



1. Ohver

Reaktsioon probleemile: leiab süüdlase ja süüdistab teda kõiges. Ohver on väga vastuvõtlik ebaedule ja haigustele, mida egregoriaalsed struktuurid läbi negatiivsete emotsioonide loovad.

2. Võitleja

Reaktsioon probleemile: leiab süüdlase, süüdistab teda ja asub temaga aktiivselt võitlema ning tõestab et tal on õigus. Võitleja on sageli haige, satub konfliktidesse ja -õnnetustesse ning on tõeline maiuspala kõikidele struktuuridele, mis negatiivsetest emotsioonidest toituvad.

3. Otsija

Reaktsioon probleemile: otsib vastuseid, soovib aru saada, miks kõik on just nii läinud. Haigused teda enam nii kergesti kätte ei saa. Nad otsivad probleemidele lahendusi. Egregoriaalsed parasitaarsed struktuurid provotseerivad neid sageli ja kui see õnnestub siis võivad taas muutuda ohvriks või võitlejaks.

4. Mängur

Reaktsioon probleemile: kiire otsus - kiire lahendus. Ei kuluta energiat põhjuste otsimisele. Nad pole praktiliselt üldse haiged ning on edukad ja rõõmsad. Nad oskavad teha egregoridega koostööd või teavad, kuidas end nende eest kaitsta. Vahest harva võivad nad provokatsioonidele alluda ja siis võivad nad sattuda ohvri, võitleja või otsija tasandile, kuid reeglina ei ole seda väga kauaks.

5. Looja

Reaktsioon probleemile: oo, lahe! Vaatan, mis toimub ja siis roolin selle probleemi sinna kuhu tarvis aga võibolla ei peagi roolima – lihtsalt vaatlen asjade kulgu ja kõik laheneb iseenesest. Terved ja õnnelikud inimesed. Mõnikord kukuvad mängurite tasandile või isegi madalamale aga seda selleks, et pisut seigelda või siis sattusid nad väga tugeva provokatsiooni mõjusfääri.

6. Aveli (Allikas)

Neil ei ole probleeme. Täiuslikkus ja harmoonia. Kolmanda mõõtme Maal neid ei kohta.

Kus asud sina?

Leitud-tõlgitud Valeri Blizjuk'i FB seinalt.