Борис Моносов

Об Артефактах для «Чайников»
Покупателям нашего магазина

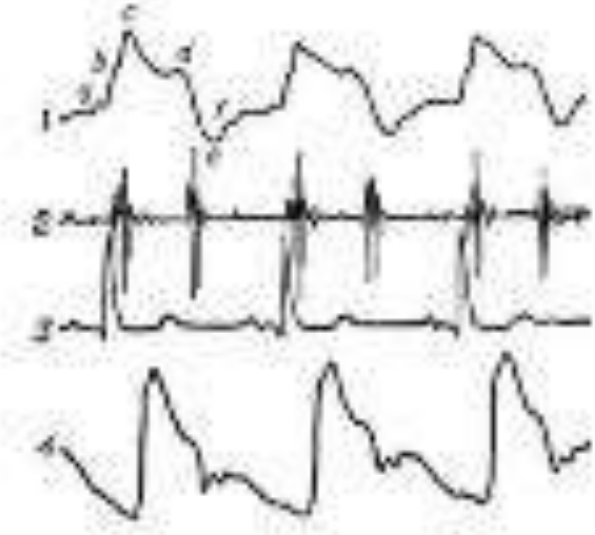
Правило№1:

Наши артефакты не самые сильные, не самые сложные, не самые оптимальные. Просто это то, что мы можем предложить вам за ваши деньги.

1. Об Универсальной энергии

1.1. Главным источником энергии на Земле является Солнце. Эта энергия связана со Стихией Огонь и настоящим временем.

Артефакты Стихии Огня находятся в резонансе с Солнцем и являются проводниками его энергии. В человеческом организме источником Резонанса является Сердце. На кардиограмме можно четко увидеть Солнечные ритмы.



Этой Стихии соответствует Плазменное состояние вещества.

1.2. Стихия Воды связана с замедлением скорости течения времени.

Этот тип энергии представляет собой разницу между скоростью течения времени на Солнце и в данном замедленном во времени объекте. Такое замедление приводит к заморозке объекта.

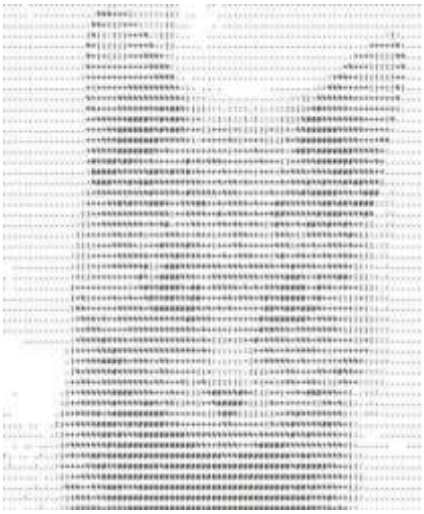
Этой Стихии соответствует Жидкое состояние вещества.

1.3. Стихия Воздух связана с ускорением скорости течения времени относительно Солнца. Эта энергия кинетическая, связана с разницей в скорости течения времени.

Такое ускорение приводит к испарению.

Этой Стихии соответствует газообразное состояние вещества.

1.4. Стихия Земля связана с плотностью энергии в единице объема пространства.



Здесь энергия связана с отклонением от средней плотности объекта, от средней плотности воды. Вода выбрана в качестве эталона, так как плотность человеческого тела рассчитывают как плотность сферы воды.

Этой Стихии соответствует Твердое состояние вещества.

1.5. Стихия Жизнь (Эфир) связана с энергией живых организмов. Эта энергия вырабатывается живыми организмами. Это особый вид энергии, вырабатываемый растениями и преобразованный животными.

2. Определение Артефактов

2.1. Артефактом называется Объект, или Предмет, обладающий зарядом Универсальной энергии (имеющий сдвиг по Стихии).

2.2. Талисманом называется предмет, являющийся проводником потока универсальной энергии. Талисманы связаны с 22 качествами энергии Дерева Сефирот.

Эта схема показывает полный спектр энергий, доступных на Земле. Дерево Сефирот включает в себя три главных «Колонны». Колонны обозначают в обратной проекции:

Правая - колонна Воды, Средняя - колонна Огня и Левая - колонна Воздуха. Каждая из Сил имеет номер от 1 до 22.

2.2.1. Дерево Сефирот, как видно из схемы, разделено на 4 части тремя горизонтальными линиями, именуемыми также Арканами (Арканы Таро). Самая нижняя область, находящаяся ниже 17Аркана, называется Физический Мир. Область между 17 и 9 Арканами называется Астральный Мир, область между 9 и 4 Арканами называется Ментальный Мир. Выше 4 Аркана находится область Высшего или Божественного Ментала. Эти 22 Силы представляют внешние, по отношению к человеку, энергии, способные воздействовать на его сознание.

2.2.2. Талисманы Физического Мира
Доступны для людей с уровнем Точки Сборки: 1.0-4.1.

Талисман – это материальный носитель, являющийся проводником Силы. Качество Талисмана обусловлено качеством Силы. Каждую Силу можно рассматривать как Канал энергии, имеющий параметр амплитуды, фазы и частоты.

Силы с 22 по 19 составляют основы Религиозных Эгрегоров.

2.2.2.1. Талисман 22 Аркана. Иудаизм.
Доступен для людей 1.0-3.0

Этот талисман дает защиту от любых воздействий (Щит Огня) и помощь в делах (Эгрегор Денег). Кроме того, он увеличивает способность к обучению.

Неплохой талисман для бизнесменов.

2.2.2.2. Талисман 21 Аркана. Христианство.
Доступен для людей 1.0-4.1.

Этот талисман обеспечивает защиту (Сфера Воды) и поддержку Высших Сил (Получение Необходимого).

Чудесная помощь в сложных ситуациях.

2.2.2.3. Талисман 19 Аркана. Мусульманство.
Доступен для людей 1.0-4.1.

Защита (Сфера Воздуха). Улучшение душевного состояния (Счастье). Везение.

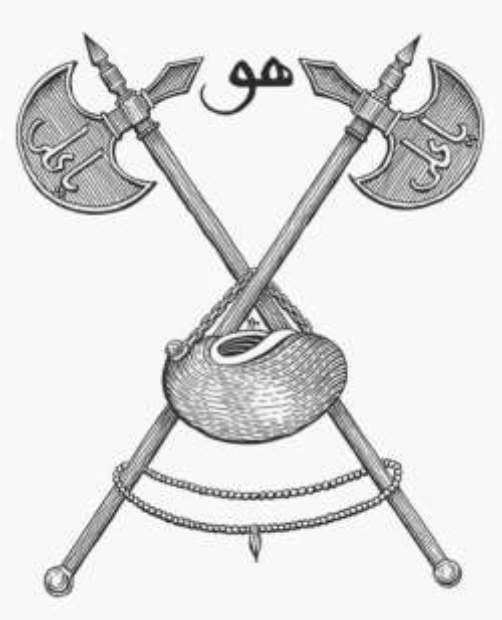
Быстрое психологическое восстановление.

2.2.2.4. Талисман 20 Аркана. Масоны.
Доступен для людей 3.0-4.1

Защита (сфера Смерти). Реинкарнация. Духовиденье.

Хороший артефакт реинкарнации.

2.2.2.5. Талисман 18 Аркана. Суфии.
Доступен для людей 3.0-4.1.



Защита (Щит Воздуха). Предназначение. Благоприятное стечение обстоятельств.

Хороший Артефакт для поиска смысла жизни.

2.2.3. Талисманы Астрального Мира
Доступны для людей 4.1-4.3.

Этот класс талисманов относится к области Магии и доступен далеко не для всех людей. Талисман является источником энергии, но человек должен быть готов к приему энергии данной частоты. Кроме того, на этом уровне становится важной и стихия самого человека.

Правило№2:
Артефактом может пользоваться далеко не каждый человек. Каждый Артефакт требует определенной предрасположенности.

2.2.3.1. Талисман 17 Аркана. Шаманизм. Стихия Жизнь.
Доступен для людей 4.1.

Защита (Сфера Жизни). Лечение (иммунитет). Экстрасенсорика. Общение с Духами. Работа с Тотемами.

Талисман для связи с духами.

2.2.3.2. Талисман 16 Аркана. Карма. Стихия Воды.
Доступен для людей 4.1-4.2

Защита (Сфера Воды). Целительство (Кармические болезни). Активизация Союзника. Виденье событий прошлого. Память прошлых воплощений.

Сильный Артефакт для Кармического лечения.

2.2.3.3. Талисман 15 Аркана. Магия Крови. Стихия Огня. Доступен для людей 3.0-4.2.

Защита (Сфера Земли). Деньги. Долголетие. Здоровье.

Талисман для спасения жизни и накопления денег.

2.2.3.4. Талисман 14 Аркана. Алхимия. Стихия Воздух. Доступен для людей 4.1-4.2.

Защита (Щит Воздуха). Превращения. Изменение ситуаций. Удача.

Неплохой Артефакт для превращения элементов и выигрывания в казино.

2.2.3.5. Талисман 13 Аркана. Некромантия. Стихия Смерть.
Доступен для людей 4.1-4.3.

Защита (Сфера Смерти). Проход в Лимб. Вызывание Умерших. Лечение онкологии. Призвание существ Лимба.

Артефакт на любителя общения с умершими.

2.2.3.6. Талисман 12 Аркана. Самадхи. Стихия Вода.
Доступен для людей 4.2-4.3.

Защита (Сфера Воды). Молитва. Нирвана. Остановка событий. Духи Воды.

Артефакт для желающих побыть святыми.

2.2.3.7. Талисман 11 Аркана. Закон. Стихия Воздух.
Для людей 4.1.-4.3.

Защита (Щит Закона). Нормализация ситуаций. Нормализация здоровья. Извлечение объектов из Хаоса.

Для активных поборников справедливости и закона.

2.2.3.8. Талисман 10 Аркана. Фортуна. Стихия Воздух.
Для людей 4.2.-4.3.

Защита (Сфера Воздуха). Удача. Параллельные Миры. Место Исцеления. Портал. Духи Воздуха.

Либо очень повезет, либо будете ужинать вместе с динозаврами.

2.2.4. Талисманы Ментального Плана

Эти талисманы недоступны, в принципе, обычным людям и могут быть использованы только Магами, работающими с уровнем 4.2.

2.2.4.1. Талисман 7 Аркана. Победа.
Для людей 4.2.-4.3.

Защита (Щит Земли). Победа. Выздоровление. Изменение ситуации. Получение Денег. Вызывание духов Земли.

Сильно помогает полководцам и в достижениях.

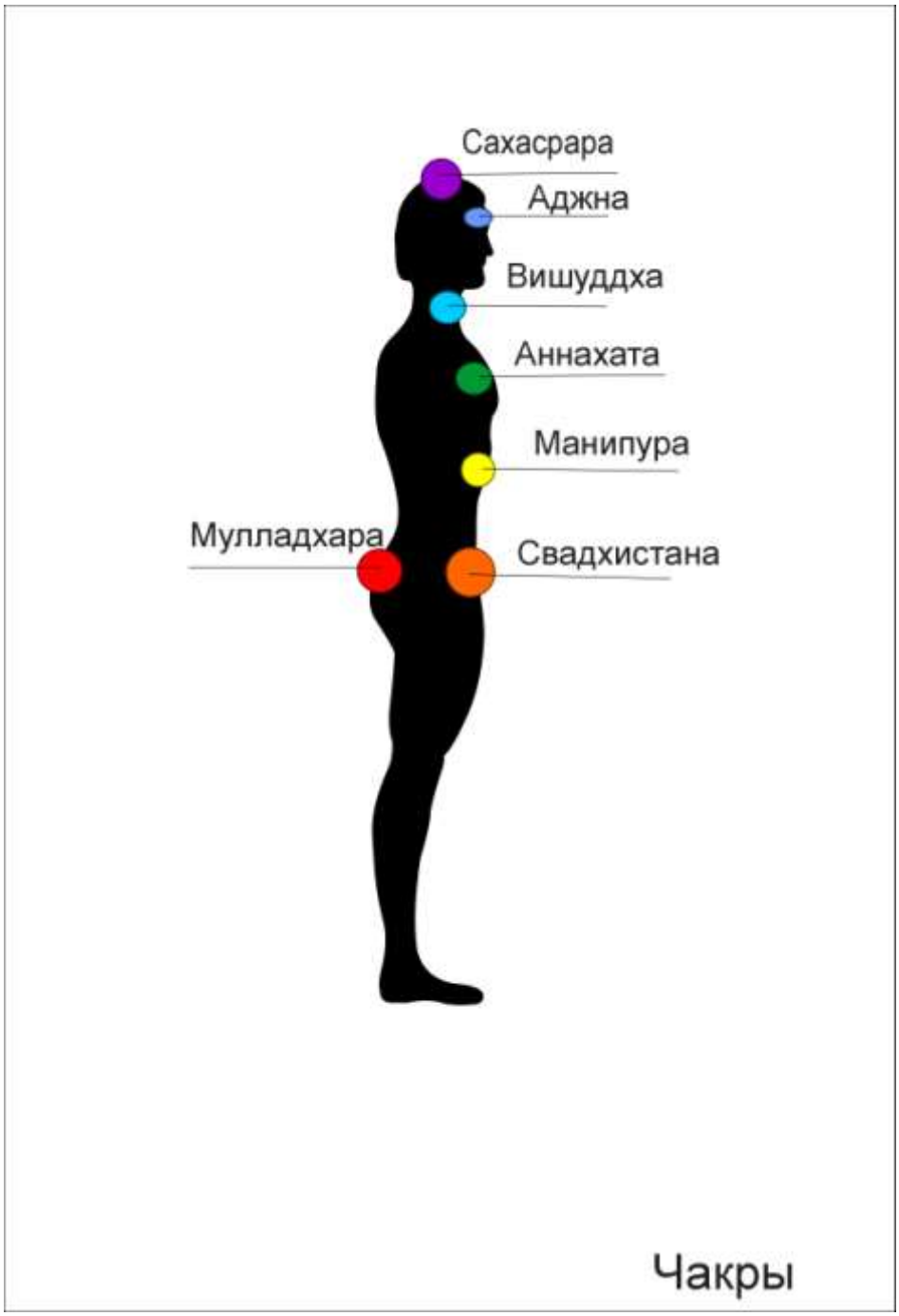
2.2.4.2. Талисман 5 Аркана. Власть над сознанием.
Для людей 4.2-4.3

Защита (Пси-щит). Гипноз. Управление сознанием.
Для любителей Харизмы.

2.2.4.3. Талисман 3 Аркана. Инь энергия. Стихия Огонь.
Для людей 4.2-4.3.

Защита (Щит Холода). Питание Энергией. Восстановление Жизни. Бессмертие. Вознесение.
Быть бессмертным вампиром… и почти Богом.

3.0. Таблица определения Касты



1 Каста. Начало

Точка Сборки на Муладхара Чакре. Аура Красная.

Человек-работник.

Для человека существует только физическая работа. Он обладает очень крепким здоровьем, но вылечить его от чего-либо невозможно. В еде неразборчив, но ведет себя неэстетично. Невоспитан, с точки зрения остальных Каст. Молчалив и очень не любит строить длинные фразы. Сознание очень простое. Боязлив.

1-2 Каста

Точка Сборки в диапазоне Муладхара-Свадхистана. Аура Красно-Оранжевая.

Переход от Работников в купцы.

Для человека становится значимой семья и личная жизнь. Он старается разговаривать и общаться. Много бессмысленных и бессодержательных разговоров. Ленится работать физически и пытается «заниматься бизнесом». Любит произносить непонятные слова. Старается завести много друзей. Ест много, но стремится к шику и разносолам. Очень гордится любыми успехами. Верит в приметы.

2 Каста

Точка Сборки на Свадхистана Чакре. Аура Оранжевая.

Человек- купец.

Много друзей. Высокая сексуальная активность. Семья - главная ценность. Любит детей и внуков. Удачлив в бизнесе. Много любовниц. Много разнообразной еды. Манеры поведения не на высоте. Может в быту выражаться весьма вульгарно. Набожен.

2-3 Каста

Точка Сборки в диапазоне Свадхистана-Манипура. Аура Оранжево-Желтая.

Переход от купцов к воинам.

Обидчив. Пытается задираться. Труслив. Получив отпор, сразу же сдает назад. Плохой характер мешает бизнесу. Очень придирчив к еде. Требователен к зависимым людям. Тиран в семье. Любит выглядеть значимым. Религиозен.

3 Каста

Точка Сборки на Манипура Чакре. Аура Желтая.

Человек–воин.

Серьезен. Человек чести. Имеет кодекс поведения. Держится в команде. Жесток к подчиненным. Подчиняется начальникам. Расчетлив. Работа выше семьи. Защитник близких. Разборчив в еде. Имеет пристрастия к определенным блюдам. Ценится власть и сила духа. Любит выяснять отношения. Кодовая фраза: «пойдем выясним отношения». Религиозен, но имеет систему примет.

3-4 Каста

Точка Сборки в диапазоне Манипура-Анахата. Аура Желто-Зеленая.

Переход от Воинов к Магам.

Человек-начальник. Организатор. Характер ровный. Хорошо владеет собой. Семья - королевский двор. Жены, дети, любовницы, родственники образуют клан. Любит пышные обеды. Гурман. Боится порчи и сглаза. Обладает интуицией. Богобоязнен.

4.1 Каста

Точка Сборки на Анахата Чакре. Аура Зеленая.

Маг 1 уровня (Экстрасенс).

Ощущает себя необычным, гениальным, исключительным. Тяготеет к созданию собственной модели мира. Обладает интуицией, которую путает с виденьем. Часто разводится. Несчастлив в семейной жизни. Любит определять энергетику продуктов. Приверженн к какой-либо пищевой системе. Сложные отношения на работе. Любит рассказывать о том, что все его враги умирают. Всем окружающим предлагает вылечить. Пренебрежительно говорит о чужой работе, превознося свою. Иногда набожен.

4.1-4.2 Каста

Точка Сборки в диапазоне Анахата-Вишудха Чакр.

Переход от Экстрасенсов к Целителям.

Сильный индивидуалист. Имеет собственное мнение, которое отстаивает. Ограничивает себя в пище. Умеет лечить, обладает сильным влиянием на события. Создает собственные группы. Готов к компромиссам и хорошо собой владеет. Как правило, атеист.

4.2 Каста

Точка Сборки на Вишудха Чакре. Аура Голубая.

Целитель. Маг второго уровня.

Руководитель серьезной группы (ложи, ордена). Очень ограничен в пище. Хороший целитель, способный вылечить большинство болезней. Обладает влиянием не только на ситуации, но и на природные явления. Очень значим для окружающих. Хорошо владеет собой. Пишет книги.

4.2-4.3 Каста

Точка Сборки в диапазоне Вишудха-Аджна. Аура от Голубого к Синему.

4.3 Каста

Точка Сборки на Аджна Чакре. Аура Синяя.

Алхимик. Маг третьего уровня.

Практически бог, способный к мощным воздействиям. Стоит во главе Эгрегора. Питается почти одной чистой энергией. Занимается созданием Артефактов и преобразованием материалов.

Правило№3

Если вы не можете определить на основании нашей таблицы свою касту, то дайте прочесть описание каст своим близким, и они вас сразу определят.

4. Заклинания

4.1. Определение заклинаний

Заклинание - это хорошо проработанная Мыслеформа, созданная человеком уровня не ниже 4.1., находящимся в определенном состоянии и с определенной целью.

4.2. Магические Свитки

Заклинания обычно создают в виде Магических Свитков. Такой свиток делается на специальной бумаге, или ткани, хорошо удерживающих энергию. Свиток является чертежом, по которому создается заклинание.

Такой свиток содержит в себе «название» заклинания, рисунки, создающие мыслеформу, описание принципа действия данного заклинания и специальную печать, к которой закрепляется итоговая мыслеформа.

В итоге этот свиток является материальным носителем заклинания. Для активизации заклинания Маг зацепляет сознанием энергетическую структуру свитка и направляет ее на объект воздействия.

4.3. Метод зарядки артефактов

Существует несколько способов зарядки артефактов. Наиболее распространен «ручной» метод.

В этом случае Маг берет в руку Артефакт и сознанием закладывает в него заклинание. В большинстве случаев само заклинание изначально создается на свитке.

4.3.1. Разновидностью метода является создание «свитка» непосредственно на руке Мага.

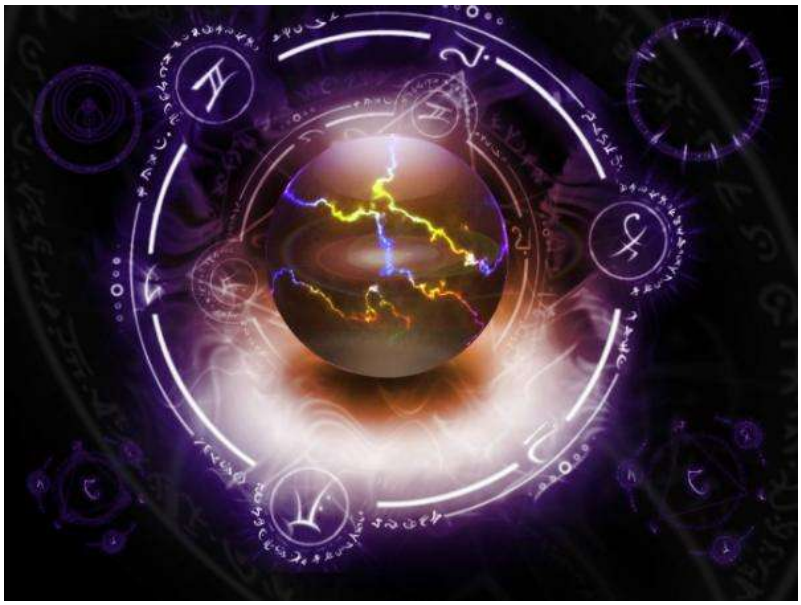
Тогда зарядка Артефакта осуществляется непосредственно рукой Мага при пропускании через «трафарет» потока энергии.

Правило№4:

Мощность и время действия Артефакта, заряженного Магом «вручную», индивидуальны для каждого Мага.

Время действия такого Артефакта, заряженного вручную, может длиться от нескольких часов до 6 мес. Срок «жизни» Артефакта зависит от параметров пользователя. «Выедание» заряда Артефакта зависит от энергетики «пользователя». В некоторых состояниях (стресс), травма, болезнь, скорость «выедания» Артефакта может быть нелинейной.

4.3.2. Вторым способом зарядки Артефакта является Машинный метод. Существуют разные типы зарядных машин.



Одним из вариантов такой Машины является Магический Котел.

В этом случае Артефакт кладется в котел и «варится» вместе с растениями и другими ингредиентами. Заклинание «записывается» со Свитка на воск или свинец. При этом на печать свитка ставится тонкостенная форма, куда выливается воск или свинец. Они фиксируют «заклинание». Получившуюся «информационную таблетку» с заклинанием кидают в котел, где она плавится. Сваренное «зелье» «запоминает» заклинание и переписывает его на Артефакт.
Этот метод позволяет создать довольно сильный Артефакт, в зависимости от Силы и Стихии используемых Трав. Такая зарядка держится до 1 года и зависит от условий эксплуатации.

4.3.3. Наша зарядная машина.

Этот аппарат является Ноу-хау школы. За последние 10 лет мы выпустили несколько моделей. Существующая ныне модель зарядной машины позволяет пользоваться заряженным на ней Артефактом до 2 лет. Для сравнения: при ручной зарядке мощность заряда доходит до 0,2 Вт.
Сами заклинания записываются с CD дисков в виде звуковых сигналов, специально сформированных на компьютере.

4.3.4. Классификация заклинаний

По своей структуре заклинания можно разделить на «простые», «комбинированные» и «сложные».

4.3.4.1. Простые заклинания

Простыми называются базовые заклинания, создающие в пространстве простые энергетические структуры. В Магии такие структуры обычно изображаются специальным геометрическим узором.

Эти структуры довольно легко распознаваемы.

4.3.4.2. Комбинированные заклинания

Эти заклинания состоят из нескольких простых, объединенных в одно.

Такое заклинание распознать уже гораздо сложнее.

4.3.4.3. Сложные заклинания

Эти заклинания включают в себя Ифритов, управляющих системами комбинированных заклинаний.

Ифрит - это искусственное существо, представляющее собой заклинание. Назначение Ифритов - управление комплексами более простых заклинаний.

Распознать эти заклинания по структуре почти невозможно.

4.3.4.4. Носители заклинаний

В качестве носителя заклинаний можно использовать различные предметы. Однако, существуют некоторые особенности, которые следует учитывать.

4.3.4.4.1. Кулоны

Основные талисманы 22-х Сил обычно выполняют в виде кулона, носимого на шее.

Кроме того, простые заклинания Защиты или Лечения также ставят на Кулоны.

4.3.4.4.2. Браслеты

На браслеты устанавливают сложные и комбинированные заклинания.

Кроме того, на браслеты можно ставить заклинания, связанные с исходящим от Мага воздействием.

При этом левая рука связана с входящим потоком энергии Инь, а правая с исходящим потоком Янь.

4.3.4.4.3. Кольца

Кольца являются модуляторами Чакр. При этом правая рука связана с Левым полушарием (личность), а левая с Правым полушарием (система). Каждый палец имеет резонанс с определенной Чакрой.

.

1 Палец (большой) – Сахасрара - бриллиант
2 Палец (указательный) – Аджна - сапфир
3 Палец - Вишудха-Манипура - изумруд
4 Палец - Манипура-Свадхистана - рубин
5 Палец (мизинец) -- Свадхистана-Мулладхара – гранат

На кольца ставятся заклинания-модуляторы.
На 1 Палец – заклинания Эгрегоров.
На 2 Палец - заклинания Виденья.
На 3 Палец - заклинания Поведения.
На 4 Палец – заклинания Здоровья.
На 5 Палец – заклинания Тела.

Таблица использования Колец

Палец	Рука правая	Рука левая
1	Воздействие на мотивацию	Защита Эгрегором
2	Воздействие на восприятие	Открытие виденья
3	Изменение душевного состояния	Усиление сознания
4	Лечение	Повышение иммунитета
5	Сексуальная магия	Повышение потенции

4.3.4.4.4. Специализации в Магии

Существует специализация заклинаний и, соответственно, Артефактов.

4.3.4.4.4.1. Боевая Магия

Область социальных взаимодействий. Эти заклинания делятся на Защитные и Ударные.

Показать всем кто старший в этом Мире. Защитить Добро и приумножить его. Сразиться в последней великой битве, и уйти в отпуск. Опять окончательно победить зло. Не бояться никого, кроме того монстра из зеркала.

4.3.4.4.4.2. Целительство

Эти заклинания связаны с воздействием на здоровье.

Лечить любую болезнь и вылечивать пару из них до конца. Не бояться никакой заразы и даже нечасто простужаться. Поставить любой диагноз и правильно подобрать под него пациента. Быть почти всемогущим, но не признанным.

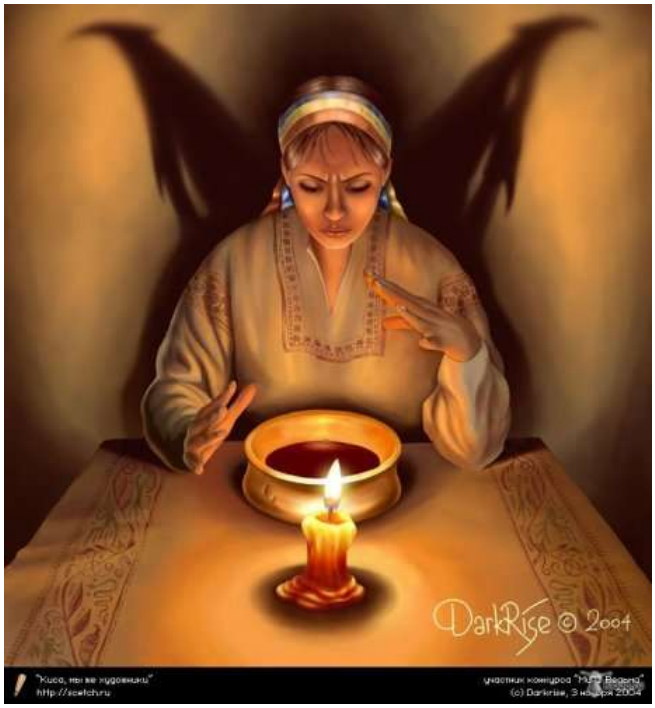
4.3.4.4.4.3. Волшебники

Эти заклинания связаны с созданием Артефактов.

Мы тут с ребятами что-то склепали и теперь думаем, как от этого избавиться. Говорили же мне про правила обращения с боевыми големами. Волшебный Меч – это штука, которую из ножен лучше вообще не…

4.3.4.4.4.4. Чары

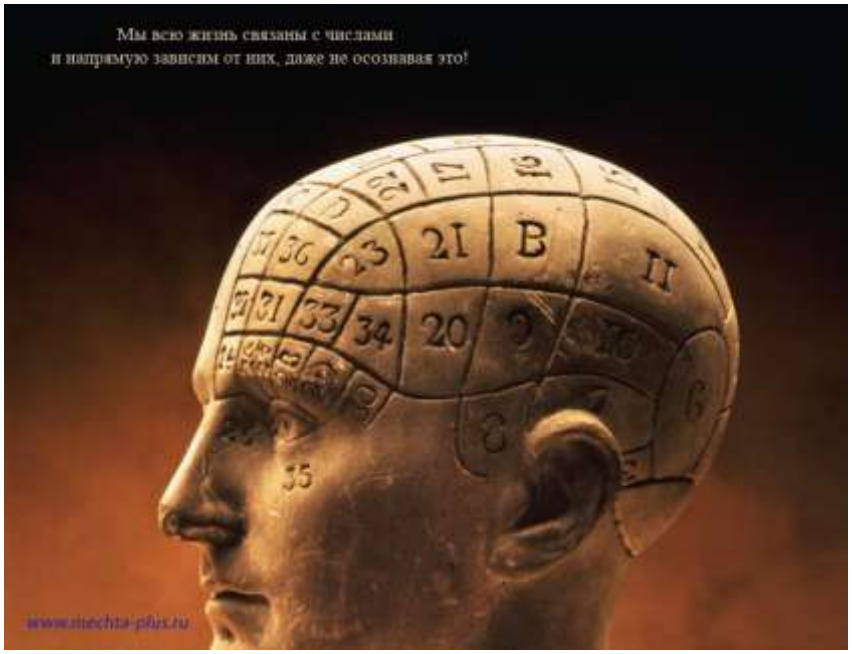
Эти заклинания связаны с изменением облика.



Красавица, помни, что ровно в 12 часов твое лицо превратится в тыкву. Превращу в человека и поменяю пол…с потолком. Сделаю неотразимым ни в одном зеркале.

4.3.4.4.4.5. Заклинатели

Эти заклинания связаны с воздействием на сознание человека.



Никто не видел, тут где-то была свежая Мысль? Я владыка разума, или даже двух. Меняю программу «я доктор» на две «я больше не алкоголик».

4.3.4.4.4.6. Разведчики

Эти заклинания связаны с возможностью переходов между мирами.

Куда это я попал? Сэр, вы не подскажете который нынче год? А век? Меняю двуствольный бластер с лазерным прицелом на бутерброд с сыром!

4.3.4.4.4.7. Повелители Иллюзий

Эти заклинания связаны с возможностью создания объемных пространственных иллюзий.

Это иллюзия кошки, которая охотится на иллюзию мышки. А все это смотрит иллюзия зрителя. Вообщем все тут только кажется.

Правило№5:
Артефакты делятся на полезные и на «а вот эта фиговина для чего»?

5. Три рынка Артефактов

Существует разделение Артефактов на три рынка. Это касается нескольких параметров, образующих стоимость Артефактов.

5.1. Первый рынок Артефактов

Стоимость от 5 до 10.000$

Эти штуки иногда даже работают. Не так сильно, как хотелось бы, а иногда и просто не так, но все же. Большой спектр устройств, которые должны, в принципе, делать то, что заявлено в аннотации. Время от времени попадаются покупатели, которые считают, что им помогло. На самом деле помогает всем, но не всегда так и от того, что им бы хотелось. Купленные Артефакты обратно не принимаются и деньги за них…давно потрачены. Вообщем вы очень смелые, что купили тут что-либо. Утешает то, что купленный вами Артефакт теперь не достанется вашим врагам, или соседям.

Правило №6:
Если ты не купил себе Артефакт сам, то его может купить тебе твой враг. Последним смеется тот, у кого Артефакт лучше.

5.2. Второй рынок Артефактов

Стоимость от 10.000-500.000$.

Как эти смертные сюда попали? Вы что реально хотите «Философский камень» или «Эликсир Бессмертия»? - Однако!

Это все реально работает. Раз написано в аннотации «вызывание Дьявола».., эй, мессир, он еще в кассу не оплатил…

Второй рынок содержит реальные стандартные Артефакты, созданные на старом, добром, иногда очень старом оборудовании. Хотите Василиска, Голема, или голову Горгоны Медузы?- платите в кассу.

Правило№7:
Кто вас пустит на Второй рынок Артефактов? Берите то, что вам реально доступно.

5.3. Третий рынок Артефактов

Стоимость от 500.000$ и предела нет.

Господин президент, к сожалению вашего влияния маловато, чтобы попасть к нам на аукцион.

У нас широкий выбор товаров на любой вкус. Есть более дешевые товары: Таблетки бессмертия, Эликсир Воскрешения, вечные аккумуляторы, Талисман неуязвимости. Более дорогие - эксклюзивы, например, Голем, созданный Бецалелем, Черное Зеркало Джона Ди и т.д. В группе дорогих товаров Артефакты Порталов, разные товары ВЦ, включая Яхты с гиперпространственным двигателем, Роботы, Киборги и т.д.

Правило №8:
Вы можете попасть на Третий рынок Артефактов только частями, в виде Артефактов, изготовленных из некоторых ваших органов, либо в виде механизированного Чучела.

6.0. Заключение

Итак, вы решили купить себе Артефакт. Забудьте о рынках №2 и №3. Вы пришли к нам и это единственное, что вам доступно.

Прочтите списки. Посмотрите на витрины. И хватайте, пока кто другой не купил!

Не ждите от наших Артефактов Чудес. Они произойдут сами!

Если вы не верите в Магию - купите Артефакт, пора расстаться с иллюзиями! Ваша жизнь станет с нашими Артефактами гораздо интереснее, но вот длиннее ли, пока неизвестно. Чудесное встречается не так уж редко. Купите - и ваша жизнь станет увлекательным приключением с непредсказуемыми последствиями!