные средства межзвездного класса. Однако за любые товары нужно платить. Получить же космолоту за земные товары невозможно. Поэтому руководители рынка разрешают пиратам проводить отлов людей и животных по платным квотам, продают предметы искусства и древние артефакты. С наличием этого рынка связаны невероятно высокие цены на картины некоторых художников. Высокая стоимость в земных валютах позволяет дорого реализовать полотна и на этом рынке.

Наибольшие деньги хозяева рынка получают за аренду пиратами баз на Земле.

6. Биочипы и биоимпланты.

Эта тема связана с Третьим рынком артефактов. Высокотехнологические цивилизации разрабатывают различные устройства, предназначенные для улучшения параметров живых организмов разных видов. Сюда можно отнести *симбионтов* – организмы, способные жить на теле человека и брать на себя различные функции; *биоимпланты* – искусственные органы, вживляемые в тело человека; и *биочипы* – процессоры, присоединяемые к нервной системе или отдельным органам. В технологически развитых цивилизациях статус человека (разумного существа) в социуме определяется не тем, насколько велика его личная собственность, а количеством и классом добавлений, помещенных в его организм. Иногда при похищении людей НЛО в их тело устанавливают те или иные приборы. В некоторых случаях это делается в целях дистанционного слежения или управления, а иногда для определения совместимости этих приборов с людьми. Тема является закрытой, поскольку сразу выводит на НЛО и Третий рынок артефактов.

Те, кто думает

Есть некоторое количество самостоятельных и независимых исследователей, влезающих в запретные области знания и пытающихся опубликовать результаты своей работы. Они представляют собой головную боль для официальной науки и в итоге попадают в круг людей, вызывающих интерес у «людей в черном». В нацистской Германии существовал целый институт «Аненербе», где собрались партизаны от науки. Вначале нацисты разогнали «официальных» ученых, затем привлекли к работе экстрасенсов и взялись за научное изучение оккультизма. Несмотря на то что они сжигали книги и разгоняли профессуру, за небольшой период с 1933 по 1945 годы им удалось построить ракеты, дисколеты, огромные транспортные субмарины и, видимо, совершить прорыв в генетике и создать клоны людей. Кроме того, было создано телевидение и, возможно, установлены контакты с внеземными цивилизациями.

Подобный научный прорыв наблюдался в России после революции, когда царская империя уже распалась, а сталинская еще не сформировалась. Интересно, что и Гитлер, и Сталин, имевшие крепкие связи с эзотерическим мировым подпольем, придя к власти, тут же запретили масонские ложи. Возможно, это было сделано потому, что влияние мистических лож было как раз той силой, которая распространяла запреты. Вероятно, запреты на определенные исследования и целые области знаний, устанавливаемые повсеместно в разных странах, исходят именно от эзотерического подполья. Перед революцией в Петербурге погиб ученый, профессор Михаил Филиппов, разработавший метод передачи энергии на расстоянии. Есть версия, что к его смерти причастен сам царь Николай II, имевший связи с мистическим Союзом Девяти, устранявшим ученых, проникших в запретные области знания.

Логика как способ мышления

Есть три режима мышления, связанные с работой двух полушарий мозга. Первый связан с левым полушарием мозга и называется *логическим*. Второй связан с работой правого полу-

шария и называется *эвристическим*. Третий режим связан с работой обоих полушарий одновременно и называется *прямым знанием*.

Логическое мышление связано с личностью и ее историей. Накапливая знания, личность приобретает информацию. Используя ее, личность приобретает опыт. Опыт формирует личную историю. Логическое мышление сравнивает текущую ситуацию с накопленным опытом и строит поведение на основании накопленного опыта. То есть оно помогает выстроить линию поведения в уже известных ситуациях и не помогает, если ситуация новая.

Главная проблема состоит в том, что люди путают опыт и знания. Если человеку рассказали о какой-то ситуации или он о ней прочел, то это просто информация, а не личная история. Только получив личный опыт, человек может использовать его в цепочках логического мышления. Поэтому любые увещания и поучительные истории ничему людей не учат. Есть проповедники, писатели или психологи, которые могут настолько убедительно рассказать человеку историю, что он воспримет ее как личный опыт. Обычно разница между рассказанной историей и личным опытом состоит не только в объеме, но и в мерности информации. То есть личная история – это информация, полученная по пяти каналам, соответствующим пяти органам чувств.

Если происходит событие, не имеющее исторических прецедентов, то логическое мышление перестает работать.

Пример

Психологи провели эксперимент: одели человека в средневековые доспехи и отправили его гулять по улицам. Большинство людей этого «рыцаря» вообще не заметило. Их сознание просто игнорировало «невозможную» ситуацию.

Интуитивное мышление и всеобщий привет

Правое полушарие связано с другим способом мышления, который называется интуитивным. Если левое полушарие связано с Вишудха-чакрой (голубой), то правое связано с Аджна-чакрой (синей). При этом левое полушарие синхронизировано с Солнцем. Если сделать кардиограмму, то на ней будет виден особый импульс, который соответствует сигналу, полученному от Солнца. Этот синхросигнал формирует представление о «настоящем времени». То есть все организмы, включая растения и животных, находятся в одном временном горизонте.

Правое полушарие работает быстрее левого. Поэтому сознание правополушарных людей находится в будущем. Они могут «видеть» (чувствовать) события будущего и действовать на основании полученной информации. Подобные действия являются рефлекторными (рефлекс – ответ на внешний раздражитель).

Таким образом, правополушарные люди действуют эффективно, но вне логики. Если логическое мышление основано на прошлых событиях, то интуитивное базируется на будущих. Человек с правополушарным мышлением не думает и не анализирует ситуацию, а сразу действует исходя из последствий своих действий. Так, например, многие случаи воровства (клептомании) основаны на том, что человек видит безнаказанность своего поступка. И он действует, как грибок в лесу, который собирает грибы и ягоды, не задумываясь о том, что ворует у белочек и ежей. Он чувствует себя «фартовым» (удачливым) сверхчеловеком, отличающимся от остальных людей (ежей и белочек-«лохов»). Никакие морально-этические ограничения на этих людей не действуют.

Кроме того, если левое полушарие является базой сознания «Я», то правое содержит в себе прошлые воплощения (Союзники), «не Я». У правополушарных людей источником мотивации к поведению часто является такой Союзник. То есть поведение формируется не теку-

щей, известной нам личностью, а совершенно неизвестным нам сознанием, сформированном в далеком прошлом.

Пример

Маньяк, серийный убийца, не может объяснить причину своих действий. Однако исследование деталей показывает, что все жертвы были убиты в соответствии с правилами жертвоприношений ацтекскому богу урожая. Причина – активизировавшаяся у этого человека в подсознании (правом полушарии) личность ацтекского жреца.

Инакомыслящие

Мы привыкли к тому, что сознание человека связано с его возрастом. Чем старше человек (до определенного возраста), тем он умнее и больше знает. Такое предположение исходит из того, что человек всю жизнь получает информацию и накапливает опыт. Отсюда власть Старейшин как имеющих больше опыта.

Однако жизненный опыт человека связан с существующей цивилизацией. То есть картина мира у людей, живущих в ойкумене (цивилизованном мире) одинакова. Если предположить наличие человека с «полным» сознанием, то можно допустить, что картина мира такого человека (реальный возраст которого составляет тысячи лет) будет совсем иной. Можно предположить, что он помнит свою жизнь во время существования древней высокоразвитой цивилизации. Такой человек обладает знанием о технологиях, которые современной цивилизации еще только предстоит открыть.

Таким образом, передовой уровень современной науки в глазах подобных людей соответствует каменному веку. Поэтому эзотерические знания выглядят для ученых как голословные фантазии, а современные научные теории для эзотериков являются продуктом мышления троглодитов. При этом ученые объявляют магию лженаукой и феноменом примитивного мышления, а маги спокойно занимаются своими делами, уделяя доказательствам не больше времени, чем биологи, изучающие обезьян и тратящие время на объяснения им своих действий.

Можно представить, что кроме обычного человеческого (эзотерического) социума есть также эзотерический социум, состоящий из магов (четвертая каста). Члены этого тайного, или внутреннего, социума используют иную картину мира. Эти люди обладают возможностями *магического видения* и способностью к *магическому воздействию*.

Если обычные люди делятся на три касты:

- 1) работники;
- 2) купцы;
- 3) воины;

то маги (четвертая каста) делятся на четыре уровня:

- 1) экстрасенсы;
- 2) целители;
- 3) алхимики;
- 4) демиурги.

На каждом следующем уровне маги получают особые способности, позволяющие им выжить в обычном социуме (среди профанов). Так, экстрасенсы могут заниматься поисками (в том числе кладов) и диагностикой заболеваний; целители – успешно лечить различные заболевания. Алхимики способны преобразовывать неживую материю, демиурги – материализовывать мыслеформы. Эти способности позволяют небольшому социуму магов (эзотерический социум) выжить в большом человеческом социуме (экзотерическом).

Мышление как занятие

Можно рассмотреть процесс мышления как некое дело, осуществляемое с помощью сознания. Сознание представляет собой механизм, который может работать в нескольких режимах.

Первый режим – *управление телом*. Настроен на формирование самого примитивного поведения, при котором система мотивации исходит из потребностей тела.

Второй режим – *поведение внутри социума*. Гораздо более сложное. Здесь существует большое количество законов, которые представляют собой ограничения поведения.

Третий режим – *поведение внутри цивилизации*. Есть большое количество технологических достижений цивилизации, которыми должен овладеть человек, чтобы жить в современном мире.

Четвертый режим – *творческий*. Используя имеющуюся в его распоряжении информацию, человек может создавать некие новые объекты культуры.

Пятый режим – *магический*. Сознание человека может напрямую, помимо физического тела, воздействовать на мир. Картина мира может быть изменена непосредственно воздействием сознания человека.

Первые три режима работы сознания обеспечиваются энергетикой физического тела. Для работы в четвертом режиме человек должен собрать необходимую энергию. Здесь действует правило, по которому из ничего невозможно создать нечто. Работа в пятом режиме требует наличия внешнего источника энергии. Поэтому есть три вида магии, использующие разные источники энергии. Сюда можно отнести магию *вуду*, использующую накопители энергии; магию *рун*, использующую энергию потоков, исходящих от разных источников (кристаллы у *двергов*, живые существа у *альвов*, энергия Марса у *ванов*) и сефиротическую магию, использующую энергию планетарного сознания (энергия *арканов*).

Есть два различных режима, в которых может работать человек. Первый – «телесно ориентированный», он требует использования возможностей физического тела. Второй – «медитативный». В этом режиме используется только сознание. Телесно ориентированные практики доступны для людей первых трех каст, медитативные практики доступны для магов. Особенность медитативных практик – выход ментального тела за пределы физического тела. У обычных людей первых трех каст ментальное тело не сформировано, поэтому при выходе из тела оно начинает «газить», то есть теряется энергия ментального тела, что ведет к депрессии. У магов ментальное тело сформировано, и медитативные практики приводят к дальнейшему уплотнению и формированию ментального тела. Таким образом, преждевременная работа с магией может быть опасной для людей первых трех каст и приводит к депрессии, потери цели и смысла жизни.

Кое-что о кастах

Для большинства людей наличие каст связано с понятием неравенства в духовном развитии. Мы это наблюдаем все время. Одни люди более развиты в плане сознания, другие менее. Аналогичным образом, если посмотреть просто на физическое тело, то людей можно также разделить на группы по степени проявленности физического начала. Можно сказать, что физическое и ментальное тела являются антагонистами. В целом же тело – физическое, астральное и ментальное – служит сознанию для получения и накопления опыта.

Касты представляют собой формализацию деления людей и группировку по этапам развития. То есть система каст не придумана какими-то теоретиками, а существует физически. Говоря о принадлежности человека к той или иной касте, мы имеем в виду наличие опреде-

ленных признаков, которые видны наблюдателю, знакомому с этой системой. Маги, видящие энергию, достаточно легко определяют касту человека, так как видят его ауру. Однако есть и обычные внешние признаки касты, которые могут быть заметны для людей, не обладающих магическим виденьем. Выше мы уже упоминали названия каст, а здесь постараемся кратко описать их представителей.

Первая каста – работники. Этап формирования *монады* (религиозный термин «душа»). Работники способны только к грубой физической работе. Можно сказать, это биороботы с очень слабыми мозгами, но сильные и выносливые. Предназначены для долгой жизни, так как сам процесс формирования монады занимает много времени. Нетребовательны к пище. Она должна быть простой, но обильной. Нетребовательны в плане гигиены. Мощный иммунитет защищает их от инфекций. Могут есть из одного корыта (ведра), редко моются (баня раз в неделю – этого вполне достаточно). Не любят чистить зубы (им не требуется, поскольку эмаль очень прочная и от чистки зубов только страдает). Аура красная. Активная чакра – Муладхара (область крестца).

Вторая каста – купцы. Этап формирования *аппарата коммуникации*. Тело менее крупное. Физической силы меньше, чем у работников. Купцы подвижные и выносливые. Способны к долгим путешествиям. Мозг более развит, чем у работников. Очень разговорчивы, но примитивны. Имеют хорошую память. Могут подолгу перечислять все, что делали: пили, ели, занимались сексом. Разговоры включают в себя обширные описания своего состояния и времяпрепровождения. Очень занудливы. Нуждаются в разнообразной пище (большой спектр микроэлементов). Едят много. Более чувствительны в вопросах гигиены. Моются чаще, чем работники. Довольно просты в поведении. Часто говорят глупости из-за простоты сознания. Обидчивы. Очень любят выставлять напоказ свою правдивость (не умеют врать из-за неразвитого сознания). Сексуально невероятно активны. Аура оранжевая. Активная чакра – Свадхистана (область половых органов).

Третья каста – воины. Этап формирования *воли* (силы, подчиняющей тело сознанию). Тело некрупное, но достаточно сильное и гибкое. Воины ловкие и выносливые. Агрессивные. Индивидуалисты. Обидчивы и ревнивы. Очень подозрительны. Малоразговорчивы, умны. Хвастливы. Способны к обману, но довольно простому (фантазия не развита). Любят власть. Стремятся подчинить окружающих. Любят унижать тех, кто от них зависит, но заискивают перед теми, от кого зависят сами. Пытаются «строить» социум, чтобы он оказался в их власти. Очень активны социально. Любят обозначать, кто кому подчиняется. Очень избирательны в еде. Нуждаются в небольшом количестве качественной и разнообразной пищи. Брезгливы и очень привязаны к гигиене из-за низкого иммунитета. За едой соблюдают множество правил. Обращают внимание не только на еду, но и на сервировку стола. Вспыльчивы. Любят наводить страх на окружающих. Орут на подчиненных. Насилуют женщин. Любят подавлять и подчинять. Женщина-воин готова подчиниться только мужчине, который возьмет ее силой; старается выбрать героя, победителя в социальном соревновании. Обожают и ценят оружие. Аура желтая. Активная чакра – Манипура (область солнечного сплетения).

Четвертая каста – маги. Этап формирования *сознания*.

• Первый уровень (4.1) – *экстрасенсы*. Этап развития магического видения. Тело ближе к третьей касте. Экстрасенсы любят спорт и здоровый образ жизни. Очень избирательны в еде. Не только нужны свежие, натуральные продукты, но и имеет значение качество их энергий. Кроме того, такие люди чувствительны к энергетике жилья и ауры окружающих людей. Очень погружены в себя. В достаточной степени асоциальны. Индивидуалисты. Любят наводить страх

на окружающих предсказанием будущих бедствий. Хорошие диагносты. Обладают способностью «черного глаза» и наведения порчи. Хвастливы. Склонны к фантазиям. Любят обозначать значимость, перечисляя своих наиболее значимых клиентов. Аура зеленая. Активная чакра – Анахата (область сердца).

- Второй уровень (4.2) – *целители*. Имеют развитые способности к прямому воздействию своим сознанием на внешний мир. Тело склонно к полноте. Малоподвижны. Практикуют сатори (практику временного выхода из тела). Запасы жира обеспечивают высокую энергетику в импульсе. Могут подолгу находиться вне тела. Обладают способностью своим сознанием изменять состояние живых объектов (сложных систем). Влияют на биоценозы и физические процессы в атмосфере и гидросфере. Обладают магическим виденьем в достаточной степени, чтобы видеть физиологические процессы не только в многоклеточных организмах, но и в клетках. Аура голубая. Активная чакра – Вишудха (область горла).

- Третий уровень (4.3) – *алхимики*. Обладают способностью своим сознанием воздействовать на неживую материю. Могут влиять на процессы и видеть, что происходит на молекулярном и атомарном уровнях. Способны к трансформациям своего тела не только на уровне формы, но и пола. Умеют выходить за пределы человеческого диапазона. В конце уровня практикуют состояние самадхи (жизни в ментальном теле вне физического тела, сопровождающейся консервацией последнего). После длительного периода накопления энергии (может длиться до десятков тысяч лет) переходят на следующий энергетический уровень Земли (вознесение в Магонию). Активная чакра – Аджна (область лба, «третьего глаза»).

- Четвертый уровень (4.4) – *демиурги*. Обитатели Магонии. Энергетические существа. Не имеют физического тела, но могут создавать в физическом мире проекции (аватары), представляющие собой плотные астральные (светящиеся) тела. Управляют планетарными процессами. В пределах Земли обладают максимально возможным могуществом. Коллективные сознания (эгрегоры). Сформированы на базе не только всех предшествующих воплощений данной личности, но и всех ее параллельных воплощений (отражений). Аура фиолетовая (в некоторых источниках упоминается яркий свет, описываемый как расплавленное золото). Активная чакра – Сахасрара (область над макушкой).

Пятая каста – *странники*. Уходят с планеты. Являются самостоятельными объектами Солнечной системы. Не нуждаются в планете. Начало нового этапа эволюции личности. Аура выходит за пределы видимой области спектра. Активна восьмая чакра, невидимая.

Кое-что о расах

Условно в настоящее время на Земле существуют пять рас. Из них первая представляет собой потомков различных коренных рас Земли, и еще есть четыре искусственных расы, созданные обитателями Марса – *йотунами* (в скандинавской транскрипции; цивилизация Йо-Ту, или Ети, в тибетской транскрипции). Йотуны – пришельцы из других звездных систем. Это часть, отколовшаяся от могущественной межзвездной империи, колонизовавшей множество Солнц. В Солнечной системе йотуны обитали первоначально на Фазтоне. После того как эта планета была уничтожена в ходе внутренних войн между колонией и метрополией, они перебазировались на Марс.

Более 100 000 лет назад йотуны приступили к колонизации Земли. Осуществляли они это силами искусственно созданных поселенцев. На момент начала колонизации на Земле обитали потомки нескольких коренных рас. После большого катаклизма цивилизация *лемурийцев*

(коренных землян) погибла. После того как цивилизация, развившаяся до уровня межзвездных перемещений, погибла, на планете существовали поселения аборигенов, находящихся на уровне каменного века. Помимо коренного населения, по-видимому, было несколько колоний существ (не гуманоидов), прибывших из других звездных систем (наиболее известны *омо* – амфибии, прибывшие из звездной системы Сириуса). Между аборигенами, находящимися на низшей ступени технологического развития, и колонистами, имевшими высокие технологии и корабли межзвездного класса, происходило некое взаимодействие, породившее впоследствии культ поклонения существам, обитающим в морях и океанах (культ Дагона).

Затеявая процесс колонизации Земли, вызванный нуждой марсианской колонии в некоторых веществах, в том числе в некоем особом химическом элементе (назовем его условно элементом «В»), неизвестном современной науке, йотуны вынуждены были соблюдать ряд правил. Эти правила, установленные Галактической федерацией (силы Порядка), запрещали применять технологическое оружие по отношению к народам, стоящим на примитивном уровне развития. В соответствии с этими правилами, сторону-агрессора могли атаковать силы федерации (аналог полиции или сил ООН) с помощью оружия, по технологическому уровню аналогичного оружию, использованному стороной-агрессором. Для йотунов это обернулось бы полным разгромом колонии на Марсе. Поэтому они создали гуманоидную расу, используя гены коренных земных рас и добавив собственные гены.

Первая искусственная раса называется *дверги*. Низкорослые, смуглые. Брюнеты. Физически сильные, широкоплечие. Рост от 70 до 140 см. Подземные жители. Шахтеры. Изначально созданы как первая каста. Раса включает в себя несколько семей (родов), имеющих особые специализации. Главная и наибольшая по численности семья (род) – это работники (первая каста, рудокопы). Вторая семья – ремесленники (мастера), в основном ювелиры, кузнецы, оружейники (вторая каста). Третья семья – воины (стражники, третья каста). Четвертая семья – маги (четвертая каста). Она включает в себя три группы (рода): боевые маги, целители, волшебники. В основе деления семей лежат генетические специализации. Магия этой расы связана с руническим алфавитом (руны dwarves имеют квадратное начертание), языком dwarves (фонетически похож на немецкий), базируется на энергии кристаллов. В ходе ряда войн с аборигенами Земли dwarves ушли в глубокие подземелья, где существуют до настоящего времени. Сеть тоннелей проходит под всей поверхностью Земли. На самой поверхности остались мегалитические сооружения, имеющие одну особенность – двери, рассчитанные на существа очень маленького роста. В запасниках отдельных музеев есть скелеты dwarves, которые никогда не экспонируются.

После того как dwarves не удалось захватить планету, йотуны создали вторую искусственную расу – *альвов*. У dwarves было примитивное, но высококачественное оружие: мечи и секиры, а также наконечники для стрел. Последние были изготовлены из высококачественных металлических сплавов, как и кольчуги. Боевые маги dwarves использовали заряды статического электричества, а целители умели заживлять тяжелые раны. Однако, в большинстве своем не будучи воинами, dwarves предпочитали с людьми договариваться и откупаться. В итоге они были вытеснены с поверхности, а все их крепости захвачены.

С учетом этого опыта йотуны создали альвов в качестве боевых биологических машин. Альвы были оборотнями, способными трансформироваться в опасных кровожадных хищников, аналогичных тем, которые существовали на планете. Помимо основного гуманоидного облика альвы могли трансформироваться в боевую форму (волк), защитную форму (русалка) и форму для длительного выживания «в подполье» (кровососущий вампир, способный к длительному сну). Так же как и dwarves, альвы включают в себя генетически модифицированные семьи магов. Кроме того, альвы сразу разделились на «сухопутных» (темных) и «морских» (светлых). Маги альвов также делятся на три группы: боевых магов, целителей и волшебников. В основе магии альвов лежит рунический алфавит (начертание рун альвов

похоже на ветки растений) и использование энергии живых организмов, растений и животных. Язык альвов фонетически ближе к итальянскому.

Несмотря на сильные боевые стороны расы альвов, им также не удалось захватить планету. В итоге ряда войн светлые альвы оказались вытесненными в океан. Темные альвы (лесные) спрятались в озерах, прудах и реках.

Испытав неудачу со второй расой, йотуны, остро нуждавшиеся в элементе «В» (Врил), предприняли третью попытку. На этот раз они создали расу инженеров и изобретателей, способных самостоятельно строить различные военные машины и аппараты. Эта раса получила название *асуров* (асов в скандинавской мифологии). Генетически они были близки к лемурийцам, поэтому для любых наблюдателей, согласно законам Галактической федерации, имели прав на планету не меньше, чем коренные расы Земли.

Изначально йотуны создали для асуров базу на Луне, находящуюся вне досягаемости лемурийских колдунов. Эти колонисты получили название *лунных питрисов*, так как Лунный город назывался Петрой (что-то типа Каменный город). Далее, когда у асуров сформировалась своя культура (довольно примитивная по отношению к цивилизации йотунов, но соизмеримая с лемурийцами), йотуны помогли им создать Асгард, несокрушимую твердыню, расположенную высоко в горах, окруженную высокими стенами. Асгард был неприступен для лемурийцев. Асы создали собственную магическую традицию, базирующуюся на культе Луны (база, или прародина на Луне). Магия защищала Асгард от лемурийцев. От йотунов асуры не получили никакого оружия и вынуждены были сами заботиться о своей безопасности.

Колония на Земле увеличивалась, и параллельно Асгарду появилось еще несколько поселений. Асуры наладили связи со своими естественными союзниками двергами (подземная цивилизация) и альвами (подводная цивилизация). От двергов асуры получили Солнечные камни – источники энергии (кристаллы, улавливающие солнечную энергию подобно деревьям), а альвы создали для асуров искусственную клетку, на базе которой можно было строить различные организмы. Солнечные камни помогли асурам создать Райские сады среди снегов. За все подарки асуры рассчитывались со своими союзниками едой. Они стали активно заниматься генетикой и биотехнологиями. На базе местных культур, используя научное оборудование, полученное от йотунов, они создали культурные сорта растений и одомашнили некоторые виды местных животных. Таким образом возникла биоцивилизация *атлантов*.

Вначале асуры стремились избегать конфликтов с лемурийцами, наращивали численность популяции и разрабатывали собственные технологии (которые не были связаны напрямую с йотунами, что было важно). Количество городов асуров росло, но они по-прежнему были неприступны для лемурийцев, поскольку находились в холодных районах, на вершинах гор, а также были связаны с равниной подземными тоннелями, прорытыми двергами. С помощью Солнечных кристаллов эти города обогревались, и там создавались тропические сады, в которых круглый год выращивались фрукты и овощи, над которыми трудились генетики. В садах паслись необычные животные, также созданные асурами.

Этот подготовительный период занял несколько тысяч лет. Отсюда возник следующий порядок: на вершине горы стоит неприступный город атлантов (Шамбала), в горе и подземельях – подземная страна двергов Агарати. Слово *Шамбала* имеет корень *Шам* – родственный со словами «шаман» и «шем» (обозначение магов, четвертой касты). *Бала* и *Бааль* обозначает то же, что и *Ваал* (великий, или величайший), то есть превосходную степень. Отсюда – Бааль Шеми в еврейской традиции (величайшие маги).

Мирная ситуация никак не устраивала йотунов, которые нуждались не в процветающей колонии асуров, а в захвате планеты. Поэтому значительную часть населения йотуны изгоняли из Райских садов и отправляли создавать поселения на равнинах. Колонисты поддерживали связь с метрополией и получали оттуда значительную помощь. Одним из важных изобретений в то время были арбалет и производное от него – целый ряд боевых машин. Основной стра-

тегией асуров была постройка фортов – хорошо укрепленных поселений, которые понемногу выдавливали лемурийцев. Те постоянно осаждали форты асуров и несли значительные потери. Асуры научились строить защитные периметры, а также создали целый класс боевых животных типа *грифонов* и *мантикор*. В результате такой политики вытеснения через некоторое время асуры начали доминировать на планете. Лемурийцы потеряли контроль над территориями и оказались практически запертыми в резервациях.

Цивилизация асуров продолжала самостоятельное развитие и примерно за 20 000 лет достигла своего расцвета. В период максимального развития у атлантов были живые дома, живая одежда и живые звездолеты. В технологическом развитии атланты в значительной степени обогнали своих создателей, йотунов. У атлантов возникла собственная культура, они ощущали себя землянами – хозяевами планеты. В итоге это привело к войне 67 000 лет назад. Военные действия длились минуты. Йотуны первые нанесли удар лучевым оружием с орбитальных спутников. Маги атлантов заблокировали экипажи и системы управления спутниками йотунов, вывели на орбиты этих спутников облака метеоритов. В итоге йотунам удалось нанести только один удар. Он вызвал следующий процесс:

1) в ионосфере Земли возникли кольцевые токи;

2) ток возник в слое магмы Земли, являющимся второй обмоткой «трансформатора». Токи в магме вызвали волну магмы высотой около 3 км. Двигающаяся с высокой скоростью, волна магмы переворачивала материковые платформы. Закипели океаны. Цивилизация Земли погибла в течение нескольких часов.

После катастрофы уцелело несколько высокогорных городов атлантов.

Постепенно уцелевшие люди заселили равнины. Возникла следующая расстановка сил: равнины заселены варварами (дикарями, утратившими культуру). Высоко в горах находились запретные «города богов», в которых жили асуры, сохранившие культуру. Руководили уцелевшими колониями маги. Погибшие маги Атлантиды рождались в семьях варваров. Асуры создали подвижные (кочующие) группы агентов (цыган), задачей которых было похищение таких особых детей и доставка их в «Запретные города». Цыган обучали прикладной магии и с помощью специальных технологий развивали у них особые способности. Цыгане принадлежат к одной из магических семей асуров.

После войны и гибели цивилизации атлантов йотуны решили создать новую расу. Эта раса – *ваны* (в скандинавской мифологии), самоназвание – *арии* (возможно, дети бога войны Ароя, или Ареса). Они должны были победить асуров (асов) и захватить планету. Чтобы ваны не вышли из-под контроля, их вождям (князьям) был встроен ген абсолютного подчинения (ванский геном). Этот ген работал так: существовал особый напиток – сома-дэви (пиво, изготовленное из травы сомы (эдельвейс), заговоренное колдунами (эрили) с помощью рун пива). Под его действием этот ген активизировался, и у людей формировалась алкогольная зависимость.

В сложных ситуациях, которые должен был решать князь (конунг), у него возникал стресс, из которого он не мог выйти обычным путем, так как в его организме не синтезировались алкалоиды (вещества, участвующие в цепочках торможения ЦНС). Под действием сома-дэви возникал канал связи с Марсом (священный транс), забирающий избыток энергии ЦНС. Получив указание от йотунов, князь приходит в себя с готовым решением, отдохнувший и полный сил. После того как появился спирт и его начали употреблять вместо сомы, люди, имеющие ванский геном, стали уходить в запой (стремление к входу в транс). Соответственно, возникала белая горячка (включение в пустой информационный канал). Настройка на канал связи с йотунами происходит при использовании сома-дэви, но только для тех, кто обладает ванским геномом. При наличии генома, но с другим веществом или при наличии сома-дэви, но без генома, ничего не получается.

Раса ванов была создана только для захвата планеты – причем не у варваров, находящихся на уровне каменного века, а у асуров, имевших высокие технологии. Поэтому ваны сразу же получили технологическое оружие. Они представляли собой расу агрессивных воинов (детей бога войны), в ее состав входили семьи магов (в основном боевых). В основе магии ванов лежит рунический алфавит, построенный на базе использования канала Марса. Ваны, созданные на Марсе, имеют зацепление за сознание этой планеты (верхнее подключение), а тело людей этой расы связано с геномом Земли (нижнее подключение). Таким образом, Сахасрара-чакра ванов подключена к Марсу, а Муладхара-чакра связана с Землей. Таким образом, Серебряная нить ванов представляет собой канал связи с Марсом. Рунический алфавит ванов – *футарк*, лежащий в основе их магии, использует энергию Серебряной нити. Отсюда следует, что эти руны бесполезны для людей, не имеющих особого генома (ванского). Этот геном изначально имели семьи лордов и магов. Подобно тому как египтяне использовали два алфавита: магический, связанный с иероглифами, и фонетический для коммуникаций, ваны также имели магический алфавит (руны футарка) и фонетический алфавит для коммуникаций (санскрит), связанный с аналогичным языком.

Тип ариев соответствует скандинавам, славянам и германцам. В процессе распространения этой расы по планете они разделились на «южных», использующих санскрит, и «северных», использующих руны. Эта раса имеет семью князей, или лордов, которые генетически созданы как лидеры (королевские дома). Существует разделение на *ярлов* (боевых лидеров, военачальников) и территориальных владык-князей, или *конунгов*. Слово «ваны» обозначает что-то вроде современных десантников. Высадка ванов с космических кораблей (виман) была произведена внезапно и завершилась полным разгромом асуров. Уцелели три базы, расположенные высоко в горах и имевшие защитное силовое поле. Все поселения на равнинах и большинство горных городов были уничтожены внезапной атакой с воздуха. Защитные периметры асуров, предназначенные для отражения атак варваров, на этот раз ничем не помогли.

Овладев планетой, ваны построили горные цитадели, частично на месте городов асуров. Из этих цитаделей они контролировали равнину и обитавших там варваров. Основное свое предназначение – захват планеты – ваны выполнили. Теперь нужно было наладить добычу полезных ископаемых.

Яблоко раздора

Около 25 000 лет назад цивилизация ванов перестала существовать. Этому предшествовала короткая и разрушительная война между двумя фракциями – Лунной (инь) и Солнечной (янь), на которые разделилась данная раса. Война шла с применением разных видов технологического оружия и едва не привела к гибели планеты. Окончательно разочаровавшись в способности искусственных рас служить в качестве помощников, йотуны перешли к добыче ископаемых непосредственно на дне океанов (вне досягаемости людей). Построенные ими гигантские *виманы* представляли собой добывающие и перерабатывающие комплексы. Управляли этими аппаратами «серые». Это биороботы, которые неспособны к самовоспроизведению и не представляют собой расу. Каждый пилот создается искусственно, причем его сознание включает в себя ограниченную программу, не допускающую какого-либо самостоятельного поведения.

С момента гибели цивилизации ванов на планете начала развиваться новая самостоятельная цивилизация. Первоначально возникли магические империи. Их создавали переродившиеся маги-асуры, обладавшие полным сознанием. Являясь хранителями знания древних цивилизаций, они строили вокруг себя целые империи, подбирая помощников, имевших воплощения в техногенных цивилизациях. С помощью ритуала инициации асуры активизировали у этих людей древних *Союзников*, являвшихся при жизни инженерами и учеными. Таким

образом, маги, не тратя время на обучение помощников, сразу получали команду специалистов.

В этот период главной отраслью хозяйства была археология. Раскапывая руины древних городов, археологи находили артефакты древних цивилизаций. Как правило, это были сломанные приборы и различные бытовые вещи. Специалисты, активизированные магами, чинили все, что можно было использовать. Наибольшую ценность представляло оружие и какие-то приборы, усиливающие магические способности. С помощью полученных артефактов магиправители захватывали огромные территории, подчиняя себе племена варваров.

Некоторые правители того времени владели отремонтированными виманами. В Приземелье оставались древние космические станции, на которых еще существовала жизнь. Построенные в древние времена космические крепости и исследовательские лаборатории еще продолжали функционировать. На некоторых крупных станциях были аппараты, предназначенные для полетов в Приземелье. На них можно было спуститься на Землю, но взлететь они уже не могли. С этих станций отправляли на Землю экспедиции, которые должны были сформировать колонии и подготовить базу для приема людей из Приземелья. Первоначально связь с внешними станциями поддерживалась через техногенные устройства, но после окончания работы источников питания связь продолжалась с помощью *геоглифов* (рисунков пустыни Наска), которые заполнялись горючей жидкостью и поджигались. Такие светящиеся рисунки условных символов были видны с орбитальных станций. Возможно, при необходимости станции оказывали группам на Земле силовую поддержку с помощью боевых излучателей. В некоторых случаях геоглифы могли обозначать площадки для посадки спускаемых с орбиты аппаратов.

Схема возникновения магических империй выглядит так.

1. Среди варваров рождается древний маг, обладающий «полным» сознанием.
2. Восстанавливая память, маг собирает вокруг себя группу, составляющую его первоначальное окружение.
3. Выбираются люди с интересными Союзниками. Включаются в группу. Инициация активизирует Союзников.
4. Начинаются поиски сильных артефактов, которые восстанавливаются силами группы.
5. Усиленная артефактами группа приходит к власти.
6. На все ключевые посты ставятся люди с магическим сознанием.
7. Все ресурсы направляются на формирование мощной магической школы.
8. По мере возрастания могущества школы для экспансии используются древние технологии. К ним можно отнести:
 - лучевое и психотронное оружие;
 - создание боевых биороботов на базе покойников;
 - создание виман, способных перемещаться не только в атмосфере, но и в зоне Приземелья;
 - создание силовых энергетических щитов;
 - создание управляемых пространственных и временных порталов.
9. Установление контактов с подземной цивилизацией dwarves.
10. Установление контактов с подводной цивилизацией alicorns.
11. Установление контакта с марсианской цивилизацией.
12. Создание технологии физического бессмертия для элиты. Эта технология включает в себя:
 - клонирование физического тела человека и ускоренное выращивание клона;
 - перемещение ментального тела (сознания) из исходного тела в клон, после чего исходное уничтожается.
13. Для использования генетических способностей расы, в том числе способностей лордов и магов, следует выделить генетически чистые линии и культивировать их, одновременно

запрещая смешанные (межрасовые) браки. Представителям чистых линий запрещены браки с представителями других семей (специализаций).

Например, цивилизация древнего Египта настолько увлеклась технологией оживленных мертвецов, создавая биороботов из своих и чужих покойников, что это повлияло на рождаемость не только в самом Египте, но и в соседних странах. Как следствие, против магов Египта выступили все соседи. В результате нашествия гиксосов магическая империя египтян была разрушена.

Охота за древними артефактами – первый признак начала формирования магической империи. Когда в нацистской Германии развернулись обширные археологические исследования, магам стало ясно, что начала формироваться новая магическая империя. Некоторые известные артефакты спрятаны от возможных поисков и защищены множеством копий, хранящихся в различных местах. Сюда можно отнести Копье Судьбы, несколько экземпляров которого хранятся в разных музеях; Ковчег Завета, о месте нахождения которого есть несколько противоречивых указаний; Чаша Грааля, то появляющаяся, то исчезающая. Это перечень лишь наиболее известных артефактов, связанных с религиями, а реальных древних артефактов гораздо больше. К наиболее важным для магов объектам можно отнести Стоунхендж в Англии, связанный с порталами, ведущими в параллельные миры, а также пирамида Хеопса и Великий Сфинкс, связанные с местом нахождения зала Золотых таблиц (зал Посвящений). Периодически возникают конспирологические теории, объясняющие те или иные политические события, например войны в Афганистане и Ираке, охотой за древними артефактами. Так, присоединение Австрии Гитлером объясняется стремлением заполучить Копье Судьбы (возможно, копию), хранящееся в сокровищнице австрийских королей в Вене.



Магия как объект исследования

Магия – наследие древних цивилизаций. Обычно она сопоставляется с двумя терминами: «наследие» и «искусство». Термин «наследие» обозначает систему знаний, а «искусство» говорит о том, что овладение магией требует не заучивания фактов, а определенного таланта и практики.

Магия в качестве системы знаний была создана древними цивилизациями, обладавшими высокими технологиями и возможностью исследовать планетарное сознание Земли во взаимодействии с сознанием человека. Тогда же исследовали излучения человеческого тела (тонкие тела) и особые точки (чакры), расположенные на этих невещественных телах. Существовавшая в те времена аппаратура позволяла отследить влияние сознания людей разных социальных групп на внешний мир (исследование каст).

Известны как минимум три цивилизации, создавшие магические системы. Первая и древнейшая из этих цивилизаций – лемурийцы (коренная цивилизация Земли); о ней известно мало. Предполагают, что существовала целая цепочка коренных цивилизаций Земли (пишут о 40). Самые древние артефакты искусственного происхождения имеют возраст около 3 млрд лет. Это стеклянные сферы, найденные на территории ЮАР, в глубокой шахте за стеной из каменных блоков.

На момент прихода на Землю йотунов (около 100 000 лет назад) эта цивилизация находилась уже в стадии упадка. Тем не менее магия у лемурийцев была весьма развита. Именно наличие магов заставило йотунов отказаться от полетов виман на Землю и добычи полезных ископаемых непосредственно с борта этих летательных аппаратов. Лемурийские колдуны достаточно успешно выводили из строя сложные механизмы. Маги просто воздействовали своим сознанием в пределах видимости. Этот вид магии известен в настоящее время как *вуду*, или афробразильская магия. Известно, что магия вуду, появившаяся в XVII веке на Гаити, объединила магические традиции американских индейцев и африканских рабов.

Суть вуду сводится к возможности взаимодействия человеческого сознания с духами – существами, которые не имеют физического тела и обладают возможностью вселения в тела людей. Колдуны (*брухо* в индейской традиции, *бокеры* в африканской) предоставляют духам свои тела в качестве жилища и договариваются о взаимодействии. Дух, подвластный колдуну, может подчинить себе сознание обычного человека или даже вселиться в мертвое тело. Колдуны вуду умеют также выделять свое сознание из физического тела и функционировать в качестве ментального (духовного) тела. В качестве источников энергии колдуны вуду используют «намоленные» изображения своих богов, представляющих различные качества энергии.

Второй вид магии связан с цивилизацией асуров (атлантов) и базируется на использовании энергии планетарного сознания (Дерево Сефирот). Здесь применяется фонетический алфавит и язык иврит. Изначально у асуров, вероятно, были руны, аналогичные рунам dwarves и альфов. Возможно, именно на основе рун были созданы буквы иврита. Судя по начертанию, эти буквы ближе к рунам dwarves. Возможно, руны асуров были связаны с генами и использовали их энергию.

Основная магическая схема, которую применяют асуры, – это Дерево Сефирот, являющееся примитивным (упрощенным) изображением Сознания планеты. Эта схема содержит в себе два вида элементов: *сефиры* и *каналы*. Сефиры соответствуют центрам мозга планеты, а каналы являются проводящими энергию путями. Можно сказать, что сефиры подобны монохромным (узкополосным) лазерам, а каналы находятся в частотном диапазоне от одной сефиры до другой.

Есть специальные таблицы (арканы) для настройки сознания на каналы (22 канала). Каждому каналу соответствует буква иврита, фонема и числовое значение. Аркан включает в себя

число, картинку и девиз. Карты Таро включают в себя 22 настроенных таблицы (большие арканы) и еще 56 карт малых арканов (настройка на магические практики). Эти малые арканы сгруппированы по 14 карт в четыре масти (Стихии) и представляют собой последовательность практик, направленных на развитие магических способностей. При этом масти (Мечи, Чаши, Жезлы, Динарии) представляют собой возможные пути развития. Три специализации при этом выглядят следующим образом.

- Огонь (Мечи) и Воздух (Жезлы) связаны с боевой магией. Работа с социумом всегда направлена из настоящего в будущее.

- Вода (Чаши) и Земля (Динарии) связаны с целительством, так как целители всегда имеют дело с изменениями структуры (Земля, Динарии), которые уже произошли (Вода, Чаши).

- Магия волшебников связана с изменением структуры артефакта (Земля, Динарии), которые происходят в настоящем времени (Огонь, Мечи). Этот вид магии можно описать как произнесение неких слов (заклинаний) определенным человеком (каста магов), находящимся в определенном состоянии (позиция Точки сборки). Заклинания включают в себя названия объектов (истинные имена), произнесенные на языке (иврит), понятном планетарному сознанию (Системе). Само заклинание представляет собой фразу, в которой мы описываем некие действия с объектами.

Если язык (любой) используют люди (первых трех каст), то он служит средством коммуникации. Если маг первого уровня (Точка сборки находится в области Анахата-чакры) беседует с Системой (слушает Систему), то получает информацию о состоянии объекта, имя которого назвал. Если маг второго уровня (Точка сборки находится в области Вишудха-чакры) беседует с Системой и называет имя живого существа или какого-либо сложного процесса, то может указать Системе, что должно произойти с этим объектом или процессом. Маг третьего уровня (Точка сборки в области Аджна-чакры) может распространить свое воздействие на неживую материю, причем на различные уровни (молекулярный, атомарный, уровень элементарных частиц). Маг четвертого уровня (Точка сборки в области Сахасрара-чакры) обладает властью над определенной сферой (в соответствии со специализацией) объектов и процессов в Системе Земли.

Есть несколько языков (обладающих магическими свойствами), которые понимает Система. Это связано с существованием в прошлом планетарных цивилизаций (миф о Вавилонской башне), в период функционирования которых на планете был один единый язык. Известно по крайней мере три таких языка: иврит (язык асуров), санскрит (язык ванов), латынь (язык Римской империи). Языки более раннего периода, связанные с цивилизацией Лемурии (цивилизация ольмеков), нам неизвестны.

Каждая ментальная чакра (определяющая уровень сознания) имеет собственный способ кодирования информации. На Анахате – это ощущения, на Вишудхе – слова, на Аджне – зрительные образы, на Сахасраре – символы. Это означает, что маги первого уровня получают не картинку, а лишь какие-то большей частью тактильные ощущения от энергетики живых организмов. Для точной диагностики им нужно наработать библиотеку ощущений, чтобы знать, какие ощущения чему соответствуют. Маги второго уровня работают со словами и текстами. Это означает, что при диагностике они получают слова. Эти слова маги сопоставляют со зрительными образами из собственной библиотеки образов. То есть видят образы, взятые из собственного сознания, соответствующие внешней информации. Маги третьего уровня работают со зрительными образами, то есть напрямую видят энергии. Активное воздействие эти маги оказывают также в системе зрительных образов. Маги четвертого уровня работают в режиме прямого знания. Они сразу знают. Их сознание также сразу оказывает воздействие на мир.

Третий вид магии связан с расой ванов. Он завязан на рунический алфавит *футарк*. Изначальный язык ванов, видимо, санскрит. Руны футарка разбиты на 8 аттов по 3 руны. Каждый атт имеет собственное название, которое указывает на применение рун, входящих в него. Эти 24 руны, составляющие ряд футарка, имеют начертание, созданное по одинаковому принципу. Этот алфавит, так же как и иврит, реконструирован современными исследователями. Он создан на основе каменных *бракетов* – больших камней с руническими надписями. Судя по надписям, эти камни имели магическое назначение (несли на себе заклинания).

Связав руны с индийской магической традицией (йогой), мы предположили их прямую связь и наличие у каждой руны дополнительной составляющей помимо фонемы (она была известна для каждой руны и исходила из ее названия), которая, исходя из йогической традиции, могла быть *асаной* (позой) и *мудрой* (жестом). Поэтому руна (янтра-рисунок) оказывается связанной с фонемой (мантрой), позой (асаной) и мудрой (жестом). Исследовав память Союзников у людей, которые в прошлых воплощениях были связаны именно с рунической традицией, мы нашли подтверждение тому, что магические жесты, упомянутые во многих источниках, опираются именно на эту традицию. В литературе описан процесс изготовления рун в виде деревянных табличек, использовавшихся при гадании. Однако в качестве элемента воздействия описаны и магические жесты. Для нас и еще нескольких авторов стало очевидно, что эти вещи связаны между собой. Кроме того, начертание римских цифр также оказалось связанным с рунами футарка. Исходя из традиции иврита, где число и буква обозначались одним символом, можно предположить, что и римские цифры, возможно, изначально имели не только цифровое значение.

Во время существования оккультного Третьего рейха нацистские исследователи пытались реанимировать руническую систему футарка и даже сделать его основным алфавитом. В тот период рунам придавалось магическое значение, при этом нацисты явно искали связи с тибетской традицией и санскритом в качестве праязыка ариев. Нацисты проводили генетические и антропологические исследования, направленные, по-видимому, на выявление носителей ванского генома и выделение чистых линий носителей специализации семей ариев.

Каждую руну футарка можно, по-видимому, рассматривать как некую машину, которая использует энергию ванского генома (создающего канал связи с Марсом) и производит некую особую работу. Поскольку эти руны, видимо, завязаны на планету Марс и ее обитателей йотунов, то применение рун в каком-либо месте на Земле (другой планете) приводит к изменению Договора (картины мира) и возникновению нового Договора (нового порядка). Естественно, что Земля в качестве организма, обладающего инерцией, должна сопротивляться иному влиянию так же, как и организм сопротивляется распространению инфекции. Уничтожение цивилизации ванов и впоследствии нацистского рейха можно рассмотреть в качестве закономерной реакции организма Земли. С другой стороны, цивилизации dwarves, альвов и асуров видоизменились сами и адаптировались к местным условиям, поэтому и дожили до настоящего времени.

Магия как таковая

Под магией мы понимаем прежде всего некую технологию, позволяющую человеку воздействовать на мир непосредственно своим сознанием. Если рассмотреть сознание человека в качестве устройства (прибора) для работы с информацией, то в случае информационной природы мира (картина мира, принятая в магии) можно предположить, что сознание человека может мир каким-то образом преобразовывать. Идея информационной (невещественной) природы мира исходит из довольно простой цепочки рассуждений.

1. Исследуя материальные (твердые и непроницаемые) объекты, мы обнаруживаем, что они состоят из *молекул*, между которыми есть расстояния – довольно значительные, если сравнивать с размерами самих молекул.

2. Исследуя молекулы (как материальные объекты), мы обнаруживаем *атомы*, из которых они состоят; при этом расстояния между атомами, в сравнении с их размерами, очень велики.

3. Исследуя атомы (как вещественные и материальные объекты), мы находим *ядро*, состоящее из тяжелых частиц (протонов и нейтронов) и электронов, летающих по орбитам подобно планетам вокруг Солнца. При изучении этой модели мы приходим к масштабам, в сравнении с размерами электронов аналогичным расстоянию от Солнца до планет Солнечной системы.

4. Если же рассматривать *электрон* – самую маленькую из известных элементарных частиц, то он начинает демонстрировать свойства волны (энергии), причем его энергия распределяется в пространстве (электронное облако). То есть мы имеем дело с неравномерным распределением энергии в пространстве (определение информации).

Таким образом, вместо материи и вещества мы в итоге получаем просто информацию о распределении энергии в пространстве. Вместо бублика мы получили дырку от него. Что касается непроницаемости (твердости) вещества, то она является следствием электрических сил отталкивания.

Отсюда информационная модель мира, построенная по аналогии с текстом или компьютерной моделью, имеет право на существование.

Если рассмотреть мир как некий текст, написанный автором (Творцом), то магов можно рассмотреть как редакторов, имеющих право на редактирование (изменение) текста.

В зависимости от уровня маг из читателя (первый уровень) превращается в редактора, имеющего право на редактирование описаний (живых организмов). Это происходит по мере возрастания уровня полномочий (редактирование описания неживых объектов).

Маги – это четвертая каста, или просто один из этапов в эволюции сознания человека. То есть магические способности – не уникальный дар или случайная мутация, а закономерные признаки, появляющиеся в сознании человека на определенном этапе эволюции личности. В ходе эволюции сознания человек проходит определенные стадии, подобные тем, какие зародыш претерпевает в утробе матери на всех этапах развития тела.

Таким образом, наличие или отсутствие у человека магических способностей показывает его текущую позицию в эволюции сознания (касту).

Существует также магия как система знаний, разработанная высокоразвитыми цивилизациями прошлого. Эта система включает в себя следующие позиции.

1. Описание естественного процесса эволюции сознания с классификацией каст и их признаков. Описываются умения, присущие каждой касте.

2. Описываются методы ускорения эволюции и сознания личности техногенными методами (машина «Инкубатор»).

3. Описывается подробно эволюция сознания четвертой касты (магов) и их возможности на каждом уровне.

4. Описываются приборы (артефакты), которые могут использовать маги для усиления своих способностей (ментальные усилители).

5. Описываются приборы, регистрирующие информацию, идущую от сознания мага (ментоскопы).

6. Описываются технологии, основанные на способностях магов (в том числе и машина «Материализатор мыслеформ»), включая технологию создания постоянных грузовых порталов, предназначенных для перемещения материальных объектов между точками в пространстве.

7. Описывается Земля в качестве места прохождения эволюции различных видов существ. Нечеловеческие линии эволюции (не гуманоиды) в магии называются *доменами* (объ-

емами для хранения информации), *даймонами* или *демонами*. Некоторые виды демонов к человеку относятся так же, как и он к животным, к тому же они практикуют людоедство.

8. Описывается *мир духов*, неоргаников, то есть существ, которые не имеют организма или материального тела. К этому же классу относятся и *монады* человека, обладающие способностью формировать плотные тела. Здесь же описываются *олли* (коллективные сознания видов растений) и *тотемы* (коллективные сознания видов животных).

9. Описывается мир Магонии, или Мир Богов (высший уровень сознания существ Земли). Магония позиционируется в качестве уровня формирования системы управления планетой. Уровень демиургов (магов четвертого уровня).

10. Описывается уровень *странников* (магов пятого уровня), уходящих с планеты.

11. Есть система знаний, возникших в период, наступивший после гибели высокоразвитых техногенных цивилизаций. В этот период разрабатывались психотехнологии, направленные на развитие магических способностей, а также на активизацию памяти о прошлых воплощениях данной личности.

Помимо знаний, оставшихся после гибели древних цивилизаций, магия включает в себя систему упражнений, разработанных в период, наступивший после гибели древних цивилизаций, имевших аппаратуру и знания для создания и развития магов.

Эти упражнения описаны в малых арканах Таро. 56 малых арканов разбиты на четыре масти (Мечи, Чаши, Динарии, Жезлы). Эти четыре масти можно рассмотреть в качестве четвертого клана, или *школы*. В каждой школе, связанной с обучением магии, можно выделить 14 ступеней, или этапов обучения. При этом девять ступеней с «двоек» по «десятки» соответствуют работе в физическом мире, а пять ступеней от «валетов» до «тузов» связаны с работой в Магонии.

Помимо стихийных кланов, объединяющих школы и связанных с одной стихией (мастью), есть еще и различные магические традиции. Например, индийская традиция, возникшая после гибели арийской цивилизации; еврейская традиция, оставшаяся после гибели Атлантиды; афро-бразильская традиция, связанная с Лемурией. Кроме того, есть разделение на Северную традицию (руны), Западную (каббала) и Южную (вуду). То есть в эзотерической традиции (тайной, или внутренней) есть достаточно много разных направлений.

Есть различные тайные (эзотерические) общества, преследующие различные цели. Условно их можно разделить на два типа: *Ложы Востока* и *Ложы Запада*.

Ложы Востока (Солнце встает на востоке) активно работают с социумом и строят на Земле развитую высокотехнологичную единую цивилизацию (глобализация – объединение стран в единое государство). Ложы Запада (Солнце заканчивает свой дневной путь на западе) работают над созданием совершенной личности, пытаются получить магов второго и даже третьего уровня. Эти ложы между собой связаны так: маги, получившие подготовку в Ложях Запада, становятся руководителями в системе Лож Востока.

Начиная с момента гибели древних высокотехнологических цивилизаций возникла идея восстановления единой планетарной цивилизации космического уровня. После гибели высокоразвитой цивилизации остаются маги, которые обладают «полным» сознанием и восстанавливают свою личность в каждом следующем воплощении. Именно они являются *Хранителями* знания древней цивилизации в период возникновения новой варварской. На протяжении всей последующей истории Хранители существовали рядом, формируя собственный социум.

Так как цивилизация древних была развита до космического уровня, она имела связи с другими цивилизациями галактики. После гибели цивилизации ее наследники (Хранители) остались для внеземных цивилизаций легитимными представителями, поскольку их социум соответствовал по уровню условиям контакта. Отсюда представление о существовании на Земле тайного (непроявленного вербально) правительства. Именно Хранители контролируют Третий рынок артефактов и через него оказывают влияние на любые правительства Земли. Все

политики высокого уровня зависимы от группы Хранителей. Таким образом, люди, включающиеся в эзотерический социум через какие-то школы или ордена, примыкают к могущественной силе.

Магия и религия

Религии, так же как и магия, являются артефактами древних времен. Однако между ними есть существенная разница: магия предназначена только для людей четвертой касты, тогда как религии доступны для людей любых каст. Религиозные эгрегоры интегрируют сознания людей в паству (группа, собирающаяся вокруг пастуха, подобно стаду овец (агнцев, или ягнят)), нуждающихся в защите от сил зла. В религиях всегда фигурируют две силы: *добро* и *зло*. Сами религии постулируют себя как приверженцы сил добра, что совершенно не очевидно, если судить о них по результатам действий их адептов и даже лидеров. Естественно, что все внешние силы, в том числе и иные религии, адепты относят к силам зла. Есть религии, в которых злое начало (вредящее людям) столь же могущественно, как и доброе (несущее людям благо). Можно назвать их религиями баланса. В других религиях силы зла вторичны и подчинены силам добра. Такие религии имеют как бы один полюс (полярные религии). Тут злая сила выполняет как бы некую служебную функцию.

Все, что происходит в жизни человека, делится на две категории:

- 1) добро (происходит от доброго начала);
- 2) зло (происходит от злого начала).

Если происходит что-то хорошее, то это означает, что человек своими мыслями или поступками привлек к себе благосклонность сил добра. Люди, все время совершающие благие поступки и имеющие благие помыслы, являются проводниками сил добра (святые, или светлые). Аналогично есть люди, не только притягивающие к себе зло мыслями или действиями, но и являющиеся проводниками зла (проклятые, или исключенные из числа светлых). Такие проклятые, как и святые, обладают сверхъестественными силами, но только несущими обязательно зло. Например, ведьма вроде бы исцелит тело, но обязательно навредит душе.

Так же как святые должны мыслями и делами подтверждать приверженность доброй силе, так и проклятые должны все время демонстрировать свою приверженность злу. При этом обычно к злему началу относятся проблемы низа. А именно все, что связано с сексом, мочеполовыми органами, а также системой выделения (однако деторождение – дело благое). Поцелуи в нижнюю часть тела также относятся к способам осквернения и подтверждения приверженности к силам зла. Детоубийство (включая аборты) – важный способ навлечь на себя проклятие, то есть благосклонность сил зла. Поскольку религии, как правило, запрещают тревожить прах умерших, то любые манипуляции с трупами и их частями, кладбищами, могилами отданы силам зла и их приспешникам. Есть также явные поступки, нарушающие принципы социума (построенного на базе законов добра), которые влекут за собой проклятие и благосклонность сил зла. Сюда можно отнести убийство, воровство, клевету и лжесвидетельство.

Поэтому в религиозном восприятии мира (религиозная модель) человек все время выказывает свою приверженность одной или другой силе. При этом есть религии, построенные на *принципе лабиринта*. То есть жизненный путь человека подобен прохождению лабиринта. Каждый поступок связан с выбором пути, и следующий поступок представляет собой выбор из точки, в которую человек уже сместился. В этом случае на текущее положение человека влияют все ранее совершенные им поступки (выборы). Такая модель исключает прощение и раскаяние, поскольку человек находится в той точке лабиринта, в которую забрался, что бы он об этом ни думал. Другая модель – «*Путь вдоль линии*» – предусматривает движение вдоль линии, разделяющей мир добра и мир зла. Сделав шаг в одну из сторон, он может вновь пересечь границу и оказаться на другой половине. Здесь важным шагом является последний, так

как именно он определяет, куда попадет человек после смерти: в ад (мир зла) или рай (мир добра). Соответственно, в раю адепт добра получает добро, в аду адепт зла страдает.

При жизни и святые, и проклятые являются проводниками сил. Если они перестают проводить, то силы могут их разорвать. Поэтому святые вынуждены творить добро, так же как проклятые должны творить зло. В отличие от *христианской модели*, в которой бог зла (Сатана) является вторичной и служебной фигурой (падший ангел), в *модели катаров* (средневековая христианская секта) бог зла такой же могущественный, как и бог добра. По учению катаров, бог зла отвечает за физический мир (этот), а бог добра – за духовный (тот). Поэтому мир зла (ад) находится прямо тут. Как бы человек ни грешил, он все равно уже в аду. Для попадания в рай (духовный мир) человек должен получить отпущение грехов от святого (сами катары). Все распространенные религиозные системы приписывают себя именно к силам добра, отправляя всех прочих в ад.

Магов обычно приписывают к силам зла, считая их пособниками Сатаны. Поэтому большинство религий, взаимно проклявших друг друга, едины в том, что маги (колдуны и ведьмы) – пособники сил зла. Особенностью ситуации является то, что обвиняемые в пособничестве дьяволу обладают теми же самыми способностями, что и объявленные в данной религии святыми. Поэтому важно доказать, что силы всех непризнанных данной религией магов, в том числе и святых, почитаемых другими религиями, происходят от союза с Сатаной.

Основная идея, содержащаяся в религиях, состоит в том, что святость и высшие способности (сиддхи) являются следствием не знаний или обучения, а некоего праведного (вовсе не правильного или здорового) с точки зрения данной религии образа жизни. Например, праведник с точки зрения ислама не должен употреблять вино, наркотики и нечистые продукты (свинину), а в христианстве не признают святым многоженца. Поэтому праведник, признанный одной религией, в другой будет считаться пособником Сатаны. С другой стороны, великие (по количеству адептов) религии – ислам и христианство – базируются на иудаизме, в основе которого лежит наследие асуров. Главная книга иудаизма Тора в своей основе содержит Книгу Бытия, написанную пророком Моисеем на базе найденных им каменных скрижалей, представляющих собой фрагмент текста Книги Тота, спрятанный египтянами, опасавшимися нашествия гиксосов. Книга Тота (известная нам в форме карт Таро) содержит знания цивилизации асуров (атлантов).

В иудейской традиции есть течение *каббалистов* (мистиков). Практически оно очень близко к магии. Аналогичное мистическое учение в христианстве связано с масонами и розенкрейцерами, в исламе – с суфиями. В отличие от других религий, отвергающих мистическое учение, в иудаизме каббалистика признана и легально практикуется. Наиболее близка к магии буддийская традиция. Кроме того, можно отметить тибетский вариант буддизма (тантризм) и древнюю тибетскую традицию Бон-По (Черный Бон). Религия вуду построена на взаимодействии религиозной и магической традиций. То есть существуют религии, в которых маги не считаются пособниками дьявола. Можно также сказать о религии сатанистов, которые являются формальными поклонниками сил зла. Сатанизм как религия представляет собой антихристианство (то есть христианство навыворот).

В античном мире существовали религии поклонников сил зла, существовали храмы богов зла. Прихожане старались договориться со злыми богами и как-то их умиловить. Однако в античном мире не было осознанных проводников сил зла. Существовали боги, и всех их впоследствии христиане причислили к силам зла.

Вообще, можно сказать, что на тонких планах есть существа вполне злобные, которых можно было бы отнести к силам зла. Но они не более злы, чем фермеры, выращивающие животных на мясо, или работники мясокомбината. Мы привыкли считать себя на вершине пищевой цепочки. Но вполне можно представить существ, имеющих на это собственную точку зрения, существ, принадлежащих к более развитой цивилизации, для которой мы – еда, вполне разре-

шенная их этическими правилами. На древних фресках можно встретить изображения рептилоидов, поедающих людей в компании жрецов, подносящих этих людей как жертвы.

Здесь можно вспомнить миф о царевице Персее и царевне Андромеде. Жители города хотели принести Андромеду в жертву морскому чудовищу, чтобы оно перестало нападать на город. Из этого мифа можно сделать вывод, что чудовище было разумным и с ним можно было договориться. Персей убил морское чудовище с помощью головы горгоны Медузы (другого чудовища, которое также вполне разумно). Надо сказать, что герои в античной традиции были явными проводниками сил добра. Им сопутствовала удача, они не болели и побеждали врагов. Именно эти качества люди считали добром и жаждали получить от добрых богов (бога добра). В иудаизме сторонники Единого Бога также получают от него блага, удачу в начинаниях и победу над врагами.

Но в христианстве все пошло наперекосяк. Герой попал в руки врагов и был казнен (замучен). Его последователи были гонимы, казнены и замучены. По всем приметам им сопутствовало зло, которое терзало их как хотело. Христиане придумали выход в виде разъяснения: герой искупил первородный грех всего человечества. Погибнув на кресте, он вознесся и воскрес. Его последователи боролись с язычниками, слугами адских сил. Перетерпев мучения, они (праведники) попали в Царствие небесное. То есть, как и катары, христиане отдают этот мир во власть сил зла, которые тут господствуют. Человеку надо биться с этими силами и как следует помучиться, чтобы обрести блаженство на том свете. Отсюда происходит идея бедной церкви, в которой иерархи не должны быть князьями этого мира (пособниками сил зла). В период реформации и войн католиков с гугенотами причиной раздора было именно богатство иерархов церкви и их стремление к обогащению. В Средние века в Европе свирепствовала инквизиция, боровшаяся с пособниками сил зла: колдунами и ведьмами. Тысячи людей были замучены и сожжены заживо божьими слугами. Даже в самый разгар гонений на христиан не было уничтожено такое количество людей. Во время колонизации Америки слуги доброго бога также уничтожили огромное количество людей. «По плодам их узнаете их», – сказал Иисус, видимо, о своих последователях. Однако и в других религиях практикуется весьма странный вид гуманизма. Можно сказать, что, столкнувшись с советскими коммунистами и немецкими фашистами, деятели религий нашли достойного противника.

Магия и наука

Собственно говоря, магия – продукт развитой науки. На протяжении всей истории развития новой цивилизации маги присутствовали рядом с учеными. Поскольку основной целью магического сообщества является реставрация высокоразвитой цивилизации Земли, маги так или иначе заинтересованы в развитии науки и технологии. Грубо говоря, современная наука находится в начале дерева технологического развития. Если же брать магию как технологию, то она находится где-то в конце этого дерева. То есть современной науке предстоит пройти длинный путь, прежде чем магия станет понятной и законной технологией. Поэтому маги совершенно не обижаются на ученых, объявляющих магию «лженаукой». Магия все время была тайной наукой и никогда не стремилась вести дискуссии с наукой явной.

Иногда маги производят вброс информации или даже передают в руки ученых некоторые артефакты Третьего рынка, произведенные древними или внеземными цивилизациями. Такие вбросы производят технологическую революцию. Эпоха Просвещения, сменившая Средневековье, наступила благодаря вбросу алхимиков (маги третьего уровня), которые в XVI веке активно контактировали с учеными. Есть данные, что электроника и телевидение – продукт такого же вброса. В период Второй мировой войны в нацистской Германии проводились научные исследования в области магии. После войны в науке появилось новое направление – парапсихология, – которое представляет собой попытку исследовать магические феномены с

помощью современных технологий. Есть «официальная наука», блокирующая исследование магических феноменов. В нацистской Германии в 1930-е годы эту официальную науку разогнали. Результатом стал прорыв, совершенный в ходе исследования древних артефактов, найденных нацистскими археологами.

Есть существенная разница между магами и учеными. Эту разницу можно расписать так.

1. Ученые верят (ничем не доказано) в существование объективной картины мира, которая не зависит от человеческого сознания.

2. Ученые считают, что исследования, произведенные с помощью приборов, дают объективную картину, независимо от того, что на выходе любого прибора находится сознание исследователя.

3. Не обладая магическими способностями сами, ученые отрицают в принципе их существование просто на основании того, что у них таких возможностей нет.

4. Возможность существования в древности развитых технологических цивилизаций отрицается, поскольку это позволяет экстраполировать их существование на нашу цивилизацию (обреченную на гибель).

5. Отрицается возможность существования и присутствия в нашем мире внеземных цивилизаций, так как это ставит под угрозу авторитет религии, власти и науки.

6. Есть определенный способ (ритуал) изложения научных взглядов (научообразия), который предусматривает обязательное использование математического аппарата при изложении какой-либо научной картины мира (модели). Магическая же картина мира не описывается какими-либо математическими моделями, хотя в каббалистике есть описание связи между филологией и математикой.

7. Правоверная позиция официальных ученых существует отдельно от состояния их здоровья. В случае реальной угрозы их здоровью они, не меняя своей официальной позиции, легко обращаются за помощью к разнообразным целителям.

8. Априорно, не занимаясь исследованием результатов работы магов, ученые объявляют их шарлатанами (жуликами). В тех немногочисленных случаях, когда авторитетными учеными проводились подобного рода реальные исследования, сами эти ученые, несмотря на все свои научные регалии, объявлялись также шарлатанами.

Любопытный пример – электромобиль, созданный Николой Теслой. На международной выставке изобретатель продемонстрировал электромобиль, использовавший в качестве аккумулятора маленькую коробочку с двумя клеммами. В течение недели этот электромобиль перемещался со скоростью 150 км в час без дозарядки аккумулятора. Перепуганные нефтяные магнаты, опасавшиеся вытеснения бензиновых автомобилей электрическими, развернули в прессе кампанию травли Теслы, объявляя его колдуном, а всю историю с аккумулятором – магией (что, конечно, сразу всем все объяснило). Интересно поведение самого Теслы: он обиделся. Снял с машины аккумулятор и унес его. После этого аккумулятор никто не видел.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.