

Эбры: совпадение или реальность? Часть 1.

Здравия Вам желаю, уважаемые почитатели Новых Знаний!

В наше время кинематограф и игровая индустрия пользуются огромной популярностью. И неудивительно, ведь подчас для многих людей это **единственный способ скоротать время**. Но вот вопрос – так ли «просты» фильмы и игры, с которыми мы «сталкиваемся»? А сюжеты, что нам показывают – откуда они? Почему они именно такие? Есть ли связь Новых Знаний, данных Н.В. Левашовым, А.М. Хатыбовым и многими другими Учёными (публичными и непубличными) с этими сюжетами, а также имеют ли сюжеты отношение к тому, что нам стало сегодня известно об Эбрах¹, или же это только моя игра воображения?!



А чтобы с этим разобраться я предлагаю начать с анализа компьютерной игры **Dark Messiah of Might and Magic (Тёмный Мессия меча и магии)**. Итак – начинаем!

¹ Пришельцы (Эбры) – это пауки высотой от 2,5 до 4 метров, в зависимости от их принадлежности по их существующей иерархии (для сравнения, рост прото-Человека не превышал 1.88 м). Подробнее можно изучить здесь <http://www.liveinternet.ru/users/5014098/post280346983>.

Тёмный Мессия меча и магии.



Эта игра – один из наиболее типичных примеров того, как даётся **очень серьёзная, глубинная информация о реальности**, но если не знать, что и где искать – никогда не поймёшь, о чём на самом деле речь.

Для понимания того, о чём я буду писать далее, коротко приведу некоторые вводные данные, которые буду подтверждать материалами из игры. Шесть миллионов лет назад из **ДРУГОГО** пространства, в том месте нашей Вселенной, которую сейчас мы воспринимаем как **Большая Медведица**, появилась система группы звёзд цивилизации Эбров. Эбры – **ЭВОЛЮЦИЯ** белкового **РАЗУМА**. В материальном воплощении это пауки высотой от 2,5 до 4 метров, в зависимости от их принадлежности по их существующей иерархии (для сравнения, рост прото-Человека не превышал 1.88 м).

Так вот, рассматриваемая нами игра просто перенасыщена паучьей тематикой и **символикой**.









А вот и Эбр (ПАУК) собственной персоной. Во плоти.





Один из обликов ГЛАВНОГО БОЖЕСТВА мира этой игры имеет облик ПАУКА. В статье Владислава Журавлёва «ФАЭТОН: ЧУЖИХ – Ликвидировать!!!»² описано, что самки пауков обладают эволюционным приобретением – способностью пси-управления бесчисленными выводками своих соплеменников. Получается, что «Богом» Эбров должна быть Королева-Мать (***Кали-МА***, обратите внимание на сходство с именем богини, почитаемой в древней Индии - Дравидии). В игре именно это и отображено. Взгляните на неё.

² <http://center-svetl.ru/index.php/letopis-tsivilizatsii/item/1032-faeton-chuzhikh-likvidirovat> - «ФАЭТОН: ЧУЖИХ - Ликвидировать».



А теперь посмотрите на изображение бога Шивы - индуистского божества, верховного Бога в шиваизме. Шива является абсолютным божеством, выполняющим функции и созидания, и разрушения.



Думаю, аналогия для Читателя очевидна. В игре Богиню-Паука (одна из ипостасей верховного божества) зовут **Асха** (к слову – речь Эбров звучит как шипение и если прислушаться к звучанию имени Асха – напрашиваются вывод, что даже имя подобрано в игре НЕ СЛУЧАЙНО).



У паука восемь опорных конечностей. Бог Шива на приведённой фотографии изображён «не точно», а вот картинка из игры правильная – шесть рук Богини и две ноги. Кроме того, если заметить, что пауки при агрессии поднимают передние конечности (агрессивная поза), то Асха как раз в максимально агрессивной позиции (даже если не принимать во внимание «светлый» лик и множество ножей в руках).



Место поклонения Асхе – **Храм Паука**. Кстати, на эбровском языке место преклонения (перед главными) звучит как «*кашмантан*» (любопытно, что *существует такая фамилия*). Герой игры **Сарэф** в поисках Храма Паука прибывает на остров. Ещё одна любопытная деталь – на эбровском диалекте «*Калимантан*» переводится как «**Остров Богини**». На нашей планете есть остров с таким названием, его открыли мореплаватели из экспедиции Магеллана.

Основными целями интервентов (захватчиков) были:

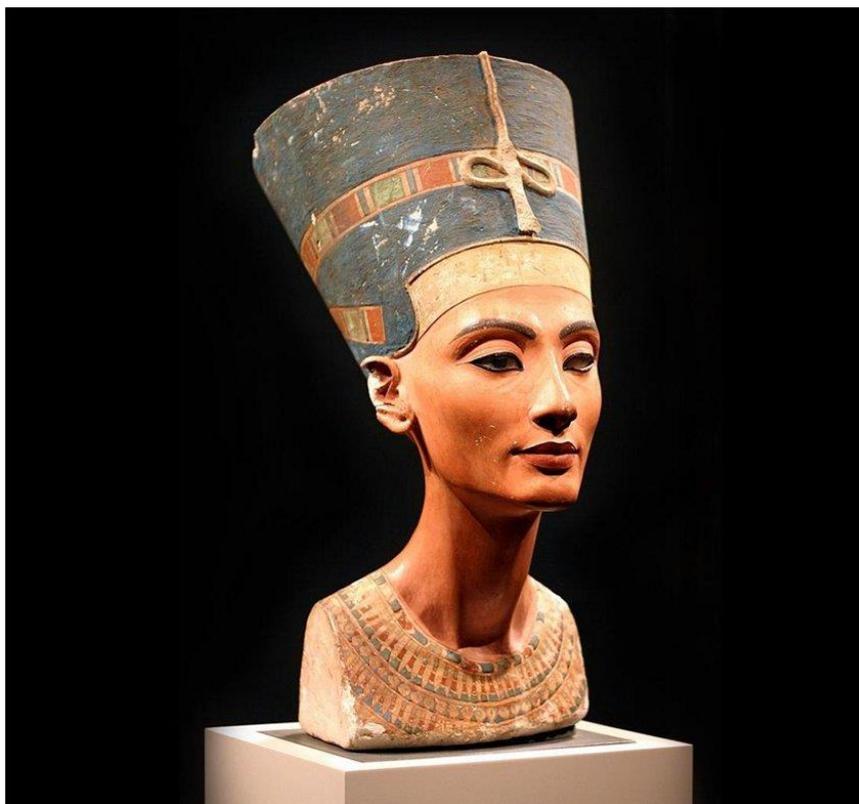
Цель первая: Изменить Сущность Прото-Человека с целью добиться согласования его структур со структурами Мозга (Сущности) Эбров для обретения возможности иметь плоть Человека, как энергетически более выгодную и совершенную и войти таим образом в Сообщество Разумных Цивилизаций. По достижению совершенства создаваемого Мозга (этап создания «Золотого миллиона») Мозг Человека планировалось заменить Мозгом Эбра. Это так называемая **Программа Развития Генотипов Мозга**.

В игре часто встречается картинка, весьма наглядно иллюстрирующая вышеописанную Программу.



Паук в голове Человека, а точнее Мозг паука. Образ Сути Программы передан просто блестяще.

Обратите Ваше внимание на очень интересный нюанс из Египетской тематики – на, так называемый, головной убор «красавицы» Нефертити. И подумайте сами: это всё головной убор, или так изображалась структура её Мозга (Сущности) для идентификации своими же слугами?! Чтобы видели статус. При настройке на картинку появляется образ КУБИЧЕСКОЙ структуры (**точнее - усечённого конуса, по форме близкого к кубу**) Сущности (той части Мозга, которую не увидеть глазами). Как это связано с Эбрами? Истинная конструкция построения энергетических решёток пространства и основа Мозга (Сущности) до интервенции были додекаэдральными³. После захвата Эбры перестроили решётки на основе КУБА. Он же являлся (и пока что является) основой структуры ИХ Мозга, которую Эбры выстраивали и у людей с целью последующего изъятия Мозга Человека и установки своего, на что и были нацелены их Программы.



³ <https://shkrudnev.com/index.php/home/monografii/svetlyj-venik-n-levashova-v-bannom-dele-a-khatybova-i-trudovaya-lopata/item/1757-glava-11-o-razume-soznanii-i-materii-ili-kak-kopat-lopatoj-poznaniya>.

Несколько слов о структурах Мозга. Николай Викторович Левашов рассказывал в своей автобиографии о своего рода **кристаллах** – структурах, которые интегрировались в Сущность для решения определённых задач. Далее предоставлены фотографии из игры. Обратите особое внимание на *фокусировочные кристаллы, а лучшие – структуры Мозга Эбра*, при наличии которых появляется перепад мерности для создания потока первичных материй⁴, и Вы видите своеобразные лучи, открывающие тайный проход.



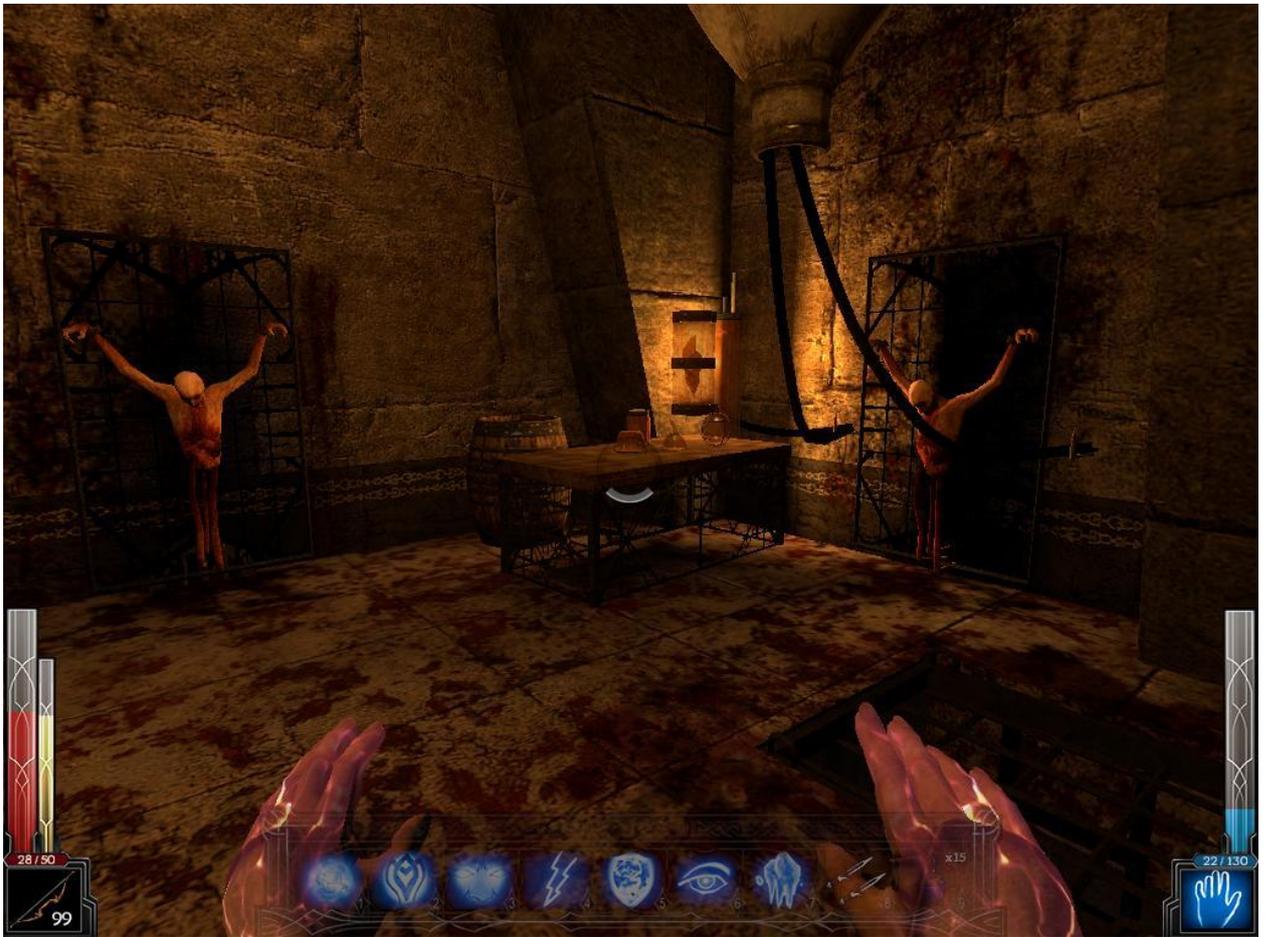
⁴ Терминология из трудов Н.В. Левашова.



Цель вторая: Изменить клетку плоти Прото-Человека согласно создаваемым генотипам Мозга (Сущности) для полной управляемости со стороны создаваемого Эбрами Мозга и, при этом, изучение возможностей захваченной при интервенции живой клетки Прото-Человека. Это так называемая **Программа развития энергобиогенезиса клетки плоти.**

Приведённые ниже игровые кадры иллюстрируют то, как **некроманты** (которые служат АСХЕ, иными словами ЖРЕЦЫ Королевы-Матери (Кали-МА)) изучают плоть Человека («Рубашку» по А.М Хатыбову) и экспериментируют с ней.





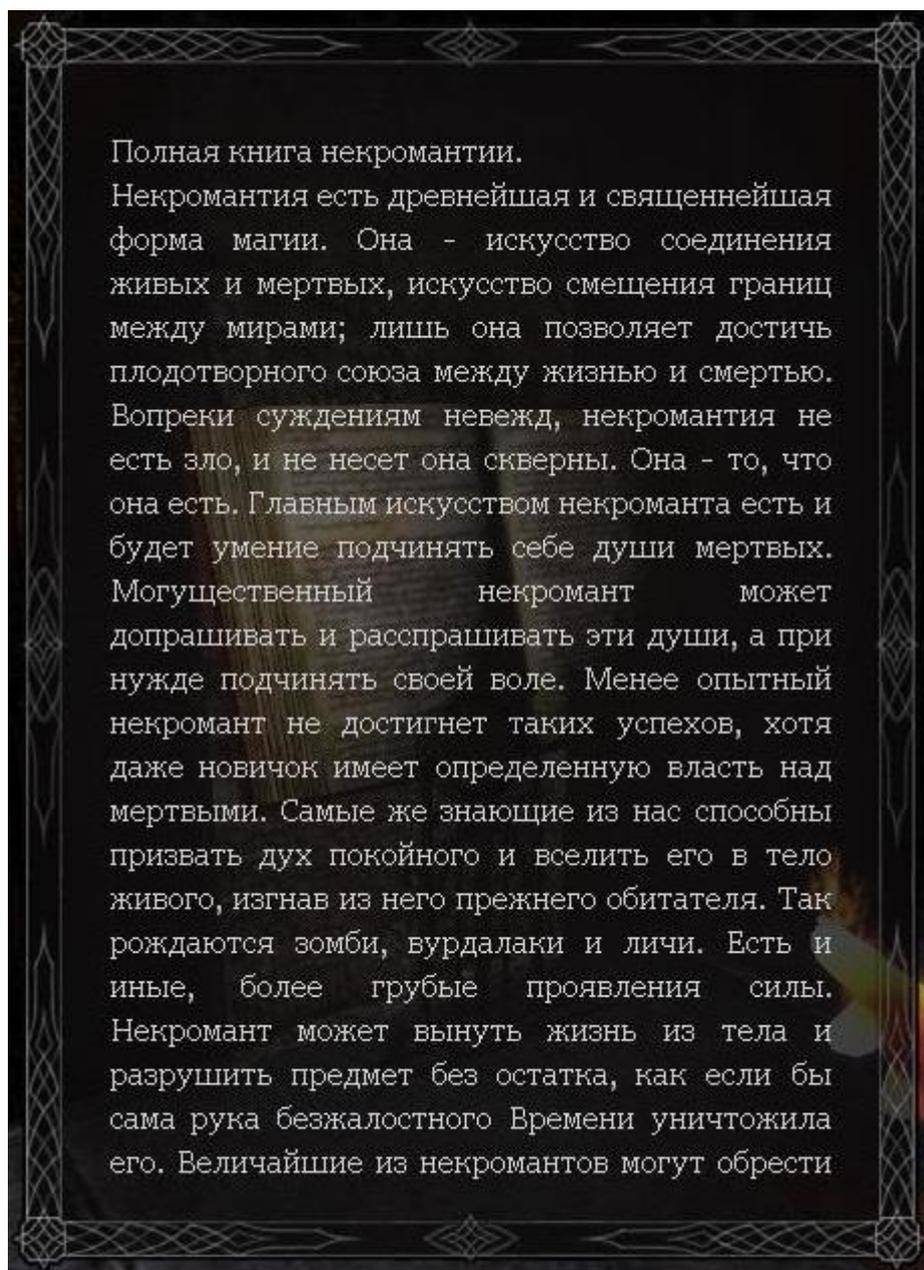
Очевидно, что это не просто лаборатория, это ещё и пыточная. Посредством пыток можно добиться выброса Человеком огромного количества энергии определённых октав и использовать её в своих целях. Как именно паразиты могли использовать полученную таким образом энергию, описано Николаем Викторовичем Левашовым («Зеркало мое души», том 1 и том 2), а также его женой Светланой («Откровение. Детство») Если коротко, – для управления массами, подчинения сознания людей, собственного жизнесопровождения, обеспечения себя потенциалом для совершения деятельности НА ДРУГИХ ПЛАНЕТАРНЫХ УРОВНЯХ (не видимых глазу «простого» Человека в силу качественного отличия материи, составляющей эти планетарные уровни, и материй, слагающих привычные органы чувств), а также, когда своего собственного потенциала не хватало, и многое другое.

Проведём ещё одну важную аналогию и опять же из Египта: бальзамирование тел фараонов, изб«г»анных, то есть. **Чем не та же некромантия?!**



Скажите: что здесь человеческого-то?! Я думаю – ничего!

Чуть выше я написал про то, что изучением занимались некроманты. Это неслучайно, поскольку в игре есть описание того, **что такое некромантия**.



Согласно описанию, *некромантия* – это искусство соединения живых и мёртвых, искусство смещения **границ между мирами**. Вспомним, что в рамках стратегической Программы развития Эбров (*развитие генотипов Мозга*) брались захваченные Сущности, изменялись согласно Программы до нужного генотипа и «вталкивались» в биомассу – **зародыш**. Возможен был и другой вариант – Мозг (Сущность) могли поместить и в тело (Рубашку по терминологии А.М. Хатыбова)

взрослого Человека при совпадении определённых параметров⁵: «Новый Мозг ДНК не формирует, поэтому всегда можно обнаружить подмену (например, случай с Анастасией – мозг был перемещён полностью в другую рубашку, и только анализ ДНК указал на несоответствие)».

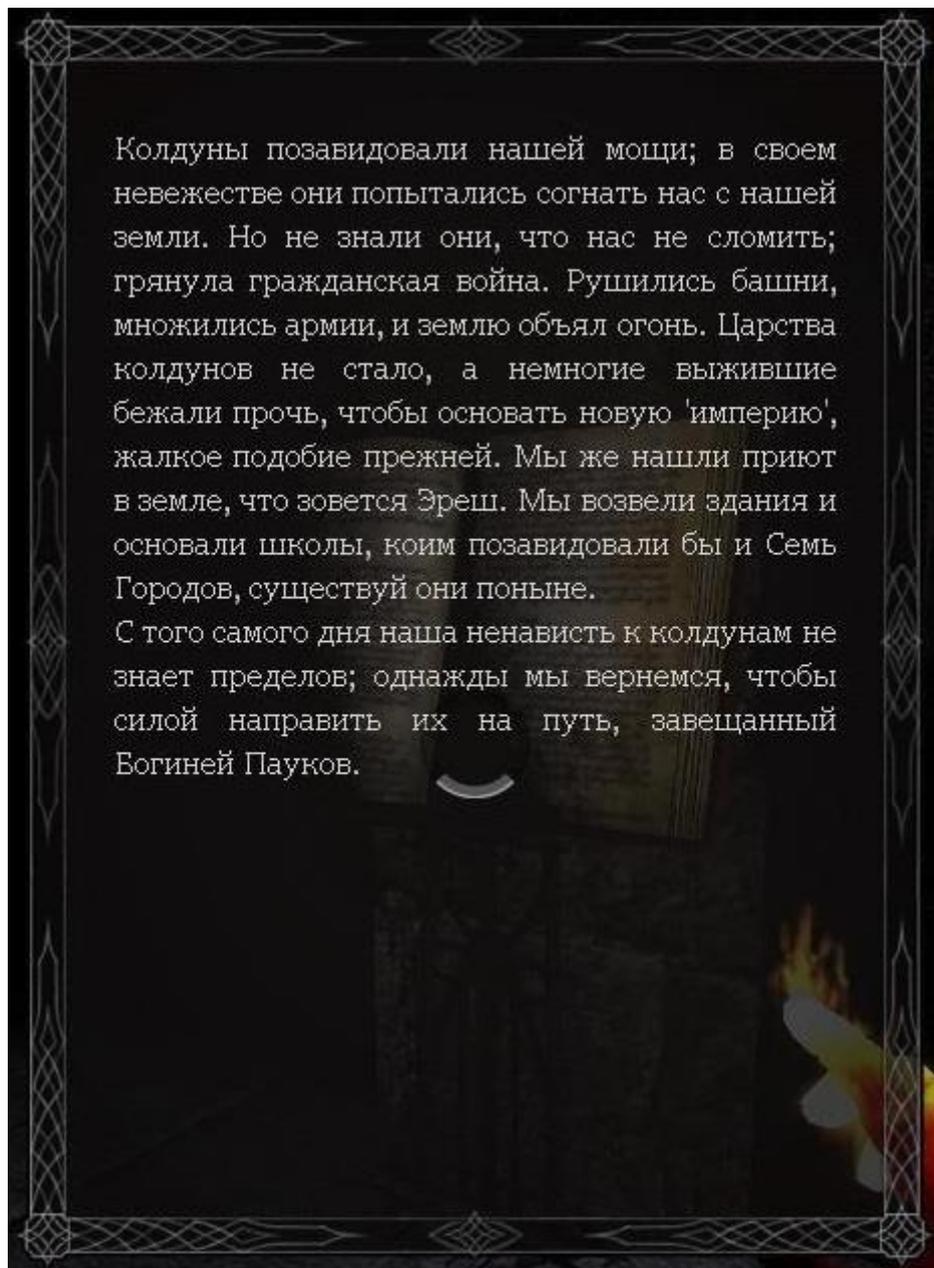
Сущности (души) есть не только у людей, но и у всех живых организмов, в том числе тех, что уже вымерли и не имеют возможности воплотиться вновь ввиду отсутствия подходящей биомассы (плоти, «рубашки» по А.М. Хатыбову). Некоторые из таких сущностей приспособливаются к жизни на других планетарных уровнях посредством кражи жизненной силы (потенциала) у других воплощённых, либо невоплощённых Сущностей. Н. Левашов называл их астральными паразитами. Он очень подробно описал этот аспект в своих книгах, да и его жена Светлана тоже, поэтому не буду на этом останавливаться, просто приведу скриншот из игры, наглядно иллюстрирующий одного из таких паразитов (причём в форме осьминога, что не является редкостью).



⁵ «И про Нло тоже», автор А.М. Хатыбов.

Описанные выше Программы были тайной за семью печатями даже для верхушки публичной власти в обществе. Вся история Человечества – это ширма, воздвигнутая перед глазами людей, чтобы спрятать правду. Предельно доходчиво это описано в трудах «Основы Формирования Человечества». Правда в том, что всё происходившее с Человеком имело свою причину в протечении вышеописанных программ, а умозрительные события, которые происходили якобы сами по себе (как «естественное» протечение событий) – это лишь следствия. Но лишь они (следствия) были доступны для наблюдения жившим в то время людям. Накануне смены Системной Власти (24.04.2011 г.) и после неё стали появляться новые версии истории. На представленном ниже скриншоте можно прочесть версию истории с точки зрения эбробчеловека, как победившей в войне стороны (на момент свершения интервенции Земли), оправдывающей свои действия при помощи инструмента социопсихологического оружия – искажения истории. Как известно историю пишут победители... Если при прочтении теста заменить слово «Колдуны» (что, кстати, с уровнем возможностей Мозга Прото-Человека недалеко от истины, если не брать в расчёт эмоциональную окраску слова) на «Прото-Человеки», то получится довольно точное образное описание процесса захвата Земли эбрами, описанное в материалах сайта «НИИ ЦУС»⁶.

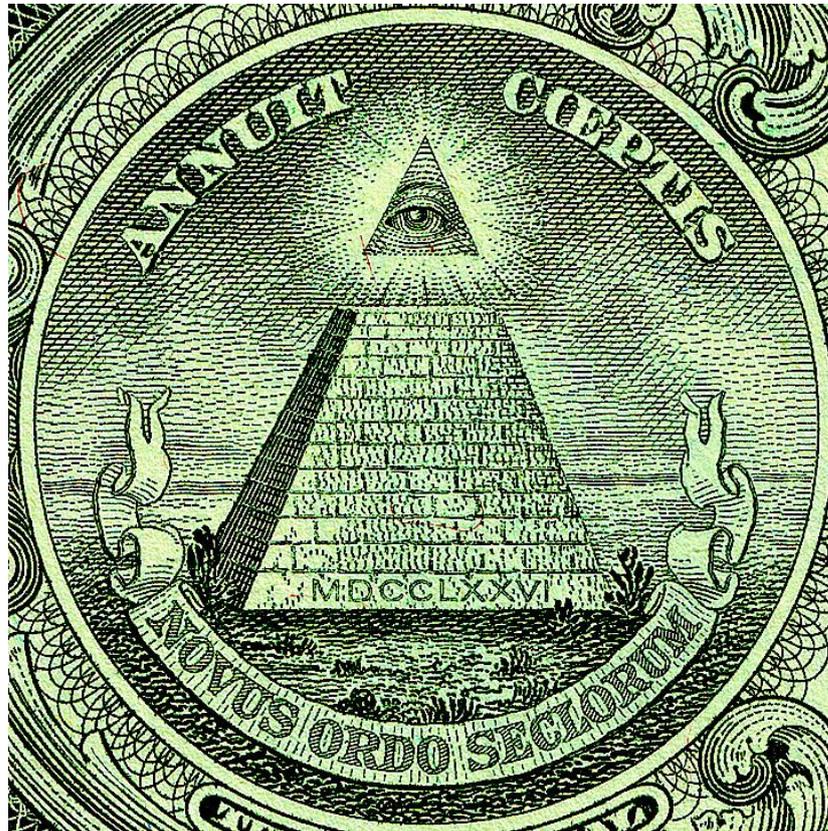
⁶ <http://www.salvatore.ru/>.



Колдуны позавидовали нашей мощи; в своем невежестве они попытались согнать нас с нашей земли. Но не знали они, что нас не сломить; грянула гражданская война. Рушились башни, множились армии, и землю объял огонь. Царства колдунов не стало, а немногие выжившие бежали прочь, чтобы основать новую 'империю', жалкое подобие прежней. Мы же нашли приют в земле, что зовется Эреш. Мы возвели здания и основали школы, коим позавидовали бы и Семь Городов, существуй они поныне.

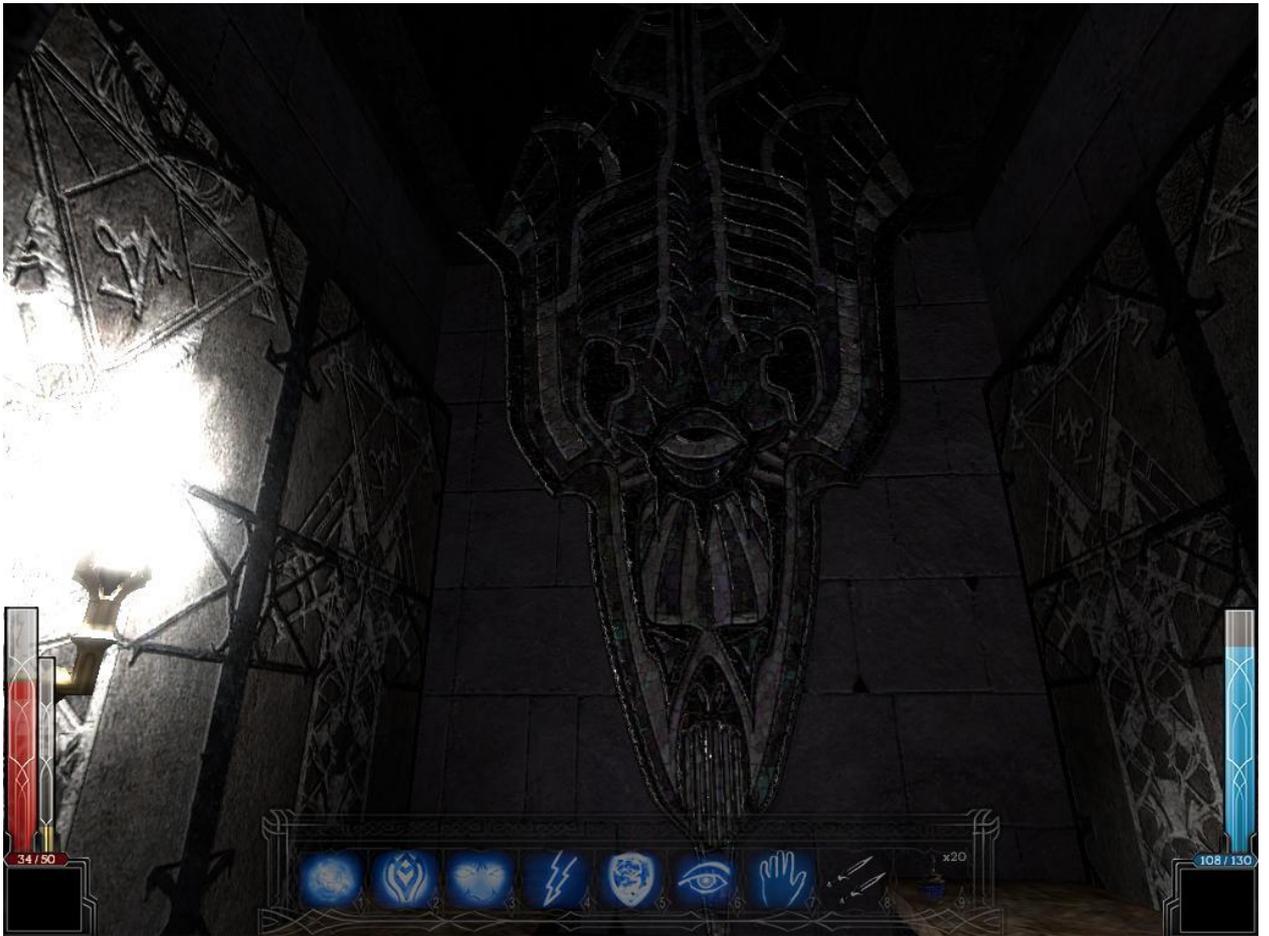
С того самого дня наша ненависть к колдунам не знает пределов; однажды мы вернемся, чтобы силой направить их на путь, завещанный Богиней Пауков.

Надо заметить, что проистечение исполнения Программ отслеживалось Системой Контроля Эбров и тут же корректировалось тем или иным образом, если происходили отклонения, так что ничто не происходило вне их желания (за исключением процессов, инициированных СИЛАМИ, куда выше Эбров по уровню возможностей). Один из смыслов знаменитого сакрального масонского символа (**всевидающего ока**) именно в тотальном и неусыпном контроле.



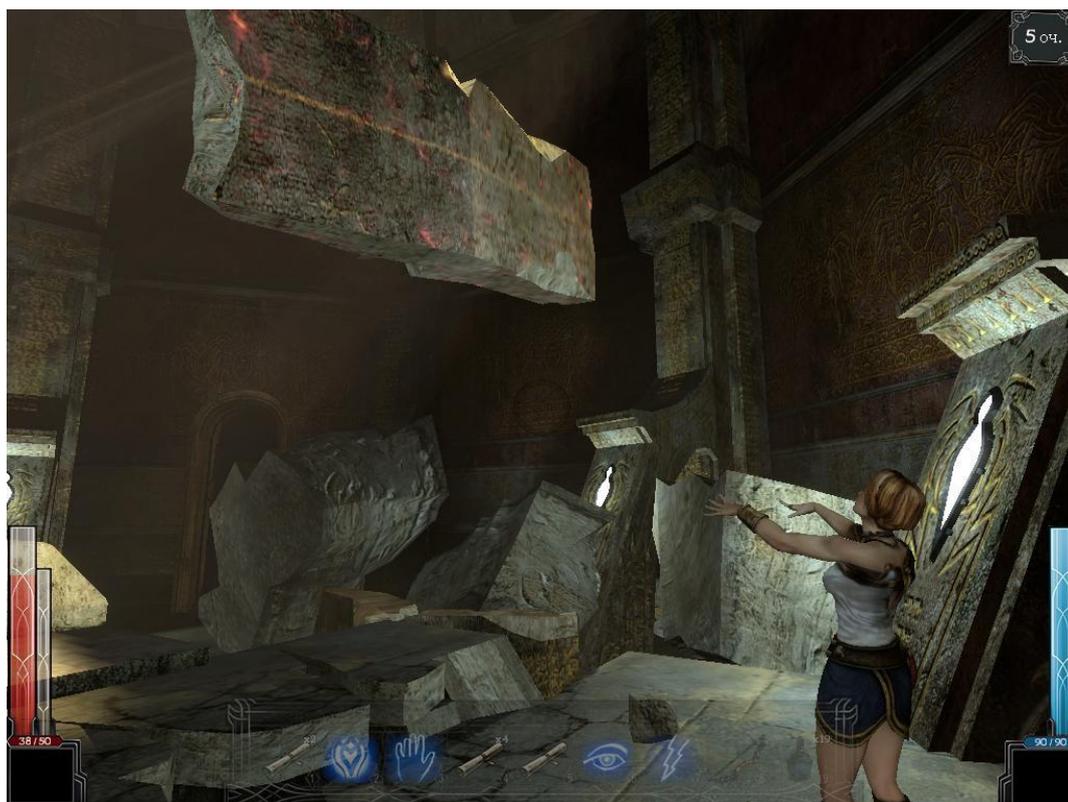
В игре этот символ встречается весьма часто.





И последний аспект, на котором мне бы хотелось заострить внимание в этом повествовании – это **магия в играх**. Это распространённый и популярный «феномен», который нравится «примерять на себя» многим любителям игровой индустрии. И правда – кому не захочется В ОДНОЧАСЬЕ обрести власть над природой и её законами, пусть даже в нарисованном мире (**о чём Человек уже и не вспоминает, погрузившись в атмосферу игры**)? Но только ли в этом причина притягательности магии в играх? А может это потому, что наши Предки Прото-Человеки свободно могли творить эту самую магию? И ПРИОТКРЫВАЕТСЯ чуть-чуть родовая память... **Вопрос куда более серьёзный, чем кажется на первый взгляд**. Ведь высокая Сущность, воплотившись по Программе «Реинкарнация» могла и не развиваться, о чём Николай Викторович писал в автобиографии: *«Как только я сделал несколько шагов в сторону от этой красной девицы, она вновь вернулась в исходное состояние. Я решил, что недостаточно стабилизировал её сущность в теле после перегрузки и повторил всю процедуру возвращения ещё раз. И вновь, стоило мне удалиться от неё на несколько шагов в сторону, как её сущность вновь «выпрыгнула» из тела. Я опять, ещё более тщательно провёл процедуру возвращения «блудной» сущности в тело и ... с тем же результатом. Когда всё это повторилось три раза, я решил разобраться, в чём же дело. В результате телепатического контакта удалось установить причину такого странного поведения сущности этой девушки. Её сущность НЕ ХОТЕЛА возвращаться в своё физическое тело. Сущность заявила: «Как я тебе благодарна, что ты освободил меня из этого тупого тела!» Видно женская сущность довольно высокого уровня попала в генетику этой девушки, и, по тем или иным причинам, НЕ СМОГЛА развить своё физическое тело, оказавшись в нём, как в тюрьме! Как оказалось, бывает и такое, и, к сожалению, не так уж и редко, просто тогда у меня был первый подобный случай. Когда я понял причину такой странной реакции девушки на мои действия, я сообщил, несколько преждевременно обрадовавшейся сущности, что, мол, голубушка, будь добра вернуться в своё тело и попытайся пробудиться именно в этом теле. Нечего, мол, халтурить — иди в тело и созидай саму себя в том теле, в которое*

вошла — я вернул её в тело, заблокировав возможность «выскочить» из него вновь»⁷.



В статье «ФАЭТОН: ЧУЖИХ – Ликвидировать!!!» отмечено, что Эбры – *цивилизация-Разрушитель*, и её планами в конечном итоге (после получения «рубашки» Человека, интеграции в сообщество Цивилизаций Разумной Ориентации и познания тайн этих Цивилизаций) были – уничтожение гуманоидной жизни как таковой, поскольку НИКТО кроме самих себя им нужен НЕ БЫЛ: *«Подобные цели и задачи воплощались постепенным захватом и планомерным (как бы не прозвучало цинично – закономерным, с научьей точки зрения) уничтожением цивилизаций гуманоидной формы жизни. Если упростить – цивилизаций Людей. Несколько подробнее я рассмотрел этот вопрос в своей предыдущей статье: <http://rnto.club/biblioteka/zhuravljev-vladislav/Stati/kto-zhe-mi-i-cto-zdes-tvoritsja.html>»*. Но вышло наоборот, и участь Эбров я проиллюстрирую на картинках ниже.

⁷ «Зеркало моей души», том 1, автор Н.В. Левашов.





Надеюсь, мне удалось показать, что самая общедоступная информация (даже развлекательного характера) может иметь очень серьёзный подтекст. В следующей части я продолжу начатое, используя фильм «Матрица» как основу, дабы показать, какой информационный клад в него заложен, и как легко пройти мимо **понимания**, когда не знаешь, **ЧТО ИМЕННО ВИДИШЬ...**

Здравия ВАМ желаю!

В. А. Мережанов,

В. В. Журавлёв.