



# СОДЕРЖАНИЕ



<b>Предисловие</b> .....	7
<b>Руническая магия и память расы</b> .....	13
Что такое руны .....	15
Как работают руны .....	20
Правила написания рун .....	23
<i>Атт рун победы. Семья боевых магов.</i>	
<i>Социальные воздействия</i> .....	24
<i>Атт рун пива. Семья демонологов.</i>	
<i>Взаимодействие с внешними мирами</i> .....	25
<i>Атт рун волшбы. Семья волшебников</i> .....	26
<i>Атт повивальных рун. Семья бест-мастеров</i> .....	27
<i>Атт целительских рун. Семья целителей</i> .....	28
<i>Атт рун прибоа. Семья разведчиков</i> .....	29
<i>Атт рун мысли. Семья повелителей иллюзии</i> .....	30
<i>Атт рун речи. Семья псиоников</i> .....	31
Работа с рунами .....	32
Особенности канала Марса .....	34
Принципы работы с рунами .....	36
Принцип целого .....	38
Аспекты семей .....	39

---

С точки зрения нормальных.....	42
Древние языки и языки злые .....	45
Молчание — золото .....	47
Протоязыки и избранные народы. Кто погулять вышел? .....	48
Мантры и Арканы. Буквы и звуки .....	56
Силы и система команд. Принцип создания вертикальных потоков энергии.....	60
Практики сефиротической магии .....	71
Практика ритуальной магии .....	78
<b>Спираль времени .....</b>	<b>93</b>
Время как последовательность событий .....	95
Повторяющиеся события и обучение по программе .....	102
Интересная традиция, или Обязательно ли поджигать школу .....	107
Повторяющаяся история и хроника первоклассников .....	109
«Это были не люди, это были студенты...» .....	115
Мы все станем нефтью? .....	119
Как люди приручали динозавров и чем все кончилось .....	128
Время как многовариантная система .....	135
Древний Египет — вид с торца .....	147
Кто такие демоны.....	163
Тайна четырех рас .....	170
Музейная война и артефакты .....	179

---

Проект «Колокол» и диверсанты во времени. Хронойны.....	194
Вам привет от Ивана Ивановича. Кто утопил японцев? .....	212
Базы Воды, Огня и Воздуха .....	228
Нашествие из будущего: Зеты не дают убежища .....	244
Альтернативные истории и ложная память .....	248
<b>Заключение .....</b>	<b>253</b>



# ПРЕДИСЛОВИЕ



**В** двух предыдущих книгах\* я описал весьма приблизительно и не очень последовательно суть эзотерической (внутренней) традиции. На языке магии это действие называется введением в Договор. То есть человека ведут по некоему лабиринту, и постепенно он понимает: помимо привычного ему мира существует другой мир и эти оба мира функционируют параллельно друг другу.

В обычном экзотерическом (внешнем) мире существует система взглядов (не наука) — конспирология, — сторонники которой подозревают о существовании этого второго мира (эзотерического). Считается, что обитатели этого второго мира строят заговоры и пытаются разными хитрыми способами угробить наивных жителей обычного мира. В качестве средства спасения и убежища обычно рекомендуется религия, которая противопоставляется магии. Магия же связывается именно с эзотерической традицией.

Если смотреть на проблему взаимодействия этих двух миров с другой стороны, то она выглядит следующим образом.

---

\* Автор говорит о вышедших ранее книгах «Тайны мира Магов. Как возникла наша цивилизация. Эзотерическая традиция от Атлантиды до XXI века» и «Точка сборки. Тайны внеземных цивилизаций. Технологии и артефакты древних магов» (М.: Издательство АСТ, 2021). — *Прим. ред.*

После нескольких глобальных катастроф цивилизация на Земле была уничтожена. Большая часть человечества, утратив знания и навыки, была отброшена к варварству. Вместе с тем среди варваров постоянно рождались Хранители знаний древних высокоразвитых цивилизаций, обладающие способностью восстанавливать личность при каждом следующем перерождении. Эта способность называется «полное сознание», и она была приобретена цивилизацией атлантов (раса асуров, или асов) в процессе совершенствования человеческой монады (души).

В результате применения к человеку методов биотехнологии атлантам удалось создать магов — людей, обладающих способностью воздействовать на внешний мир своим сознанием. Одной из таких способностей и оказалось умение восстанавливать сознание при последующих перерождениях. При этом маги были учеными, то есть носителями знания.

Когда цивилизация погибла, большинство магов погибло вместе с ней, и не осталось каких-либо доступных источников знаний. Техногенными носителями информации нельзя было пользоваться, так как перестали работать питающие их источники. Все древние «читающие машины» перестали работать в течение короткого промежутка времени. В этих условиях вновь родившиеся древние маги были единственными источниками знаний, и они передавали их в устной форме своим ученикам.

Вместе с тем в мире уцелело несколько баз асуров, переживших в свое время вторжение ванов благодаря наличию силовых щитов. Эти же щиты спасли базы асуров и во время ядерной войны, развязанной ванам. Базы



стали естественными центрами координации для всех вновь воплощающихся магов асуров.

Маги Атлантиды знали друг друга и были частью одного эзотерического социума. Рождаясь в разных частях мира, они взаимодействовали между собой и координировали свою деятельность, связываясь друг с другом и с оставшимися базами асуров. Около этих древних баз, сохранявших культуру древней цивилизации, существовали поселения людей — деревни. Для того чтобы попасть на базу и пройти курс «повышения квалификации», магам нужно было просто родиться в одной из таких деревень. Служители баз регулярно посещали деревни, проверяли появившихся на свет младенцев и забирали «своих» — магов, родившихся среди обычных людей. У магов существуют практики, позволяющие им рождаться в заранее определенном месте в определенное время.

Таким образом, можно себе представить, что раз в три или четыре воплощения каждый маг попадает на базу, где проходит не только ментальную чистку и восстановление своих способностей, но и получает новые инструкции для работы в социуме. И можно предположить, что в каждом новом воплощении, рождаясь на новом месте, маг ведет себя как внедренный разведчик на вражеской территории. И на протяжении очередного воплощения маг отработывает полученную инструкцию.

Надо сказать, что полное сознание является достаточно сложным феноменом, как и вообще память. Если у человека спросить о том, что он делал неделю назад, то он может и не вспомнить. Что говорить о событиях, выходящих за пределы одной жизни. Поэтому большинство магов в деталях не помнят полученное задание. В течение последующего воплощения это задание отработывается

как некая скрытая неосознанная программа. И многие маги при всем желании не могут рассказать посторонним суть основного замысла, лежащего в основе их деятельности.

В целом ситуацию с прогрессорской деятельностью магов можно описать следующим образом. Цивилизованные люди, привыкшие к определенному уровню комфорта, внезапно оказались «на улице» в условиях постапокалипсиса. Естественно, что их основное желание было связано с восстановлением цивилизованной жизни, хотя бы частично. Можно сказать, что в древности был составлен план восстановления цивилизации атлантов, который постепенно реализовывался. Отдельные события происходили в различных точках мира, где воплощались маги Атлантиды. И постепенно эти разрозненные события стали складываться в общую картину. Процесс этот продолжается до сих пор, а результатом этой работы является достигнутый в наше время образ жизни. Занимаясь прогрессорством, маги могут использовать только свои особые способности, связанные с возможностями сознания. Это единственная технология, которая оказалась в руках Магов. Поэтому воплощающиеся маги написали большое количество книг (эзотерическая литература), в которых проводятся исследования магических технологий и разрабатываются новые методики. Часть этих книг написана вновь воплотившимися магами Атлантиды сразу же после гибели технологической цивилизации Земли, когда было важно сохранить уцелевшие знания с помощью простых носителей информации (папирус, дерево, керамика, пергамент). В этот период воплотившиеся маги записывали все, что знают. Позднее маги в своей прогрессорской

работе начали разрабатывать информационные технологии воздействия на мир. А затем и создавать Школы и, соответственно, писать для них учебники.

Таким образом, в эзотерической литературе можно выделить три основных направления:

1. Запись древних знаний.
2. Описание магических технологий.
3. Учебники по магии.

В этой книге я излагаю некоторые магические технологии, связанные с воздействием на мир.



# РУНИЧЕСКАЯ МАГИЯ И ПАМЯТЬ РАСЫ



**М**агия как инструмент воздействия основана на силе слова. Внутри каждого эгрегора (коллективное сознание) существует свой особый язык, который используют члены этого эгрегора. В обычной ситуации язык используется для общения, передачи информации от одного человека к другому. Сам эгрегор, так же как и люди, обладает сознанием, которое называется *Гением эгрегора*. Гений эгрегора понимает язык, как и люди, входящие в состав этого эгрегора. Особенностью магического эгрегора является его предназначение — воздействие на окружающий мир. Когда маг обращается к Гению эгрегора магии, то эти слова используются для изменения внешнего мира.

Существует особая технология воздействия, построенная на базе символов, которые называются *руны*. Известно три системы рун, связанных с тремя разными расами. Можно сказать, что каждая раса использует свой особый вид энергии, определяющий конфигурацию рун. Так, руны двергов используют энергию кристаллов и минералов. Начертание этих рун — квадратное, близкое к форме букв иврита. Руны альвов связаны с энергией живых существ (растений и животных) и по начертанию закругленные, ближе к символам арабского языка. Руны ванов основаны на энергии Марса и включают в себя линейные элементы. По начертанию эти руны более всего похожи на печатный вариант латинского алфавита. В современной литературе наиболее часто встречается

именно эта разновидность рун, называемая *футарком*. В состав футарка входят 24 руны, тогда как иврит, связанный с Арканами Таро, включает в себя 22 буквы. Руны dwarves и alves, связанные более с календарной системой, очевидно, включают в себя по 12 рун, аналогичных знакам зодиака. При этом у dwarves выделяют 12 кристаллов, являющихся источниками разных качеств энергии, а у alves — 12 растений.

## ЧТО ТАКОЕ РУНЫ

В магии мы имеем дело с информационными технологиями. То есть технологиями, где действующим фактором является информация. Каждая руна представляет собой информационную энергетическую структуру, обладающую определенным воздействием. Спектр рун включает в себя символы, которые можно рассматривать как систему команд. Каждая такая руна обладает строго определенным действием. Для каждой такой руны известно несколько значений. Собственно, руной называют начерченный или вырезанный символ. Руну рисуют на бумаге или вырезают на дереве. Однако простое изображение руны ничего не дает. Сперва маг формирует руну в своем сознании и только потом фиксирует созданный образ на внешнем объекте. При этом созданный знак адресован не какому-то другому человеку, а Гению (сознанию эгрегора) определенной расы — dwarves, alves или vanes. Внутри эгрегора расы существуют эгрегоры семей. Из этих семей одна или несколько (по-разному в каждой расе) обладают магическими способностями.