

Пилот Супер Сайо

Введение и содержание

Copyright 1996

Все коммерческие права зарезервированы за автором, который в настоящее время желает оставаться анонимным и поэтому он пишет под псевдонимом «Пилот». Отдельные люди могут свободно копировать эти файлы на Интернете для своего собственного использования и их можно делать доступными на любом web-сервере, который не взимает за это платы, и который не изменяет содержимого этого файла.

(перевод Смирнова А.С., редакция 20 мая 1999 года)

Я занимаюсь саентологией с 1965 года. Я начинал, имея большие надежды и высокие цели, и поскольку они не были полностью преданы, я держал язык за зубами и крепился, несмотря на очевидные неудачи.

К концу 1968 года я прошёл стадию фанатизма и смог увидеть, что и Организация, и технология имели серьёзные упущения. Но я не смог бы отказаться от тех кусочков истины, которые узнал, несмотря на недостатки Рона или безумие СиОрга. Вместо этого я последовал совету Рона, который призывал не обращать внимания на авторитеты, включая и самого Рона, и оценивать каждое данное в соответствии с его собственными качествами, и попытался раскрыть истину самостоятельно, а не просто слепо верить в предмет.

Когда я наконец завершил контракт на работу в штате в начале 1970-х, я уже утратил слишком много иллюзий, чтобы и дальше продолжать работать в Организации. Но я всё ещё верил и продолжаю глубоко верить в определённые цели и предназначение этого предмета. Я получил огромную пользу от одитинга и помог другим, одитируя их (часто бесплатно, ценой своего собственного времени). Все недостатки, которые я замечал как в технологии, так и в Организации, относились к незавершённости исследований и обычным человеческим слабостям членов группы. Так что я продолжил исследования и делал высшие уровни, и, в особенности, стал проследивать и изучать тысячи часов лекций начала 1950-х, в поисках, в первую очередь, происхождения тех, почти волшебных материалов, которые мы использовали, и в конце концов обнаружил, что три четверти материала по этому предмету были потеряны, и весь груз более поздней политики и приказов Флага практически на 180 градусов противоречил основам, которые были очерчены в ранние годы.

И я решил последовать изначальным идеям и вдохновению Рона, предпочтя их более поздним драматизациям. И чем дальше я заходил, работая над этим, тем больше я обнаруживал у себя противоречия с Организацией, её текущей политикой и практикой. Теперь я твёрдо полагаю, что весь предмет всё ещё требует дополнительных исследований, и что у нас нет всех ответов. Я считаю, что Рон вначале был прав, когда говорил (вслед за открытием имплантов и других продвинутых материалов в 1952 году), что было бы смертельной ошибкой сделать технологию конфиденциальной. И я думаю, что он попал в самую точку, когда сказал, что в один прекрасный день нам придётся закричать "Одиторы всего мира, восстаньте, вам нечего терять, кроме своих сертификатов!"

В течении последнего десятилетия я проводил свои собственные исследования, пытаюсь поднять этот предмет на его следующую ступень. Ни один предмет ещё не был полностью исследован одним человеком, да и двоих для этого не хватит. Это продолжительный процесс, и число великих имён, связанных даже с одной единственной практической областью, такой как электричество, например, огромно.

Всё это время я не высывался и поддерживал существующую организацию, поскольку не мог предложить ничего лучшего. Сейчас, однако, настало время приоткрыть завесу и отдать вам всё, что у меня есть.

Первая глава этой книги нанесёт тяжёлый удар по существующей организации. К

сожалению, это необходимо сделать, потому что там накопилось столько неправильно-го, и ложь и проступки загромождают дорогу к истине. Конечно, для борцов с культами это будет знаменательный день. Но моя цель состоит в том, чтобы начать реформы, а не в том, чтобы разрушить сам предмет.

Я не открываю своего имени, поскольку ожидаю сильного проявления коленного рефлекса со стороны Организации. Это горькое лекарство, которое им предстоит проглотить, но ведь они могут и лягнуть внезапно. Но я ожидаю, что со временем возбуждение пройдет, так что единственная цель моей анонимности — это оставаться вне поля зрения до тех пор, пока всё немного не успокоится. Это будет немного мешать людям, которые посылают мне почту через Интернет, но я постараюсь следить за сообщениями в сети, в заголовках которых упоминается "Пилот", и ответить на разумные вопросы, которые в них задаются. Это не попытка уклониться от ответственности. В конце концов, я дам вам знать, кто я такой, просто подождите немного.

Я помещаю эти материалы в свободном доступе в Интернет, несмотря на огромное количество работы, проделанной в ходе исследований и написания текстов, поскольку существующих примеров того, что может произойти с духовным предметом, если он используется для получения прибыли, вполне достаточно, чтобы по коже поползли мурашки. Я просто прошу, чтобы сделали доступным полный вариант книги, а не просто копировали Главу 1, которая содержит некоторые разоблачения. Я думаю, что было бы нечестно выставлять такое количество критики, не предлагая и положительных материалов, которые содержатся в остальных главах.

Полный вариант книги, или, по крайней мере, Главы со 2-й по 4-ую также необходимы, чтобы убедить лояльных тренированных специалистов по технологии в том, что реформа действительно возможна и необходима. Одиторы и кейс-супервайзеры — верховные жрецы этого предмета, и если бы их удалось убедить изменить свои взгляды, то все остальные члены Организации пошли бы за ними. Международным руководителям не оставалось бы ничего другого, как пойти вместе со всеми.

Для тех, кто хочет разрушить этот предмет, я хочу заметить, что преследование религии никогда ничего не даёт. Вера и фанатизм всегда только становятся сильнее. Единственное, что здесь может сработать — это заменить её на что-то лучшее. С этим, я прошу вас помочь сохранять доступность этих материалов и распространять их среди лоялистов. Пусть Саентология станет тем, чем она притворяется — учебным центром для духовного роста, вместо культа жадности и власти.

Я не пытаюсь продвигать новый предмет или открывать организацию Свободной Зоны. У меня нет в этом личного интереса. Я все это вам просто дарю.

Если я что-то и хочу получить за то, что я это делаю — то это будет через то вдохновение, которое могут испытать другие для продолжения исследований, которые помогут мне в моих собственных усилиях. Я не думаю, что я (или кто-то другой, включая ЛРХ) смог бы пройти этот путь в одиночку.

Я не думаю, что пересылка или помещение этого в Интернет могут повлечь за собой какие-то серьёзные неприятности. Я должен оставаться неизвестным, поскольку это подавляющее действие (согласно текущей политики) — пытаться реформировать этот предмет. Трудно проводить реформу изнутри, если вас официально вышвырнули. Есть также небольшой шанс, что я могу оказаться перед физической угрозой, если моя личность станет известна до того, как буря, которую я могу поднять, успокоится. Те, кто не вовлечён в это непосредственно, могут так не считать, но кое-кто из руководства может посчитать это самой страшной угрозой, которую они когда-либо испытывали, поскольку те, кто их поддерживает, могут пойти против них.

Для тех моих друзей, которые будут быть посреди какого-нибудь саентологического уровня, когда получат эту книгу, я хочу сделать предупреждение, что они, вероятно, захотят сперва завершить то, что они делают, прежде чем вгрызаться в эти материалы. Во-первых, некоторые из тех вещей, которые я обнаружил, значительно более продвинутые, чем всё, что сегодня используется в Саентологии. И во-вторых, я считаю, что нужно совершенно непринуждённо обсуждать тот материал, который помечен как кон-

фиденциальный. Также, для любого, читающего в Интернете, немного глупо беспокоиться о конфиденциальности, поскольку почти все шаблоны (платены) уровней ОТ, материалы курса клирования и полные одиторские пакеты НОТов кочуют по сети уже довольно долгое время, и к тому же свободная и осмысленная дискуссия скорее успокоит страсти, чем разожжёт их.

Я думаю, что один из главных факторов, отбросивших Рона назад в конце — это то, что он оборвал свои линии общения, сделав материалы конфиденциальными. До этого времени он непрерывно беседовал со своими студентами (на Инструктивном Курсе в 1960-х и на Продвинутых Клинических Курсах (ПКК) в 1950-х), и это, вероятно, действовало, в какой-то степени, как сессия одитинга, позволявшая разряжаться умственному заряду на том, что он исследовал. Когда он оборвал эту линию, это отразилось на нём. Это был печальный удел для того, кто любил говорить и читать лекции.

Я приношу извинения за то, что эта книга очень большая. Там много материала. Содержание этого материала следующее:

СОДЕРЖАНИЕ:

1. ЧТО ЕСТЬ И ЧЕГО НЕТ В САЕНТОЛОГИИ

2. КОСМИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ. Это моя собственная попытка построить карту трака времени и последовательности вселенных, через которые мы прошли.

3. ПОДЛИННЫЕ ЦПМ. Одна из наиболее известных заброшенных линий исследований. Это то, что я нашёл и технология для их улаживания.

4. ТЕХНИКИ И ПРИЁМЫ ОДИТИНГА. Более фундаментальная теория о том, как и почему работает одитинг. Новые продвинутые методы процессинга. Как вытащить себя, если вы перегрузитесь, читая эти материалы.

5. ВСЕЛЕННЫЕ ИМПЛАНТОВ. На раннем траке мы строили вселенные, которые были приспособлены для имплантирования (исправления) друг друга. Особенно штрафные вселенные домашней вселенной. Здесь основные данные, карты, шаблоны и т. д.

6. РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ. Как справляться с отколовшимися частями себя и различные другие продвинутые темы.

7. УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ОТ И ПРОДВИНУТЫЕ ПРОЦЕССЫ.

8. РАЗЛИЧНЫЕ ШАБЛОНЫ ИМПЛАНТОВ. Много новых, которые я сам исследовал, плюс основные исправления к тем отрывочным материалам, которые Рон набросал в 1963 году до разработки R3M¹ и приличных листинговых техник.

9. ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ОДИТИНГ. Как я проводил исследования. Ещё немного продвинутых материалов и шаблонов.

10. РАЗЛИЧНЫЕ ЗАМЕТКИ. Всякая всячина, некоторые вещи весьма умозрительные.

В конце я добавлю приложение, которое описывает ключевые изменения в политике, которые, как я считаю, заставят Организации работать лучше и приведут их дела в порядок.

¹ R3M — процедура одитинга настоящих ЦПМ, разработанная ЛРХ в 1963 году — см. СИКСХ;

**Пилот
Супер Сайо
часть 1**

ЧТО ЕСТЬ И ЧЕГО НЕТ В САЕНТОЛОГИИ

Copyright 1996

Все коммерческие права зарезервированы за автором, который в настоящее время желает оставаться анонимным и поэтому он пишет под псевдонимом «Пилот». Отдельные люди могут свободно копировать эти файлы на Интернете для своего собственного использования и их можно делать доступными на любом web-сервере, который не взимает за это платы, и который не изменяет содержимого этого файла.

Этот документ пытается конфронтировать различные неправильности в Саентологии. Это не беззаботная болтовня или неоправданно резкие нападки. Я верю в заявляемые Саентологией цели, и я хочу видеть их достигнутыми. Саентология в какой-то мере стала своим собственным заклятым врагом и нужно с этим справиться, чтобы появилась возможность дальнейшего прогресса. Было бы неправильно, если бы я только нападал, не предлагая ничего позитивного. Поэтому я прошу, чтобы каждый, кто будет делать этот документ доступным для других, включал бы туда и остальные, более позитивно ориентированные документы из этой серии.

ЧТО ЕСТЬ: Что Хаббард был интуитивным гением-самоучкой, способным к большим скачкам индуктивной логики.

ЧЕГО НЕТ: Предполагается, что это законченное исследование. Это было не так. ЛРХ предполагал, что если что-то сработало однажды, оно должно сработать снова. Он хотел изучить то, что мог, и затем продолжить и переходить к чему-то другому. Когда прекратился бум ранней Дианетики, он в основном вел только маленькие классы в 10-20 продвинутых студентов, и они перепрыгивали от одного процесса к другому, как зайцы. Техника устаревала в течении месяца. Сбор и кодификация этого материала была отдана на откуп другим. Позднее, когда были уже тысячи практикующих, места для критики его слов не оставалось. Он принимал только малую толику откликов от полевых (практикующих) аудиторов. Позднее, слабые процессы могли применять годами, прежде чем какие-либо намеки на неудачи могли бы просочиться наверх.

ЧТО ЕСТЬ: Саентология является изучением ума и духа.

ЧЕГО НЕТ: Саентология на самом деле незаслуженно называет себя наукой. Ее лучше всего может описать как «алхимию», лежащую на границе между суеверием и настоящим пониманием. Саентология работает часто, но не всегда. Несоответствия насильно подгоняют, чтобы "сделать их правильными", а неудачи относят на счет "нарушения этики" и скрывают, что, мягко говоря, портит репутацию этого предмета, и, таким образом, отвергает свободу для всего человечества. Это скорее фанатичный, чем научный подход.

ЧТО ЕСТЬ: Наука является результатом работы многих независимо работающих индивидов. Можно надеяться на свободный обмен идеями, но прогресс может иметь место даже когда такой обмен отсутствует. Например, Эдисон и Тесла были известными врагами и все же электричеством в наших домах мы обязаны открытиям их обоих (Эдисон - свет и моторы, а Тесла - генераторы и системы передачи).

Прогресс не приходит от комитетов. Идеи, изобретения, методы, и открытия исходят именно из единичных и отдельных источников. Я состоял в комитетах по программному обеспечению, которые добивались меньше, чем могли бы сделать в одиночку отдельные его члены. Но это не означает, что всё исходит из одного-единственного источника.

ЧЕГО НЕТ: Полноценная наука никогда создавалась исключительно одиночкой. Пытаясь отрицать любую возможность для других исследователей, Хаббард перекрыл путь гораздо больше любого закрытого ума, отвергающего само существование духа.

ЧТО ЕСТЬ: Первоначальные основы Дианетики находились в регрессионной² терапии. Рон сделал усовершенствования, но большинство ценных достижений появились в более поздние годы и они являются законным результатом многих лет прохождения инграмм у людей.

ЧЕГО НЕТ: Область исследований регрессионной терапии никогда должным образом не привлекала профессиональных психотерапевтов. Проблема состояла в том, что регрессионная терапия быстро добирается до прошлых жизней. Это делало её заведомо ложной для каждого, кто имеет обычные научные и антирелигиозные предубеждения. В современные времена это предубеждение постепенно ушло и вы можете найти психотерапевтов, практикующих регрессионную терапию, и она всегда упоминается как регрессия прошлой жизни, потому что это то, к чему она неизбежно приводит.

Я сомневаюсь, чтобы Рон знал об этом «недостатке» регрессионной терапии, когда он писал ДСНДЗ (Дианетика: Современная Наука Душевного Здоровья³). Он совершенно точно не упоминает ее ни в этой книге, ни в своих ранних лекциях, ни в записанных на пленку демонстрациях (1950 года), решая проблему неспособности найти базовый инцидент (бейсик) в текущей жизни, он заставляет пк (преклиров) входить в пренатальный инцидент. Эти пренатальные инциденты почти никогда не показываются в современной Дианетике и в большинстве случаев их можно спокойно проигнорировать как тривиальные и незначительные. Это выставляет всю книгу «Дианетика» в плохом свете относительно всяких претензий на достижение реальных результатов или на проведение тщательных исследований.

На самом деле, возможно, это было удачей для всех нас (за исключением тех, кто ненавидит этот предмет), что он не провел обширных исследований прежде, чем он написал эту популярную книгу, и он обнаружил, что он посвятил себя предположительно несостоятельной методике. Потом он открыл глаза, принял прошлые жизни, и пошел с ними дальше.

ЧТО ЕСТЬ: Многие из идей и техник в Саентологии исходят из более ранних источников. Рон мог совершенно свободно говорить об этом в ранние времена. Дианетический прорыв в прошлые жизни (срывающий всю обычную завесу муты с того, что каждый второй был Клеопатрой и т.д., что типично для многих мистических кругов) обеспечил организационный момент (стабильное данное), вокруг которого могла быть выстроена вся существующая информация по метафизике и философии. Саентология изначально была системой для отделения зерна от плевел (смотри лекцию 1952 года «Саентология: Первый краеугольный камень»⁴).

Рон собрал воедино материалы отовсюду - от Общей Семантики и Магии, до материалов Кришнамурти и Тибета. Он извлек суть из того, что ему казалось истинным, отбросив старые предрассудки, владевшие умами, и собрал их воедино в то, что, как он полагал, должно было стать взаимосвязанным целым. Даже в конце 50-х годов он еще говорил о себе как о том, кто является великим организатором, а не создателем.

Из магии и Кроули (Crowley) он заключил, что единственное, что они делали и что срабатывало было следующее. Чтобы избежать неожиданных последствий и неправильного хода заклинания, прежде чем пытаться заклинять, они проводили ясную визуализацию⁵ результата (воздействия) заклинания. Рон осознал, что когда эти заклинания срабатывали, именно визуализация и «Воля» (желание) гораздо больше влияли на успех, чем разные там бессмысленные ритуалы. Он свел это к процессингу созидания, который является основой Филадельфийского Докторского Курса (*the Philadelphia Doctorate Course*) и усовершенствовал идею Кроули о «Воле» в гораздо более ясно определенный концепт «Намерения».

² Regression - (мед.) ремиссия, ослабление симптомов; улучшение состояния больного

³ DMSMH (Dianetics the Modern Science of Mental Health).

⁴ the 1952 lecture "Scientology: Milestone One"

⁵ visualize - 1. мысленно представлять себе; рисовать в воображении, 2. делать видимым, зримым, осязаемым, наглядным, 3. (спец.) визуализировать

В начале нашего века были в моде самогипноз и самовнушение и согласно не-санкционированным биографиям, Рон своими «утверждениями»⁶ взлетел на волну массового увлечения этими штучками. Это имеет полный смысл, потому что если вы отбросите гипноз (от которого Рон довольно рано отвернулся) и разовьете эту концепцию до ее самой высшей, какую только можно себе вообразить, формы, вы окажетесь с Саентологическим концептом созидających постулатов. А это - реальный шаг вперед, к позитивному мышлению (которое также развилось из самовнушения).

В практических упражнениях Маршрута 1 в книге «Создание Способностей Человека»⁷ вы обнаружите в значительно усовершенствованном виде "Йогу психического тепла" (см. "Тибетская Йога и Секретные Доктрины" Эвана⁸), и что "Медитация на Объекте Дыхания"⁹ является предшественником TR0. Но они были значительно усовершенствованы и демонстрируют реальные успехи. Он очень преуспел в этом в те годы.

ЧЕГО НЕТ: Предмет Саентологии не возник ниоткуда. Хаббард не пришел из какой-то передовой Галактической Цивилизации, чтобы учить нас, жалких недоумков. Это довольно странная идея, обретшая популярность на основании диких слухов о Саентологии. Конечно, он говорил шутливо, что он не с этой планеты, но как и все остальные, в соответствии с теорией Саентологии. Он никогда не говорил, что Саентология пришла не с этой планеты. В действительности он говорил в точности наоборот.

Этот предмет развивался. Он должен продолжать развиваться.

ЧТО ЕСТЬ: Защита Ума. Если вы читаете или говорите о чем-то, или даже если вы занимаетесь сознательно возвышающими техниками или процессами, почти невозможно причинить сколько-нибудь продолжительный вред. Если идея слишком опасна для нынешнего душевного состояния человека, он отключится, неправильно ее поймет, или просто посчитает её нелепой. «Имеющие уши, да не слышат» - это и есть основной защитный механизм, и он работает. ЛРХ был большим сторонником этой идеи.

ЧЕГО НЕТ: Защита ума не работает при наличии принуждения или техник высокого давления (сильного нажима). Промывание мозгов, гипноз, и даже импланты (электронное имплантирование (внедрение) гипнотических команд, типа тех, что делаются в развитых культурах, совершающих космические путешествия и которые можно найти в инцидентах прошлых жизней), описаны в Саентологической литературе, и довольно ясно это иллюстрируют.

Обучающие техники Морской Организации намеренно обходят защиту ума и создают роботов. Представьте себе, к примеру, ранние ККРФ (Краткие Курсы Руководителей Флага¹⁰), где студенты обучаются в условиях недостатке пищи и сна, и в опасном окружении (Этический отдел и т.п.) под сильным давлением времени и со стороны членов своей группы, с буквально сдвинутыми инструкторами и неожиданными физическими принуждениями («обегі вокруг палубы 10 раз»). Слушая курсовые магнитные ленты в приемлемом окружении, вы действительно могли бы чему-то научиться из них. Но большинство незаурядных студентов возвращались оттуда безумными, как психи, и действовали затем как драматизирующие психотики.

Большинство видов одитинга достаточно легки в используемых ими методах, чтобы понятие защиты ума оставалось эффективным и удерживало вас от нанесения какого-либо долговременного ущерба. Правило не оценивать за преклира и не говорить ему, что ему думать, исключает множество потенциально опасных навязываний, которые могли бы оказать давление. Но есть исключения. Самыми выдающимися в этом отношении являются листинговые техники, это когда ПК дает ответы на листинговый вопрос (такой как «Что вы используете, чтобы сделать других неправыми?») в попытке

⁶ affirmation - 1. заявление, заверение; утверждение, 2. подтверждение

⁷ «Creation of Human Ability»

⁸ the "Yoga of the psychic heat" (see Evan's "Tibetan Yoga and Secret Doctrines")

⁹ "Meditation on a Breathing Object"

¹⁰ FEBC (Flag Executive Briefing Course)

найти «Самый Правильный Ответ». Когда пк находит этот правильный ответ, одитор выдает его ему обратно, указывая, что это и есть тот самый правильный ответ. Эта техника очень мощная и может производить фантастические результаты. Но одитор может сделать ошибку и навязать преклипу неправильный ответ. Эти вопросы обычно настолько горячие и ответы настолько важны, что это оказывает на пк значительное давление, и идея защиты ума перестает работать. Промашка здесь может нанести вред пк. Раньше был такой БОХС (Бюллетень Офиса Хаббарда по Связям) на эту тему, но он исчез из поля зрения и его нет в Технических Томах.

ЧТО ЕСТЬ: Нижние уровни грейдов релиза могут производить изумительные результаты. Ступени от 0 до 4 работают с коммуникацией, проблемами, овертами, расстройствами, и фиксированными идеями. Это наверное было самым ясным и наиболее полным исследованием, сделанным по этой теме.

ЧЕГО НЕТ: Эти грейды не были хорошо спланированными и проработанными. Наоборот, они развивались на основе «попал - не попал». Они начинались как мешанина процессов улаживающих то, с чем Хаббард продолжал сталкиваться по мере того, как он пытался исследовать области, в которых он был действительно заинтересован. В конце концов в 1965 году они были скомпонованы в грейды. Но там были ошибки и ошибочные предположения и это продолжалось до 70-х годов, пока они не были приведены в по-настоящему работающую форму. Многие в этих компиляциях или даже в командах процессов собиралось вместе другими, и похоже Роном даже не просматривалось, поскольку несколько лет позднее он был просто шокирован одним из таких используемых тогда процессов (в частности техника 4-го грейда) и выпустил бюллетень, говорящий о том, что это была глупая идея.

ЧТО ЕСТЬ: Эти грейды работают (кроме тех случаев, когда они очень неправильно применяются) и производят состояние релиза (облегчения, освобождения) в той области, к которой они обращаются, и поэтому человек не только чувствует себя лучше по данной улаживаемой теме, но и освобождается от накопленного им груза всей этой области. Например, проблемы улаживаются до тех пор, пока масса прошлых проблем, которые он до этого все еще таскал за собой, внезапно не улетает прочь, и он чувствует значительное облегчение.

ЧЕГО НЕТ: Релизы грейдов известны как непостоянные. Улаженное, в основном остается улаженным, но дополнительный результат, в виде состояния свободы по всей данной теме (например, пк может по желанию заставлять проблемы исчезать) является временным явлением. Эта область на самом деле не стерта, она только "отключена". Если позднее она снова «включится», чтобы этот релиз восстановить процессинга потребуется больше.

ЧТО ЕСТЬ: Рон считал, что в основе релиза этих грейдов лежит «реактивный ум» и когда он стерт, человек становится чистым (клиром), и лежащий в основе этих грейдов источник должен уйти и, как следствие, они должны были бы автоматически быть стерты.

ЧЕГО НЕТ: Это совершенно неверно. Все сессии одитинга начинаются с улаживания всяких недавно возникших проблем, расстройств и т.п. Это бывает даже с Клирами и ОТ. Вы можете считать результатом релиза грейда когда пк не создает новых проблем в течении некоторого времени после релиза проблем и т.д., но он конечно же в конце концов их создаст, даже если этот человек Клир или находится на верхних уровнях ОТ.

ЧТО ЕСТЬ: Последней попыткой объяснить почему клир имеет проблемы является отнести это на счет ОТ III или на НОТЫ.

ЧЕГО НЕТ: Опять это ошибка и притом серьезная. Источником своих проблем является сам человек. На верхних уровнях нет ничего, что указывало бы ему на то, что это должно быть первичным (главным) источником, и есть много материала на самих грейдах, который, говоря логично, можно было бы рассматривать в качестве первичного источника для аберрации. Человек освобождается от проблем, проходя Грейд 1, и он не делает того же, проходя ОТ III.

ЧТО ЕСТЬ: Теория грейдов стоит особняком и не включает ничего, что требует предварительного существования инграмм, имплантов, сущностей, или чего-то еще. Грейды содержат факторы, которые могли бы действовать на богоподобного тэтана, которому нельзя было принести никакого вреда, в то время как такие вещи как импланты и инграммы требуют, чтобы существо уже опустилось настолько низко, чтобы им можно было помыкать. Идея о вышедшем из себя боге, дико совершающем оверты, довольно общепринята и вероятно опирается на реальные захороненные в памяти воспоминания.

ЧЕГО НЕТ: Мы поставили все с ног на голову. Грейды являются пределом уровней ОТ. Они - это то, что было по-настоящему не так с самого начала. Никто в Саентологии никогда не стирал основного (базового) материала на этих грейдах. Полная причина над коммуникацией должна была бы включать способность дать подтверждение летящей пуле и заставить ее исчезнуть.

ЧТО ЕСТЬ: Весь остальной материал верхних уровней - это то, что должно быть стерто во время одитинга. Но это второстепенный материал. Не более чем отвлечение, которое обнаруживается на пути обретения основ на этих грейдах.

ЧЕГО НЕТ: Нецелесообразно даже пытаться стирать все грейды на нижних уровнях. Люди никогда и близко не были способны добраться до основных проблем, овертов и т.д., которые они имели, когда были молодыми богоподобными существами, и которые заставили их постулировать своё собственное падение. Они не могут даже визуализировать (мысленно представить себе) многомерные реальности, которые должны были существовать на раннем этапе. Они зафиксировались на подобном Земле трехмерном существовании и вы можете ожидать от них только этого. Поэтому правильным подходом было бы получить релиз на этих грейдах (от основных аберраций), а затем уже играть со всем другим материалом, чтобы убрать его с дороги и поднять осознание этого парня, а потом вернуться к материалам этого грейда и действительно стереть их в базовой области его прошлого существования.

ЧТО ЕСТЬ: Есть состояние Клира. Оно может быть описано как восстановленный контроль над болезненными умственными картинками. Даже психиатры осознают, что человек способен получить отблеск сильного инцидента. Это достигается либо постепенным привыканием к воспоминанию болезненных инцидентов (как в Дианетике), либо повторяющимся обнаружением команд, имплантированных давным-давно с большой силой (как это делается на Клиринг-Курсе), до тех пор, пока человек не сможет конфронтировать эту силу в умственных картинках и его это не будет беспокоить.

ЧЕГО НЕТ: Эти дикие идеи и расхваливание товара, связанное с состоянием клира в Саентологии, являются, главным образом, рекламой и принятием желаемого за действительное. Клир, в определение, данном в книге Дианетика, это недостижимое состояние, поскольку оно предполагает превосходный рикол и т.п. в одной жизни без всякого духовного осознания и знания прошлых жизней. Это невозможно. Но если вы распространите это определение в реалии Саентологии и будете ожидать полного рикола на всем пути существования существа, то тогда мы будем говорить о конечном состоянии супер-ОТ, которого в наше время Саентология никогда и близко не достигала, но которое может быть предельной (конечной) целью, в направлении которой мы и работаем.

ЧТО ЕСТЬ: Есть инструкция Церкви Саентологии (далее в тексте - ЦС), которое утверждает, что обесценивание (инвалидация) состояния клира является подавляющим (сапрессивным) действием.

ЧЕГО НЕТ: Об этом изъятии определения клира не принято говорить среди саентологов¹¹ и никто не отважится ничего сказать на эту тему, опасаясь умерить жар необузданного продажного очковитательства, поскольку его легко могут вышвырнуть на улицу. Люди, которые прошли Клира, знают чего они достигли и чего нет из этого, но

¹¹ Тут Пилот имеет ввиду саентологов, остающихся в лоне ЦС, хотя и в Свободной Зоне не все отваживаются на такую "смелость".

держат язык за зубами, потому что это действительно прекрасное состояние, несмотря на все его ограничения. Неприятной стороной этого эффекта является то, что многие из достигших этого состояния, позже посмотрели на это определение и обесценили себя, потому что они не соответствуют тому, что говорится в книге. И поэтому они проходят полную процедуру одитинга (РУК - Рандаун Уверенности Клира¹²), чтобы избавиться от ущерба, нанесенного этой неверной информацией.

ЧТО ЕСТЬ: Осознание клира является (осо)знанием того, что он сам создает (мокап) свой собственный банк (реактивный ум) и картинки.

ЧЕГО НЕТ: Знать это абстрактно - это не то же самое, что осознавать это и управлять этим. Это осознание не является конфиденциальным и часто упоминается на лекциях Рона. Это в основном полезно знать не клирам, потому что это воодушевляет их обрести контроль над своим реактивным умом. Это было обычным знанием среди большинства саентологов в 60-е годы. Когда они начали позволять людям аттестоваться на Дианетического Клира, существовал технический бюллетень, говорящий о том, что нельзя толкать людей на ложную аттестацию на это состояние путем вытягивания из него этого осознания Клира. И это обычно (но не всегда) неверно истолковывалось так, будто это осознание является конфиденциальным, и поэтому это осознание перестало быть обычным знанием среди нижнего уровня саентологической публики.

ЧТО ЕСТЬ: Политика Церкви по поводу конфиденциальности материалов верхних уровней довольно решительная. Потеряв вы кусочек конфиденциальной бумаги и вас могут изгнать из верхних уровней на всю жизнь. Шепните словечко оттуда в случайной беседе, даже с теми, кто уже прошел этот уровень, или забудьте запереть портфель, и вам возможно придется проводить основательный компенсационный проект.

ЧЕГО НЕТ: Эта политика не была успешной, разве только в доставании своих лояльных членов и в создании большой таинственности. Раньше в 50-ые годы Рон имел обыкновение говорить в шутку о культах, которые, чтобы избежать утечки долларов, хранили большие тайные секреты в своих внутренних святилищах. Просто просмотрите введение в «Дианетике 55» ("Секреты, Секреты, Секреты») в качестве такого образца. Когда что-то оберегается от рук своих врагов, тогда, похоже, конфиденциальность только вызывает бум нелегальных публикаций.

ЧТО ЕСТЬ: В ранний период, когда Рон раскапывал материалы по имплантам, он опубликовывал упражнения ОТ, и даже когда он подходил к ранним версиям техник НОТов (1952-1953 годы), некоторые студенты спрашивали его, должны ли эти материалы быть конфиденциальными и скрываться, потому что они могут попасть в плохие руки и быть использованы против людей, которые этого не знают. Он сказал, что самое безопасное - это кричать об этих материалах на каждом углу и широко их опубликовать. Единственная настоящая опасность в том, чтобы хранить их в тайне.

ЧЕГО НЕТ: Ужасной опасности увидеть конфиденциальные материалы без соответствующей подготовки. Этого не происходит. Защита ума максимальна, когда кто-то благополучно сам читает что-то. Иногда вы можете кого-то утомить, навязывая ему этот материал, но это верно для навязывания любых Саентологических процессов или, в сущности, также и для других техник и практик.

ЧТО ЕСТЬ: Идея, что сущности являются причиной банка, аберраций и соматик, это то, во что в настоящее время верят на верхних уровнях Церкви. Рон определенно много восторгался ими и много говорил об этом в лекциях Курса Класа VIII и строил теорию о них, как об источнике соматик.

ЧЕГО НЕТ: Это полностью противоречит всем основам Саентологической теории. Настоящая причина того, что одитинг работает, заключается в том, что человек сам генерирует все свои болезни.

ЧТО ЕСТЬ: В прохождении НОТов есть польза. По дороге встречаются всякие БТ (боди-тэтаны, тэтаны тела - сущности). Они похожи на якорь корабля, который не дает ему развить полный ход. Они будут усиливать ваши боли и аберрации. Но они никогда

¹² the CCRD - Clear Certainty Rundown

не являются их причиной. Они не заслуживают внимания, пока вам нужно улаживать то, что поближе (проблемы, расстройства и т.д.), но в конце концов их нужно будет убрать с вашего пути. Валить все на этих ребят - именно поэтому у организации появляются проблемы, когда ПК узнает о них на низших уровнях. Это - просто лицензия на обвинение другого в своих овертах и проблемах, и, как это всегда было известно (по крайней мере в Саентологии) - самый верный способ ухудшить ситуацию.

ЧЕГО НЕТ: Большинство из БТ не являются самостоятельными существами. Это просто ошибочная идея. Все мы помещаем кусочки самих себя друг на друга. Джо помещает кусочек себя на Билла, чтобы удержать Билла в (приемлемых для себя) рамках. Родители будут инстинктивно засовывать кусочек себя в своих детей, чтобы сохранять контроль над ними. Этот ребенок обнаружил бы их в виде «БТ». Накоплена большая масса имплантов, чтобы заставить нас делать это компульсивно и неосознанно, для того чтобы мы удерживали друг друга послушными и гуманоидными. Эти импланты совсем не сокращают населения.

ЧТО ЕСТЬ: Соло техника НОТов проста и полезна. Каждый должен знать, что когда появляется сущность какого-либо сорта, вы спрашиваете: «Что ты?/Кто ты?», и поощряете её ответить «Я» до тех пор, пока она не сделает этого и не прекратит валять дурака с созиданием себя в качестве демона или чего бы то ни было. Этот материал иногда появляется на нижних уровнях, и организации оставляют вас блуждать в потемках, тогда как такой довольно легкий трюк должен с ними справиться.

ЧЕГО НЕТ: Идея улаживания судебных разбирательств путем игр с БТ противника на расстоянии была довольно странной. Может быть это и работало бы, если бы сущности на самом деле были источником всех аберраций, а не всего лишь незначительным фактором. Одиторы могли бы добиться большего, посещая своих врагов в их снах и стараясь приносить им ночные кошмары. Но Рон шутил над своими студентами, продельвая такое с ними, он просто считал, что это забавно и не очень эффективно.

Немного отвлекаясь, скажу, что существует также и Тибетская техника для работы с демонами. Она взята из «Книги Мертвых»¹³. Если демон появляется и начинает вас пугать, вы создаете себя как еще большего и еще более ужасного демона и пугаете его самого. Если вы на самом деле попали в неприятности с преследующей вас сущностью какого-либо рода, это сработает в качестве крайней меры. Это не очень красиво, поэтому не пользуйтесь этим способом без особой причины.

ЧТО ЕСТЬ: Есть идея, что если бы подробности имплантов не оставались конфиденциальными, они могли бы быть использованы в рекламе и т.п. Это распространяется почти в качестве одного из поводов для конфиденциальности.

ЧЕГО НЕТ: Это просто не имеет значения. Мэдисон Авеню уже нашли все горячие кнопки у людей. Они бы просто посмеялись над использованием для этих целей материалов Саентологии. Когда вы обнаруживаете некоторые по-настоящему ранние импланты, вы зачастую будете обнаруживать Горилл, Тигров, Медведей, Планы, Поезда, Автомобили и т.п. Они являются горячими кнопками. Вот почему эта вселенная такая твердая. Всё это вокруг нас. Мэдисон Авеню может быть и не знают об имплантах, но они достаточно хорошо знают о ключевых кнопках и они нажимают на них с большой силой. К этому моменту мы стали настолько толстокожими, что мы просто не моргнув глазом, просто не обращаем внимания на этот материал.

Между прочим, самые горячие телевизионные рекламные ролики являются хорошим способом определить имплантированные кнопки. Рекламодатели проводят для вас все опросы и потом вы просто замечаете, какой пункт должен был быть имплантирован, чтобы реклама работала. Например, «быть каждым» - не очень горячо в качестве кнопки для продажи, но «быть точь-в-точь как кто-то другой» - довольно хорошо и является популярной основополагающей кнопкой в рекламе. Предположительно она

¹³ the Book of the Dead - Существует перевод на русский язык, который называется "Тибетская книга мертвых" д-ра Эванс-Вентца, перевод с английского О.Т. Тумановой - М.: ФАИР-ПРЕСС, 1998, ISBN 5-8183-0031-5, ББК 86.42, Т 39.

имеет большой отклик на Е-метре. Конечно, противоположное также было имплантировано (импланты часто используют пары позитивный - негативный), значит «отличаться» также является горячей продажной кнопкой и имплантированным пунктом.

ЧТО ЕСТЬ: КСЕНУ (или КСЕМУ¹⁴) - это плохой парень, который упоминается в конфиденциальной литературе. Он такой же злодей как и Гитлер, за тем исключением, что он имел более высокий уровень технологии, чтобы измываться над окружающими людьми.

ЧЕГО НЕТ: Те саентологи, которые прошли ОТ 3 не имеют никаких особенных страхов перед этим парнем. Это совсем не то же самое, как если вы говорите о Сатане или каком-то злом боге, который может вас сцапать. Он просто был плохим парнем. Тот трепет, который вы наблюдаете, когда сталкиваетесь с «благоговейным» именем, не является страхом Ксему. Это страх Этики. Я не удивился бы, если бы я увидел ОТ, который становится зеленым при упоминании о нем. Но то, что его так пугает, это - видения (призраки) наказания тысячами часов исправительных работ или постоянного запрета с высших уровней.

ЧТО ЕСТЬ: Рон все время был воодушевлен написанием и съемками популярного фильма про Ксему. Он показывал его (Ксему), привезшего всех недовольных и всех меньшинств на Землю и потом разбомбивший вулканы и закончивший в отчаянной схватке с лояльными офицерами, стремившимися предать Ксему суду. Он (фильм) сосредоточен вокруг конкретного лояльного офицера, и (в качестве сексуальной героини) кинозвезды, которые узнали об этом заговоре, но слишком поздно, чтобы его предотвратить. Но они возглавили революцию, низвергнувшую Ксему. Конечно, здесь не упоминаются ни БТ, ни прошлые жизни. Эта история представлена как запись, оставленная для будущих цивилизаций на Земле, чтобы они могли узнать, что произошло, когда вымерли динозавры. Она была найдена археологами или что-то типа того, и была представлена президенту США, который немедленно её уничтожил.

ЧЕГО НЕТ: Этот фильм, который назывался «Революция на Звездах¹⁵», очевидно не будет снят. Была неудачная попытка снять его в конце 70-х годов и вторая попытка (которая, как мне кажется, так никогда и не миновала стадии финансирования) - в начале 80-х годов. Этот сценарий циркулировал довольно широко и его давали каждому, кто пытался заговорить об участии в его финансировании. В конце 80-х годов СиОрг (Морская Организация) испугалась этого фильма (я очень даже могу себе представить почему) и начала пытаться собрать все копии и нападать на каждого, кто когда-либо прикасался к этому сценарию.

Может быть в конце концов их отношение изменится. Это был неплохой сценарий. Не так хорош как «Полная Память¹⁶», но лучше, чем «Черная Дыра¹⁷». Может быть, учитывая всю известность APC (группы новостей на Интернетe под названием alt.religion.scientology), было бы лучше переименовать его «КСЕНУ, Фильм». Я думаю, что ЛРХ это бы понравилось.

ЧТО ЕСТЬ: Существуют разного рода пародии на Ксему и различные уровни ОТ, болтающиеся в Интернете.

ЧЕГО НЕТ: Я не вижу в этом никакого вреда. Не только потому что это забавно, но это также помогает вам экстериоризоваться от всей этой путаницы. Навешивая такую фантастическую важность на несколько инцидентов и делая их конфиденциальными и, к тому же загружая их всем множеством продажного очковтирательства, мы действительно создаем большое количество ментального заряда на этом материале и придаем ему большую силу, чем он имеет. Несколько шуток могут разрядить этот искусственно созданный заряд и в перспективе добраться до всего этого материала.

Мне особенно нравится пародия на Инцидент номер Один, когда выходит Форд

¹⁴ XENU (or XEMU)

¹⁵ «Revolt in Stars»

¹⁶ "Total Recall"

¹⁷ "The Black Hole"

Мустанг и он поворачивается направо, затем налево, следуя звукам Щелчка, Треска и Хлопка, и затем это существо подавляется волнами Хрустящего Риса.

ЧТО ЕСТЬ: Существует Саентологическая инструкция против шутников и подрывающих авторитет, выпущенная около 69 или 70 года. В основном она объявляет подавляющим действием делать забаву из этой темы.

ЧЕГО НЕТ: Это нехорошая инструкция. Юмор - это больше, чем просто забава. Способность посмеяться над собой является механизмом для социальных изменений. Он является одним из немногих способов высвободить заряд вне одитинга. Он работает даже на группах и высвобождает групповой заряд, который всегда был одной из самых больших проблем в Саентологии.

ЧТО ЕСТЬ: Внутри организации ходило много шуток. Мы развлекались, смеясь над собой. Сколько ОТ нужно, чтобы сменить лампочку? Семеро. Один - чтобы держать лампочку и шесть - чтобы вращать вокруг него вселенную. Одна из наших оформительниц однажды сделала рекламу о том, как курс R6 увеличивает размер груди, снабдив её фотографиями до и после. Она наклеила её в женский журнал разными профессиональными способами и мы имели обыкновение вручать его ничего не подозревающим студентам или сотрудникам и просили их взглянуть на увлекательную новую рекламу из Сент-Хилла (продвинутый обучающий центр в Англии).

Однажды мы составили орг-схему (схему Саентологической организации) для Саентологического борделя. Экзаменатор должен был подтверждать, что сессия прошла хорошо. Здесь были свои истории успеха и т.д. Мы считали, что это могло бы опередить всех конкурентов на многие годы. Были даже лозунги типа «Золотая Эра Стандартной Ебли».

ЧЕГО НЕТ: Материалы этого рода сейчас под запретом. Я считаю, что это само по себе является ключевой характеристикой подавляющей группы.

ЧТО ЕСТЬ: Существуют «групповые инграммы», обсуждавшиеся в ранней технологии. Рон видел, что группы имеют множество характеристик, присущих индивиду, и могут быть выведены из себя внешними воздействиями (или в нашем случае путем совершения овертов и т.п.).

ЧЕГО НЕТ: Все попытки прохождения групповых инграмм были неудачными. Рон в конце концов пришел к заключению, что используя существующую технологию этого сделать было нельзя. Он никогда больше не возвращался к этой теме и она все еще остается областью, отчаянно нуждающейся в исследовании. В качестве временной меры он предложил идею написания правдивых историй в качестве лучшего способа снятия группового заряда. Было время, когда он придавал огромную важность сохранению группы разумной и честной по отношению к своим первоначальным целям. Теперь, к сожалению, реальные происходившие тогда истории скрыты и похоронены под приливной волной СО (Связь с Общественностью).

ЧТО ЕСТЬ: Чтобы опубликовать или даже просто что-то сказать публично о Саентологии, саентолог сначала должен получить «полномочия». Это не применяется к разговорам с друзьями, это является распространением, но это применяется ко всему, что обращается к публике в целом. Так было в 60-х и 70-х годах. Сейчас они могут это называть как-то по-другому. Насколько я знаю, один парень был так воодушевлен Саентологией, что планировал выступить с небольшой речью о ней во время своей презентации, которую он делал на компьютерной конференции, и был остановлен КО (Командный офицер - Command Officer (CO) – один из руководителей организации - пер.), это было в конце 70-х годов. Один человек, типа Траволты должен был повторить и в точности рассказать то, что он собирается сказать на эту тему, прежде чем делать какие-то заявления на телевидении. Но иногда, когда они полагались на благоразумие парня (и возможно проведя его через все необходимые для этого тренировки), они давали кому-то полное добро выступать публично, но даже тогда этик-офицер будет наблюдать у него за спиной, чтобы быть уверенным в том, что не случится ничего неэтичного, а все, что освещает эту тему в плохом свете, является неэтичным.

ЧЕГО НЕТ: В Интернете совсем немного настоящей коммуникации от саентоло-

гов. Конечно они позволят невинному новичку трепаться о том, как всё замечательно, и есть настоящие профессионалы, уполномоченные работать с Интернетом, но всем остальным лучше быть осторожными в том, что они говорят, иначе они закончат в Этике. Вам могут встретиться дерзкие ОТ, которые используют свой шанс, но это бывает редко. Кроме того, поскольку в Интернете есть материалы НОТов, каждый, кто еще не начал НОТов, страшно рискует залететь на ужасные компенсационные проекты (исправительные работы – пер.) или лишиться званий, если он прочитает эти материалы.

ЧТО ЕСТЬ: Книга “Что такое Саентология” и другие материалы такого рода очевидно были помещены в Интернет на церковный сайт, получив на это требуемые полномочия. Значит каким-то сотрудникам разрешено свободно копировать и распространять такой материал. Я говорю сейчас о внутренней политике Церкви, а не о законах авторского права.

ЧЕГО НЕТ: По нормальному, они ничего больше сказать не могут. Даже цитирование безобидной строки из технического бюллетеня может навлечь на человека большие неприятности. Получение разрешения обычно требует многих месяцев и бесконечных согласований и аргументов. Это приводит к большим остановкам в коммуникации. Их ужасный колбасный фарш (переполнение групп новостей сообщениями, чтобы загрузить оппонентов и разрушить коммуникационные линии) действительно может представлять некоторый интерес и использоваться некоторыми людьми, если бы они перекачивали мегабайты настоящего материала (возможно даже транскрипты лекций) на Интернет. Существует около 3000 часов записанных на магнитные ленты лекций, и большинство из них имеют транскрипты. На это могут уйти недели, даже если без повторов. Вместо этого они будут нести какую-то чушь и повторять цитаты из той поверхностной книжонки, которая даже не принадлежит перу Рона и являет собой просто сборник продажной рекламы.

ЧТО ПРАВДА: Одним из самых известных высказываний ЛРХ было: «Если сомневаешься - коммуницируй (общайся)» и «Коммуникация - это универсальный растворитель».

ЧЕГО НЕТ: Нынешняя политика по-видимому не любит его применять. Но как часто и бывает в таких случаях, раннее высказывание Рона было правильным, а более поздняя инструкция - самоубийственна. Они пытались остановить коммуникацию в Интернете и это очень сильно по ним отприкошетило.

Но не все они поголовно идиоты и некоторые из них знакомы с настоящей технологией. Я уверен, что сейчас в течении нескольких месяцев было большое внутреннее давление, чтобы дать по крайней мере нескольким заслуживающим доверия ОТ полное добро на реальный разговор в Интернете. Те ужасные неудачи в существующих попытках справиться с сетью посредством превращения её в «колбасный фарш» (которые приводили ко всевозможным «ужасным» последствиям, таким как заголовки сообщений «Ксену» и т.п.) возможно вызвали достаточные внутренние подвижки, чтобы такое добро было дано.

Я уверен, что это такой статус (состояние) «Невинного Младенца» (Clear Baby - ребенок-Клир), который недавно появился в Интернете. Я не знаю точно, но похоже, что она общается совершенно свободно, без оглядки на этик-офицера. Люди такого типа скорее всего будут общаться чистосердечно до тех пор, пока вы не надавите слишком сильно на их деликатные проблемы или не будете вытягивать церковные утаивания. Они даже могут не знать всего о Приказах Флага или внутреннем функционировании Церкви. Если бы OSA¹⁸ были умнее, они бы давали добро скорее преданной публике, нежели сотрудникам СиОрга, и полагались бы больше на любовь людей к Саентологии, нежели чем на усилия контролировать коммуникацию.

(Уточнение: Идентичность Невинного Ребенка была разоблачена и она сейчас по-

¹⁸ OSA- Office of Special Affairs - Офис Особых Дел. Раньше это называлось Guardian Office (Отдел Безопасности) и руководилось Мэри Сью Хаббард. Позже на Гардиан Офис свалили все шишки за судебные провалы ЦС, объявили их всех поголовно ПЛами, а в газетах объявили, что во всем виноват Гардиан Офис и что теперь его ликвидировали.

хоже назначена ответственной за свободную зону).

Само собой разумеется, у меня нет никакого такого разрешения. Если бы вы сказали в Церкви что-то из этого материала, из того что я говорил здесь, то вы на другой день оказались бы в Этике. Это случилось бы, даже если бы вы просто сказали это на исповеди, нечего и говорить о болтовне про все это в Интернете.

ЧТО ЕСТЬ: В прежние дни Рон был в основном честен со своими студентами на курсе. Иногда он преувеличил или увлекался, или кое-что преуменьшал, но он сознательно не стряпал лжи и не придумывал истории.

ЧЕГО НЕТ: Помещаемые в разные книги маленькие биографические скетчи были очень неточны и не были написаны Роном. Его овертом (проступком) было игнорирование всего этого материала, который распространяли его сотрудники. Его на самом деле не волновало, что они говорили публике. Он был раздосадован тем, что общество игнорировало его крупные открытия, и видел себя в соревновании с могучим потоком ложной рекламы, исходящей из большого бизнеса.

Одним примером того, что он мог бы на самом деле говорить своим студентам, является лента "История Дианетики и Саентологии", которая доступна на Саентологическом сайте. Конечно, он показывает себя в хорошем свете, но он не делает ложных заявлений о том, что он имеет степень также и в Ядерной Физике. Как раз наоборот.

Что касается этой дурацкой степени в Ядерной Физике, один человек в отделе связей с общественностью организации поручил Академии Саентологии выпустить почетную степень Ядерной Физики для Рона, когда они опубликуют книгу о радиации. Он посчитал это очень забавным и шутил на эту тему со студентами в своей следующей лекции.

Что касается "Змеи" Томсона (*Thompson*) (несанкционированные биографии утверждают, что он был придуман Роном), этот парень действительно существовал, и он написал книгу, под названием "Руководство по Психоанализу во время действий Военно-Морских Сил". Она применялась в Военно-Морских Силах во время Второй Мировой Войны и, возможно, является основополагающим источником для экранной популярности симпатичного и благоразумного Фрейдистского аналитика в армии, типа того, что мы видим в шоу про госпиталь МЭШ. Это была очень хорошая и практичная книга и она была переиздана в качестве популярной брошюры в конце 50-х годов. По-моему там даже были фразы типа «это является действующим руководством для человеческого разума» и включала в себя техники по регрессионной терапии. У меня есть копия выпуска 1963 года и она похоже является самой лучшей книгой по психоанализу, какую я когда-либо читал. К сожалению, она была заброшена мною наряду с массой других книг по психоанализу, когда несколькими годами позже я стал фанатично увлекаться технологией ЛРХ. Если бы я знал, я бы завис на ней.

В этой книге командор обсуждает свою учебу с Фрейдом в Вене и потом разъезжает по разным военным базам в Азии, чтобы поэкспериментировать с этими техниками. Я думаю, что это было как раз тогда, когда Рон с ним столкнулся, когда он морем возвращался в США.

Организация похоже не собирается разыскивать эту книгу и держать её для подтверждения истории Рона. Возможно потому что в ней многовато ранней Дианетики. Или, что более вероятно, он неправильно вспомнил имя того парня. Прошло более 30 лет с тех пор, как я прочитал эту книгу, и я не уверен, но он мог быть что-то типа Командующим Томасом или как-то иначе ("Змея" очевидно является прозвищем). Организация не посмела бы поднять эту тему, если бы Рон неверно вспомнил имя того человека, поскольку Клир должен иметь превосходный рикол, и поскольку Рон, как предполагалось, должен был учиться вместе с ним, а не просто немного с ним поболтать (и может быть он взял копию его книги) во время долгого морского перехода.

ЧТО ЕСТЬ: Несанкционированные биографии ЛРХ в основном точны, насколько можно проверить эти факты, но они предвзято представляют в дурном свете те истории, которые они содержат. Много такого материала исходит от тех, кто очень огорчен и обозлен на Рона и Саентологию. Они зачастую были оскорблены и обижены, и это де-

лает их очень пристрастным источником и они имеют тенденцию преувеличивать, выдумывать и освещать историю однобоко.

ЧЕГО НЕТ: На самом деле СиОрг не может исправить никакую из этих неточностей или осветить ту же историю с другой стороны, поскольку тогда они должны были признать, что все эти плохие вещи на самом деле происходили.

Давайте, к примеру, возьмем рассказ Отто Рооса (*Otto Roos*) о том, как Рон требовал посмотреть свои собственные папки пк. Это не совсем так. Рон распорядился, чтобы его папки преклира отобрали у Отто и передали их Секретарю Квалификации (это саентологическое название для начальника отдела контроля качества в Саентологической организации) чтобы она их проверила, а не для того, чтобы самому их просмотреть. Вы можете посчитать это неважным, но это имеет значение для членов Церкви, поскольку эта неточная история делает Рона лицемерным (считается, что преклиру не полагается смотреть свои собственные папки).

Однако Рон действительно наезжал на Отто и у него действительно были на Е-метре компрометирующие реакции типа Рок-Слэма¹⁹ (он свободно говорил об этом на ранних лекциях Краткого Курса), а организация не хочет подтверждать ничего из этого.

ЧТО ЕСТЬ: В более поздние времена (70-е годы) Рон был печально известен своим крикливым гневом.

ЧЕГО НЕТ: Он (гнев) не был полностью реактивным. Он жестко держал его под контролем. Есть много историй, когда кто-то проходил мимо, и Рон прерывал свой визг, чтобы сказать ему мягко и приятно: «Здравствуйте, как дела?», прежде чем возобновить свои яростные децибелы и продолжить атаку.

Я не считаю это хорошей манерой обращения с людьми. Она основана на ошибочной идее, что вы справляетесь с банком других людей (имеется в виду реактивный банк или реактивный ум), оказывая на него большее принуждение, чем этот банк. В прежние времена он бы никогда такого не сказал. Сила (принуждение) порождает силу и приводит к его еще большему включению. Если бы сила помогала, полицейские соединения были бы терапевтическими. Эта ошибочная идея просто является способом оправдать себя, что впадая в эти тирады, он поступал правильно.

Здесь мы видим настоящую разницу между клированным и неклированным индивидом. До клирования ярость должна быть реакцией на раздражение (типа стимул-реакция - пер.) в виде слепой ярости, вышедшей из-под контроля. После клирования все это вполне сознательно и под контролем, она предположительно хорошо продумана и на самом деле находится под контролем индивида. Тем не менее это желание наброситься на кого-то, пронзительно крича, чтобы привести его в порядок, вовсе не исходит от состояния клира, и этот импульс - довольно аберрированный. Я в этом случае вижу аберрации, которые происходят из ментального заряда, пропущенного из-за совершенных в исследованиях ошибок, что, кроме всего прочего, является самым трудным пунктом для правильного обнаружения.

ЧТО ЕСТЬ: Первым Клиром, закончившим клиринг-курс в середине 60-х годов был Джон Мак Мастерс (*John MacMasters*) (ласково называемый нами «Джон Мак»). У него был рак и удален желудок и ему сказали еще в 60-е годы, что проживет он не более года.

Он отозвался на предложение заняться Саентологией, обучался и одитировался изо всех сил, и он был в гораздо более лучшей форме и даже был способен есть настоящую пищу вместо жидкой кашицы в конце 60-х годов. Он ездил по свету с мировым турне, продвигая Саентологию и клиринг-курс.

ЧЕГО НЕТ: Он не любил Морскую Организацию. Они с ним плохо обходились. У него были другие интересы. Они называли это «ино-намеренностью» и старались затолкать его в более низкие этические состояния. Он ушел. Они объявили его подавляющим. Он был известным гомосексуалистом, но они напрямую не могли этим восполь-

¹⁹ (обвал скалы - беспорядочное хаотичное движение стрелки - пер.)

зоваться в то время, поскольку тогда в Саентологии было много гомосексуалистов. Поэтому вместо этого, они объявили, что он поставил себя в положение, когда его могли шантажировать (предположительно за нахождение в тайной гомосексуальной связи, хотя это и была ситуация «все это знают»), потому что они не хотели говорить о настоящих причинах его ухода. Это было где-то в середине 70-х.

Позже он стал очень ожесточенным и говорил отвратительные вещи о своем раннем опыте общения с Хаббардом, но в период 1965-68 годов он действительно любил этот предмет и мог сделать что угодно для Рона. После слишком близкого контакта с последующим безумием Морской Организации его любовь превратилась в ненависть, и именно это мы слышим в его последних заявлениях. Какое-то время после ухода он преуспевал, но в конце концов он скончался. Он имел обыкновение говорить, что он действительно хотел бы оставить свое истерзанное хирургами тело и найти подростка в коме в больнице (потому что тэтан должен был уже покинуть это тело) и захватить его без всех этих заморочек с реинкарнацией в теле ребенка.

ЧТО ЕСТЬ: В настоящее время ЦС (Церковь Саентологии) - анти-гомосексуальна. Занимающиеся гомосексуализмом в настоящее время отстраняются от верхних уровней.

ЧЕГО НЕТ: Это было не так где-то до 80-х годов. Единственной ранней ссылкой Рона было, что тэтаны в основном не имеют пола (не существует тэтанов мужских и женских). Там утверждалось, что люди становятся гомосексуальными из-за ментального заряда некоторого вида (таких как плохой инцидент, который нужно было стереть в одитинге), но когда этот заряд удален, они имеют тенденцию скорее становиться бисексуальными (они более не отстраняются от гетеросексуальных отношений), чем просто отказываться от гомосексуальности.

В 60-е годы среди сотрудников циркулировала идея о том, что все должны однажды попробовать гомосексуального опыта, просто чтобы пройти свои ТУ по ним (другими словами, получить конфронт над этим). Я знал некоторых, которые попробовали это на этом основании, и даже одна девушка, которая решила, что ей больше нравится быть парнем. Однако большинство из нас (включая меня) чувствовали, что если вам не хочется трахать гориллу - это не означает, что вам нужно идти и делать это, просто для того, чтобы пройти свои ТУ. Даже в этом случае, тогда это было либерально и безопасно для альтернативного образа жизни. Идея об удалении умственного заряда состояла в том, чтобы никто не имел предубеждений или сильного беспокойства по какому-либо поводу до тех пор, пока никто не получал никакого вреда.

ЧТО ЕСТЬ: Морская Организация в настоящее время навязывает очень консервативную мораль. Члены СиОрга могут быть привлечены к ответственности (более низкие этические состояния с возмещающими (исправительными) работами и т.п.) за связь вне брака.

ЧЕГО НЕТ: И это снова противоположно раннему отношению, которое было чрезвычайно либеральным. В основном правил не было вплоть до инструкции 1965 года «Руководство по приемлемому поведению для студентов» (*"Student's guide to acceptable behavior"*) и сексуальные правила в котором были отменены в 1967 году инструкцией «Новые Правила Второй Динамики» (*"New Second Dynamic Rules"*) (первая динамика - это сам, вторая динамика - это секс/семья/дети, третья динамика - это группы и т.д.), которые говорили, что нет правил, за исключением того, что этика может держать вашу ответственность, когда вы взбудоражите чей-то кейс.

Где-то в 70-е годы вышел Приказ Флага, запрещающий внебрачный секс членам СиОрга. Возможно в начале он был выпущен в целях СО (связей с общественностью, создание хорошего мнения у публики - пер.), но с тех пор они сами находятся под этим ограничением и пытаются и используют этот приказ флага в отношении саентологов - не членов СиОрга. Результатом всего этого является запутанная мешанина Приказа Флага, инструкции 1965 года и инструкции 1967 года (которая никогда не отменялась, но они имеют тенденцию прятать ее от персонала).

Довольно интересно, что когда они начали навязывать строгую сексуальную мо-

раль, вышел технический бюллетень ЛРХ под названием «Боль и Секс» ("Pain and Sex"). Это действительно взято из лекций 1952 года (см. лекции по технике 88) и вырвано из контекста. Боль и секс действительно взаимосвязаны имплантами и тэтаны совершили множество овертов в этой области, но совет Рона в то время заключался в том, чтобы не отказываться от секса, а просто стирать эти инциденты.

ЧТО ЕСТЬ: Для проведения проверки на безопасность среди саентологов используется Е-метр (своего рода детектор лжи). Эти «секчеки» ("sec checks" - проверки на безопасность) являются просто списками возможных овертов (преступлений и т.д.), которые зачитываются, и в это время наблюдают за реакциями Е-метра, с тем, чтобы выявить всё, что человек утаивает.

ЧЕГО НЕТ: Он не был создан для сбора компромата или для того, чтобы обнаружить, что пк - нехороший парень, которому нужно запретить дальнейшие услуги. Он был предназначен для нахождения овертов и работы с ними, чтобы удалять ментальный заряд и освобождать его от последовательности оверт/мотиватор (саентологический аналог Кармы). Даже в наши дни они стараются очистить заряд, а не просто обнаружить, что им было сделано. Основываясь на этом, его можно рассматривать в качестве одитинга позитивного действия, имеющего целью улучшить человека.

У меня лично были чрезвычайно большие достижения, когда я однажды прошел секчек. Пунктом, который произвел наибольший результат, было имплантирование других. Все современные уровни ОТ являются высоко мотивационными (мотивировкой является то, что происходит с вами в результате совершенных вами овертов - своего рода карма). Они обращаются к тому, что было сделано этому человеку, а не к тому, что он сделал и это было известно в качестве ошибки еще в 1952 году. Тэтана с самого начала никаким образом нельзя имплантировать, если только у него не было намерения имплантировать других когда-то в прошлом (возможно для того, чтобы сделать других хорошими или удерживать их под контролем). Было бы очень разумно где-нибудь на уровнях ОТ заставить пк пройти что-то типа «вспомни имплантирование других». Поскольку это не сделано, этот недостаток в некоторой слабой степени исправляется средствами проверки на безопасность. Но это очень длинный путь. Есть гораздо лучшие процессы на 2-м грейде для улаживания вины и овертов. Они же вместо этого без конца третируют людей этими секчеками.

ЧТО ЕСТЬ: В 1960-е годы святость исповеди и конфиденциальности папок преклиров и той идеи, что чтобы ни появилось, это должно быть высказано, и тогда оно уйдет, и это нельзя использовать против самого человека или даже принимать во внимание, все это выдвигалось, как имеющее абсолютную важность. В древние времена священники скорее позволили себя застрелить, а свои церкви сжечь, чем открыть когда-либо или использовать что-то из сказанного на исповеди. В прежние дни мы рассматривали это более важным, чем даже выживание любой саентологической организации, потому что это было ключевым моментом в выживании всего предмета в целом. Вы бы скорее позволили разрушиться организации, чем использовать что-то из обнаруженного в папках преклиров, потому что если бы вы это нарушили, то для преклира стало бы небезопасно одитировать свои оверты и это должно было бы постоянно блокировать весь предмет в целом.

ЧЕГО НЕТ: Это было грубо нарушено в современной Саентологии. Первой ошибкой была идея просматривать папку преклира того, кто был объявлен подавляющим, чтобы посмотреть были у него какие-то достижения (потому что отсутствие улучшений кейса является признаком подавляющей личности). Это переросло в проверку папок объявленных подавляющими ради овертов и висхолдов (это считалось допустимым, потому что это было законом Честной Игры). Ухудшение продолжалось. В конце концов даже регистраторы (продавцы организации) начали просматривать папки, предположительно под тем предлогом, чтобы провести двойную проверку того, получил ли он все часы одитинга, которые оплатил, но на самом деле чтобы получить кнопки, для того, чтобы заставить его заплатить за следующую услугу. Если же было законное основание для объявления кого-то подавляющей личностью, то они так всегда поступали (это просто ребячество, я на самом деле считаю, что людей нужно исправлять, а не выгонять).

ЧТО ЕСТЬ: Проверки на безопасность зачастую неправильно одитируются, не верно используются и постоянно проводятся слишком долго (оверран), когда они не являются правильным (соответствующим ситуации) действием для данного преклира. Бывают ситуации, когда они могут принести кому-то пользу, но не тогда, когда они проводятся без необходимости (особенно по высокой цене) или проводятся в обвинительной манере (которая похоже стала популярной в эти дни), и особенно когда вы не посылаете этого человека в этику и «улаживаете» те оверты, которые уже были стерты (что почти гарантирует, что этот человек начнет совершать оверты). По этой причине сама эта технология является непопулярной и продолжает существовать в переименованном виде, называясь в разные времена по-разному - Исповедь Хаббарда, Процессинг Целостности или Процедура Ложных Целей (Hubbard Confessionals, Integrity Processing, and the False Purpose Rundown).

ЧЕГО НЕТ: В настоящее время они говорят преклиру "я вас не одитирую" в нелепой попытке удержать пк от ощущения, что безопасность одитинга была нарушена. Возможно, в следующий раз, когда полицейский попытается выписать мне штраф за нарушение, когда я проеду на знак, я скажу ему "я на самом деле не веду машину".

Иногда может возникать что-то, что на самом деле нужно улаживать в Этике. Например, преклир хранит у себя в туалете килограмм гашиша и теперь мы убедили его пройти детоксикацию, чтобы выпотеть все наркотики, и он собирается начать продавать его на улице, чтобы заплатить за одитинг. В таких случаях я бы сам передал папку преклира Этик-офицеру и прочел бы ему лекцию о поддержании безопасности одитинга. Преклир не должен сделать что-то нехорошее и потом рассказать об этом, чтобы это скомпенсировать. С ним нужно только разумно поговорить и уговорить его поступать правильно. От хорошего этик-офицера вы могли бы ожидать, что он это знает, но часто у них не хватает одиторского обучения.

ЧТО ЕСТЬ: Административный саентологический персонал не обучен технологии Саентологии. Вместо этого они обучены организационным инструкциям. В начале 70-х годов появилось Инструктивное письмо, положившее этому начало. Иногда вы можете встретить кого-то, кто обучен с обеих сторон этой границы, но это противоречит обычному ходу вещей.

ЧЕГО НЕТ: Большинство саентологического персонала (лишь малый процент которого работает в качестве одиторов) не имеет никакого реального представления о том, что представляет из себя Саентология, кроме некоторого поверхностного уровня начинающего сотрудника и рекламного отдела. Он работают во имя некой смутной цели спасти мир без малейшего понятия о том, что это такое и с чем это едят.

В прежние дни организации зачастую быстро расширялись, когда они обучали весь свой персонал как одиторов. Конечно вы не можете просто взять одитора, который не знает ничего другого и поставить его на руководящую должность без всякого обучения его этой работе. Но знание технологии разума - это собственно и есть то, о чем вся эта Саентология. Поскольку я имею к этому отношение, Саентологический руководитель, который не обучен также и как одитор, не является настоящим Саентологом (в самом полном смысле этого слова), он не имеет никакого понятия о том, что он делает, и имеет тенденцию портачить. Для нового сотрудника недостаток обучения по этому предмету понятен, требуется время на то, чтобы изучить эти вещи. Но если он не изучает технологию как безумный, тогда что он там делает? Единственным ответом является религиозный фанатизм (большой Рон в небе решит все проблемы этого парней за него?) или он надеется сделать деньги или добиться власти или что-то еще.

ЧТО ЕСТЬ: Регистраторы организации являются на самом деле большой группой продавцов, с поведением худшим, чем большинство самых экстремальных продавцов автомобилей. Они без конца нажимают на кнопки, преследуют людей и угрожают им этикой, дают ложные обещания и пытаются заставить людей, чтобы они заложили свои жизни надолго вперед, чтобы получить деньги для оплаты организациям их высоких цен. Есть исключения, особенно, когда Вы удаляетесь далеко от организации Флага (чем ближе они к "Источнику", тем хуже они становятся), но они живут на большие коммиссионные, так что этическое поведение было обесценено, а неэтичность восхваляет-

ся.

ЧЕГО НЕТ: Так не должно быть. В одно время существовала инструкция, что "Только Клиент Говорят о Деньгах" и регистратором было запрещено это обсуждать. Также они не получали никаких комиссионных от продажи. Это сохраняло их немного более честными. Лучше всего когда человек погружается в свою реальную работу, которая состоит в том, чтобы объяснять где какие услуги доступны и поощрять людей их получать.

Между прочим, стандартная финансовая политика организации состоит в том, чтобы никогда не брать денег взаймы, но всегда платить наличными (за исключением того, что вам, вероятно, придется занимать для рекламы, чтобы вывести бизнес из критического положения, но вы не берете денег в долг для чего-то другого). Это - хорошая политика. Говорить людям делать обратное - это оверт.

ЧТО ЕСТЬ: Чтобы завершить какую-нибудь услугу в организации, вы должны написать историю успеха. Если вы отказываетесь или написали что-то негативное, то стандартным действием будет уладить вас, либо в отделе пересмотра, либо в этике, чтобы исправить то, что не так. Бывает, когда такое исправление проведено, оно в действительности исправляет что-то, что было сделано неправильно, и что противоречило стандартной технологии. Однако бывали случаи, когда то, что было сделано неправильно, было правильно с точки зрения стандартной технологии, и, следовательно, это нельзя было исправить, и случаи, когда курс или действие одитинга было либо неэффективным, либо не представляло большого интереса для этого человека. В подобных ситуациях плохая история успеха запускала человека в бесконечные бесполезные или расстраивающие его восстановительные или этические действия. Поэтому у вас всегда найдется что-то красивое сказать и написать приемлемую для публики (СО - связи с общественностью) историю успеха, если только вы не знаете, что вы на твердой почве в объяснении того, как одитор или супервайзер нарушил стандартную технологию.

ЧЕГО НЕТ: Основываясь на этих навязанных историях успеха, нельзя оценить качество предоставленной услуги или даже просто определить, было ли это действие положительным или вредным. Вы получите пыльные истории успеха даже при ухудшающих или при бесполезных действиях, если только человек не настолько расстроен, чтобы не проклясть все на свете. Существуют реальные истории успеха, но это те, которые написаны добровольно, и те, которые написаны по завершении чего-то, что реально произвело фантастический эффект на человека. Но нет способа отделить зерна от плевел.

Это должно быть плохая идея - заставлять людей оценивать качество и эффективность предоставленной услуги, как это делается в некоторых ресторанах. Может быть это должно делаться с привлечением контрольных ящиков, на бланке, вручаемом вам офицером по успехам, и затем бросаемом в ящик для анонимного голосования. Может быть офицер по успехам без всякого давления на него или настаивании на чем-либо, должен спрашивать человека, доволен ли тот обслуживанием или хочет ли он что-либо уладить. И потом он, возможно, должен спросить этого человека, не хочет ли он написать историю успеха, и должен также поставить у него на спине большой знак, говорящий, что от таких людей никогда нельзя требовать написания историй успеха.

Учитывая все это, эти истории успеха могли бы что-то реально означать. И если бы эти бланки для голосования еженедельно собирались бы и определялось среднее значение, то у вас был бы реальный показатель того, что публика думает о ваших услугах.

* *

ЧТО ЕСТЬ: Согласно Саентологической политике менеджеры должны управлять исключительно посредством статистик. Если бы в классной комнате рухнул потолок и студенты лежали бы на полу все в крови, то решением было бы оставить их там подольше, потому что Саентологическая Академия будет оцениваться по количеству её студенческих баллов и завершений курсов. Ну, может быть, я слегка преувеличиваю. Большинство инструкторов в действительности должны были бы отложить свои фиксир-

рованные идеи и трудились, бы как угорелые, выручая своих студентов из опасности. Но статистики на самом деле пошли бы вниз и где-нибудь в высшем руководстве нашелся бы руководитель, который отказался бы быть разумным по поводу каких бы то ни было оправданий за низкие статистики (в соответствии с политикой) и некоторые головы полетели бы.

ЧЕГО НЕТ: Управление посредством статистик само по себе в основе своей абсурдно. Это - навязчивая идея, которая мешает смотреть на то, что вы на самом деле делаете. Это не означает, что вы не должны смотреть на статистики, каждая успешная корпорация знает, что вы должны иметь график производства, поощрять тенденции к росту и исправлять тенденции к падению. Вы можете действительно поднять организацию на недостижимую высоту, обнаруживая то, что изменилось как раз перед основным сдвигом на графике. Но это только один из многих индикаторов, которые контролируют работу организации и предсказывают ее долговременные ожидания. Такие вещи, как моральный климат в коллективе, удовлетворенность клиента, потенциальное истощение невозобновляемых ресурсов, и совершенствование продукта - все они очень важны.

Когда вы штатный сотрудник, каждую проблему, которую вы не можете решить, или ситуацию, которую вы не можете конфронттировать, вы улаживаете, заставляя статистики расти, с мыслью, что это приведет к расширению Саентологии, которая, в свою очередь, приведет к окончательному решению всех проблем и социальных бед. Затем это используется для оправдания совершенных по отношению к публике и другим сотрудникам овертов, и все это приводит к тому, что эта идея становится фиксированной, поскольку чтобы избавиться от овертов, им нужно было бы встать к ним лицом к лицу.

Самая большая ошибка - это заставлять статистики расти, когда они начинают падать, потому что это скрывает реальную причину, по которой статистики падают, и в конце концов становится невозможно обнаружить, что же было испорчено. Например, когда появилась безумная идея во время занятий в классной комнате изнурять студента за непонятые слова каждый раз, когда он чуть-чуть двигается²⁰, статистики академии начали рушиться. Если бы они смогли конфронттировать низкие статистики и попытались бы найти, что изменилось, они смогли бы должным образом обнаружить и исправить ошибку. Вместо этого супервайзеры заставили статистики снова расти, заставляя остальных студентов подольше оставаться и т.д. Конечно, статистики в любом случае начали бы медленное скатываться в сторону краха, поскольку на большом интервале такой подход не работает. Приятным заметить, что Рон во время обучения обычно постукивал ногой, поэтому в классных комнатах Флага это было известно как движение тела, которое вы могли делать без страха, что супервайзеры замордуют вас до смерти.

ЧТО ЕСТЬ: Супервайзеру не полагается оценивать, интерпретировать или объяснять материалы курса студенту. Это - разумная идея. Студент должен сам для себя понять.

ЧЕГО НЕТ: Согласно текущей политике супервайзеру не нужно быть обученным по тем материалам, которые он супервизирует. Он зачастую не имеет никакого понятия о том, что изучают студенты. Если студенту нужна помощь, все что могут сделать супервайзер - это механически спросить про непонятые слова, часто про слова, значения которых он сам не знает. Это чистый идиотизм.

В прежние времена у нас были инструкторы, которые знали свои материалы вдоль и поперек и которые заботились о студентах. Правила удерживали его от разглашательства и подавления студентов слишком большим оцениванием, но полностью это не исключалось, и супервайзер мог здорово помочь, находя другие ссылки, давая примеры из своего опыта, ярко объясняя на примерах, наблюдаемых в классе и т.д. Если студент изучает, к примеру, уровень 1 (процессинг проблем), инструктор не должен рассказывать ему теорию этого уровня или как проводить эти процессы. Это со-

²⁰ Здесь, видимо, речь идет о движении тела. Когда супервайзер видит, что студент чем-то двигает (например, постукивает пальцами), он решает, что это одно из проявлений непонятого слова и начинает заставлять его находить и прояснять его. - пер.

держится в материалах студента и он действительно сам должен их изучать. Но материалы по проблемам также упоминают ЦПМ (Цели - Проблемы - Массы) и этого нет на данном студенческом уровне, и он не будет одитировать их без детального изучения, но ему, возможно, нужно несколько слов объяснений и похлопывание по спине, чтобы заставить его снова вернуться к тем материалам, имеющим отношение к его уровню.

ЧТО ЕСТЬ: Существующая в настоящее время технология саентологического обучения имеет тенденцию специализироваться на работе с непонятыми словами и на выполнении пластилиновых демонстраций. Это полезные техники. Иногда их достаточно, особенно для тех взрослых, уже имеющих большой объем знаний и проходящих курс с большим энтузиазмом.

ЧЕГО НЕТ: Это совершенно не пригодно для использования в школах. Взгляд 50-х годов был гораздо шире и ярко высвечивал, насколько плох данный подход. Основная Саентологическая идея по всей этой области состоит в том, что понимание происходит из аффинити (симпатии), реальности и коммуникации (АРК). Они все еще знают это, но они забыли, как это применять. Прежде всего вам нужно заставить студентов полюбить предмет. Заинтересованный студент будет изучать предмет несмотря на плохого учителя. Вам нужно поощрять свободную и открытую коммуникацию об этом предмете, особенно между студентами (в настоящее время это не поощряется в ЦС). Вам нужно видеть и что-то исследовать и стараться что-то обнаруживать, чтобы создавать реальность. Вам лучше было бы просмотреть материалы много раз, чем просто механически проработать согласно контрольному листу. В качестве замены опыту вам нужно просто сидеть и воображать, что вы будете делать и как вы будете справляться со всем, что может пойти не так. И вам нужно решить, что вы сами придумали этот предмет, чтобы сделать его своим собственным и полностью поместить его в свою собственную вселенную (да, Рон действительно говорил студентам поступать так в лекции 1954 года).

ЧТО ЕСТЬ: Обучение людей под принуждением создает роботов, которые не могут мыслить, используя информацию, которую они изучили. Это было хорошо известно в 50-е годы. Вколачивание информации в студенческие головы полностью противоречит всем Саентологическим основам. Но первоначальный курс одитора класса VIII преподавался посредством вышвыривания студентов с борта судна всякий раз, когда они допускали ошибку. "Одитор старается убить преклира, ЗА БОРТ 3 РАЗА"²¹ - таким был обычный КС (рекомендации Кейс-супервайзера после просмотра сессии, проведенной одитором).

ЧЕГО НЕТ: Влияние этих подавленных и не думающих VIII-классников за несколько месяцев довольно сильно разрушили саентологию. Был уничтожен сам костяк обученных одиторов и старожилов в Саентологии. В одной организации перед их прибытием (в конце 1968 года) в штате было около 50 обученных одиторов (также включая смещенных обученных одиторов, занимающих другие посты), а к середине 1969 года их осталось только горстка.

Между прочим, эти первые VIII-классники не были злыми людьми. У всех их было намерение помогать и спасать мир. Просто они временно превратились в драматизирующих психотиков. Большинство из них потом жалело об этом. Некоторые из них заняты принесением себя в жертву во имя Саентологии в неверно направляемом усилии загладить свою вину (например, Арти Марен - *Artie Maren*). Другие организовали отколовшиеся группы свободной зоны. Многие из их больше не одитируют.

ЧТО ЕСТЬ: Стандартная технология (каждый делает одно и то же тем же самым способом без изменений) была введена курсом Класса VIII. Она постоянно рекламируется как предел технического совершенства.

ЧЕГО НЕТ: Стандартная Технология не означает не правильную технологию ни технологию высокого качества. Стандартная технология на самом деле означает, что

²¹ OVERBOARD 3 TIMES - Вряд ли студентов кидали за борт, это противоречит морской этике, вероятно это означает просто 3 раза оббежать вокруг палубы. (Похоже на дедовщину в нашей армии - "Упал, отжался"...)

одна и та же ошибка постоянно повторяется всеми. Это полезно для исследований, поскольку это облегчает наблюдение того, что не так с этой технологией. К сожалению, если у вас есть фиксированная идея, что эта технология уже доведена до совершенства, то эти исследовательские достижения по большей части теряются.

Введение стандартной технологии вызвало полное крушение Саентологии в 1969 году. К счастью она настолько обнажила многие из основных ошибок, что в конце концов, когда эти промахи нельзя было больше игнорировать (в конце 1970 года), самые грубые ошибки были исправлены, и Саентология воспрянула.

Они должны были очень осторожно вмешиваться в стандартную технологию и следить за ней орлиным глазом. Если бы у нас не было такого фанатизма и упрямство в желании быть правыми, и обучения посредством принуждения, мы в течении нескольких месяцев смогли бы обнаружить ошибки в технологии и восстановить костяк нашей разумности и опытных одиторов и руководителей. Вместо этого весь этот предмет попал в руки (вообще говоря) фанатиков и некомпетентных людей.

Даже когда теория одитинга исправлялась и улучшалась в начале 70-х годов, уровень умения одиторов рушился из-за исчезновения старожилов, крупных ошибок в том, как проходить курсы и больших угроз и обесценивания, применявшихся к студентам и одиторам. В современной Саентологии ТУ и навыки работы с Е-метром старого Класа IV не найти нигде до самого Класа XII (если их вообще можно где-то найти).

Помнится как-то однажды я проводил «упражнение по датированию» в конце 70-х годов. Это упражнение не имеет никакого отношения к сниманию девочек²². Оно состоит в том, что тренер записывает на листке бумаги сложную дату и прячет ее, а вы пытаетесь обнаружить в точности эту дату, используя только реакции Е-метра. Я усадил тренера на стул и меньшее чем за минуту я вытянул из нее точную дату, получая довольно большие чтения на даты. Инструктору СиОрга это не понравилось. Я смотрел на преклира, а не на Е-метр. Я приятным тоном задавал вопросы, а не рявкал на пк. Я смотрел на нее в дружественно и уверенно, а не сверлил ее убийственным взглядом. Это все были вопиющие ошибки. Потребовались недели, чтобы восстановить мои навыки после того, как один из этих некомпетентных постоял за моей спиной в течении 5 минут.

ЧТО ЕСТЬ: Морская Организация была основана как военная организация. Это не удивительно, поскольку единственным опытом управления в жизни Хаббарда была его короткая служба в Военно-Морских Силах. Помните, он был писателем, конференсье и довольно долго одиноким волком. Насколько я знаю, он никогда не работал в качестве служащего, получающего жалованье. Его единственным опытом работы с группами вне Военно-Морских Сил были общественные клубы типа путешественников и собраний писателей научной фантастики.

ЧЕГО НЕТ: Несмотря на недостаток его опыта, огромное богатство его исследований в области человеческого разума привело Рона к формулированию множества полезных идей по поводу групп и организаций. Как и большинство из нас, он считал военный подход одним из самых глупых. В 50-е годы он поддерживал идею о группе, состоящей из честных индивидов, и он считал, что несколько свободных и независимых существ, работающих вместе, сравнимы с большой армией, в которой может быть только несколько немеханических индивидов, осуществляющих всю мыслительную деятельность наверху командной структуры.

ЧТО ЕСТЬ: Перед основанием Морской Организации, по организации ходил слух о том, что книга "Мистер Робертс" (*Mr. Roberts*) была написана о Роне одним из тех, кто служил вместе с ним во Флоте. Конечно все мы думали, что Рон, как предполагалось, был тем замечательным младшим офицером, который всем помогает в этой истории.

ЧЕГО НЕТ: Как мы теперь знаем, Рон был капитаном этого противолодочного корабля и книга изображает его психотиком. Я не могу сказать, является ли книга точным

²² Игра слов, английское "датировать" имеет также значение "назначать кому-то свидание".

изображением или это только зелен виноград²³ (черная зависть), или даже если это действительно было написано про Рона, в книге безусловно показаны недостатки в военных организациях. Посмотрите фильм когда-нибудь, это очень забавно.

ЧТО ЕСТЬ: СиОрг (Морская Организация) абсолютно противоположна теориям Рона времен 50-х годов.

ЧЕГО НЕТ: Нет никакого великого наследия ранних Саентологических организаций. Это не было областью интересов или компетенции Рона и ранние материалы были только бледными зачатками настоящей науки управления (менеджмента). Ранние организации просто существовали, они не были некой драматической демонстрацией своего рода организационной системой ОТ. Но в целом они делали своё дело, не разрушая людей, и получали много хороших результатов.

Есть несколько более поздних проблесков в организационной теории Саентологии, но они были подавлены и уничтожены грубыми искажениями основных концепций, создающих роботов и фанатиков. Это очень печально, тем более, что в 50-е годы он знал правильные основы и повернулся к ним спиной. Например, он считал подавляющей характеристикой жертвовать одним человеком ради многих и даже в позднее он указывал, что ПЛ (подавляющие личности) оправдывали бы свои оверты по отношению к индивидам, говоря, что они работают ради общего блага. И теперь такая привычка действовать во имя человечества является стандартным оправданием для совершения овертов в церкви.

ЧТО ЕСТЬ: В Саентологии используются низшие этические состояния с их обязательными отработками и жестоким обращением. Формулы состояний (это то, что нужно делать, когда вы находитесь в таком состоянии) возможно даже правильны или по крайней мере работоспособны, когда вы действительно находитесь в таком состоянии, и хотите что-то с ним сделать.

ЧЕГО НЕТ: Идея, что тому, кто сделал на \$20 000 работы за последний год и получил всего за это только \$200, можно назначить состояние Помехи за то, что он случайно разбил Е-метр стоимостью всего несколько тысяч долларов, это ничто иное, как жестокая эксплуатация. Это не реальный пример. Обычно ущерб представляет собой нечто гораздо более глупое и несущественное.

Низшие этические состояния не излечивают людей, которые служат помехой и становятся врагами Саентологии. Вместо этого они имеют дело с людьми, посвятившими свою жизнь организации и превращают их во врагов. Нет лучшей демонстрации саентологической идеи, что вы сами создаёте свою собственную противоположность, чем наблюдать за тем, с каким огромным рвением ЦС создает своих собственных врагов.

ЧТО ЕСТЬ: В СиОрге существует RPF (*Rehabilitation Project Force* - Силы Реабилитационной Программы). Это способ унижать (деградировать) людей и выбивать из них согласие. Я сейчас говорю скорее с чужих слов и наблюдений, чем с позиций своего опыта. Когда я впервые работал для Саентологической организации, такой род деятельности назывался «Отрицанием данности» (*Not-Isness*), а не реабилитацией, и мы знали, что это точно путь к провалу, поскольку попытка создать ничто из чего-то никогда не работает на большом временном интервале.

ЧЕГО НЕТ: У RPF никогда не было намерения кого-то реабилитировать. Мне представляется, что так было всегда, что туда направляли самых способных и ярко индивидуальных членов МО, которых я только видел, (хотя я уверен, что были и некоторые исключения). Действительным их намерением очевидно было создать компульсивное согласие (это моя мысль, я никогда не видел этого в Инструктивных Письмах или Приказах Флага). По сути это была драматизация основного намерения, стоящего за каждой попыткой имплантировать людей.

ЧТО ЕСТЬ: В одной из своих последних работ Хаббард отмечал такое подавляю-

²³ sour grapes - «зелен виноград» - это такое поведение, когда кто-то, завидуя чужим успехам, обвиняет его в нечестности, выставляя в дурном свете

щее воздействие на всем траке, как быть психиатрами и священниками. Если вы переведете саентологический термин «Одитор» и «Священник Церкви Саентологии» ("Auditor", "Minister of the Church of Scientology") на нормальный язык, вы обнаружите, что они ЯВЛЯЮТСЯ самым последним поколением психиатров и священников. Как жаль!

ЧЕГО НЕТ: Этот поздний бюллетень, подобно многому в последние дни, на самом деле неверен. Психиатры (или одиторы) и священнослужители (или священники) - это единственные группы, которые могли бы каким-то разумным образом помочь человечеству. Это те ряды, к которым люди присоединяются, когда они реально чувствуют побуждение помогать своим близким. Правда здесь в том, что эти группы находятся в такой опасной близости к деспотическому контролю и манипуляции массами, что они постоянно подвергаются их просачиванию и извращению своих собственных целей. Конечно там были и плохие психиатры и священнослужители, но там также было много и хороших, которые беспокоились о людях и старались им помочь. Но похоже на то, что их информация и техники были искажены и извращены каким-то искусным скрытым воздействием, чтобы гарантировать их неудачу. То же самое можно сказать и о Саентологии.

Люди, живущие в стеклянных городах, не должны бросаться водородными бомбами.

Отклоняясь от темы, я бы сказал, что подавляющее влияние на всем полном траке нашего существования состоит из тех, кто хочет имплантировать людей, чтобы сделать их рабами, и из тех, кто хочет имплантировать людей, чтобы сделать их хорошими. Эти две группы диаметрально противоположно настроены в отношении друг друга, но обе они хотят превратить всех нас, остальных, в послушных роботов. К создателям рабов относятся некоторые психологи, типа Павлова, но определенно сюда не входят люди с добрым умыслом, типа Фрейда и Юнга. Эта группа также включает некоторый процент промышленников, правителей, фашистов, и т.д., но не обобщайте. Не всем нужны рабы. И с другой стороны, есть "священники", которые почистили бы вам мозги, чтобы сделать вас "хорошими" согласно некоторому деспотичному кодексу (который обязательно включают ад, проповедуемый демагогами), но они составляют всего лишь небольшой (но очень заметный) процент. Не путайте их с большинством, имеющим хорошие намерения. И пожалуйста, обратите внимание, что эти "филантропы", управляющие разумом, также включают некоторый процент коммунистов и даже некоторых преподавателей, адвокатов, политических деятелей и т.д.

Совершенно очевидно, что существует по крайней мере определенный процент создателей роботов (не важно, создающих рабов или делающих других хорошими) внутри существующей в настоящее время управленческой иерархии Морской Организации.

ЧТО ЕСТЬ: Непрерывное проникновение в ЦС тайных агентов различных организаций. В ранние времена (1966-68 годы) в одной крупной организации мы обнаружили газетного репортера, агента FDA²⁴ и агента IRS²⁵. Мы совсем прозевали другого репортера, впоследствии написавшего разоблачение, и мы промедлили при ловле внедренца мафии, поднявшегося до руководящего поста прежде, чем его обнаружили. Агенты ФБР, ЦРУ, и КГБ были как у себя дома²⁶. Но Е-метр реагирует только на оверты, и преданный агент мог не без оснований полагать, что он служит на благо своей страны, и не совершает оверта, и поэтому он мог не реагировать. Кроме того, эти парни часто были обучены обманывать детекторы лжи. Так что я мог бы предположить, что таких агентов в организации было несколько, также как и то, что мы их никогда не разоблачи-

²⁴ FDA - 1. В США - "Food and Drug Administration" - Управление по делам Пищи и Медикаментов (Наркотиков).

²⁵ IRS - Internal Revenue Service - Служба Внутренних государственных доходов.

²⁶ В оригинале - «Notoriously absent were agents of the FBI, CIA, and KGB», что буквально означает «Пользующиеся дурной славой отсутствия были агенты...». Это похоже означает, что отсутствие этих агентов как бы создает дурную славу организации, которой они не интересуются. - пер.

ли. Позднее были раскрыты по крайней мере несколько агентов ФБР. Агенты при разоблачении обычно признавались, что они были посланы исследовать, но были "поставлены на путь истинный" замечательной технологией. Так что они часто оставались в штате, действуя в качестве двойных агентов. Но это - довольно стандартная разведывательная методика, когда они имеют дело с "культами", готовыми проглотить что угодно, если вы начинаете хвалить великолепие культа. По всей вероятности большинство из них возможно были тройными агентами, продолжающими делать свою работу уже не так скрытно, как раньше. Интересно, могло бы считаться провокацией²⁷ (соблазнить кого-нибудь нарушить закон) заставить Церковь Саентологии сдать этих двойных агентов с их знанием Бюро Внутренних Дел²⁸ (*Bureau internals*).

ЧЕГО НЕТ: Это была ужасная ошибка в оценке запущенной операции "Белоснежка" (*Snow White*). Церковь вполне могла быть уверена, что ее действия оправданы («зуб за зуб»), и в своем ошибочном самомнении думала, что обучение во Флаге и способности ОТ смогут сделать их неуязвимыми. Но они играли с крутыми парнями, настоящими профессионалами. Даже в этом случае Разведка Охраны (*Guardian Intelligence*) (шпионское подразделение Офиса Охраны, *GO - Guardian Office*) разыграли целое шоу и проникли дальше, чем смогла бы любая дилетантская организация, но в конце они прогорели и результаты были довольно ужасные. Когда Рон ушел в подполье и Мэри Сью попала в тюрьму, образовался глубокий вакуум, о котором уже так много написано другими.

Примерно в то же время умер Квентин (*Quentin*) Хаббард, бывший наиболее вероятным наследником на место Рона. Это был не только самый старший из сыновей Мэри Сью, но считалось, что он имел склонность к технологии. Он ходил с разговорами и любил рассказывать истории о цивилизациях полного трака (прошлой жизни). У меня было очень мало личных контактов с ним и я действительно не знаю всей этой истории, но он выглядел в целом полным энтузиазма, а не угнетенным. "Самоубийство" напоминает фальшивку в гангстерском стиле. Вероятно кто-то убрал его с дороги, возможно для того, чтобы гарантировать настоящий большой вакуум власти.

К её чести Диана Хаббард пыталась обуздать безумие СиОрга начала 80-ых, но она проиграла и крепко влипла. Насколько я знаю, она с тех пор вела себя сдержанно и имела мало отношения к управлению. Ни у кого из остальных их детей никогда не было большого веса в организации.

Это было то же время, когда Дэвид Мэйо и другие высокопоставленные люди были выдворены из Саентологии. Вакуум власти был настолько полным, что возникает подозрение, что он был спланирован. Что касается того, кто это сделал и для каких целей, я не имею понятия. Может быть эта попытка потерпела провал и преданные (но обманутые) фанатики и сейчас охраняют эту область. Может быть плохие ребята победили и теперь они в силе. Это могла быть Мафия (здесь ведь текут большие потоки баксов) или ЦРУ (*CIA*) (прекрасное место для экспериментов по контролю за разумом) или просто кучка маленьких посланников, которые хотят быть фанатично почитаемы. Насколько я знаю, это могли быть даже космические пришельцы (просто шутка - я надеюсь).

ЧТО ЕСТЬ: ЦС объявляет своих врагов "Подавляющими Личностями". Она делает так, чтобы семья и друзья отказались от них. Чтобы донимать их, существуют законы "Честной Игры"²⁹ (которые возможно отменили, но в духовном плане им все еще следуют). И ее сотрудников заставляли считать их действительно плохими, насквозь прогнившими парнями.

ЧЕГО НЕТ: Существует технология Саентологического процессинга на предмет того, когда один человек является подавляющей личностью для другого. Существует

²⁷ entrapment - отлов (диких животных), 2. (юр.) провоцирование на уголовно наказуемое деяние (police entrapment - полицейская ловушка)

²⁸ Bureau of Internal Revenue — Налоговое управление (США)

²⁹ Fair Game - Законная добыча, Честная Игра - добро на законность преследований или нападения на кого-то.

даже анализ характеристик подавляющей личности. Все это игнорируется, когда ЦС объявляет кого-то подавляющей личностью. Для них существует только одна подавляющая характеристика, и это то, что он не находится в компульсивном согласии или не послушен Морской Организации.

Отклоняясь немного в сторону, вся технология подавляющей личности (ПЛ) и потенциального источника неприятностей (ПИН) немного сомнительна, поскольку сам человек (а не ПЛ) считается ответственным за состояние, в котором он находится. Иногда вам нужно вырвать кого-то подальше от подавляющего влияния, так чтобы он мог настолько успокоиться, чтобы получать одитинг. Это всегда нужно считать временной мерой. Уже существуют Саентологические процессы для стирания в одитинге такой ситуации (Процедура Подавленной Личности - *the Suppressed Person rundown*) и человек, который был подавлен, перестает иметь проблемы с "ПЛ" и может с удобством быть с ним в коммуникации.

Так или иначе, но эту полезную технологию (чтобы уладить парня, который постоянно обрушивается, потому что кто-то в его окружении всегда разбивает его вдребезги), перепутали с охотой на ведьм и инквизицией. И они в действительности ведут охоту на ведьм, несмотря на предупреждения Рона не делать этого. Внутри организации периодически происходят массовые объявления людей ПЛ-ми. Это почти то же самое, что периодические чистки, которые вы можете видеть в самых застойных правительствах.

ЧТО ЕСТЬ: Рон говорил, что самый большой оверт - это делать других виновными в совершении овертов.

ЧЕГО НЕТ: Это не самое худшее. Действительно самое худшее - это убеждать других совершать оверты, которые они иначе не сделали бы, ради высшей цели. Это обычное дело внутри Саентологии. Одними из многих примеров являются случаи, когда кто-то поворачивается против своих старых друзей, объявленных (часто просто без всякой причины) врагами церкви.

ЧТО ЕСТЬ: Основная идея Саентологии, что вы ответственны за то состояние, в котором вы находитесь. Я могу это немного перефразировать и сказать, что вам нужно стать ответственными за то состояние, в котором вы находитесь, если вы имеете хоть какую-нибудь надежду изменить это состояние.

ЧЕГО НЕТ: Это не означает, что другие люди не могут вам помогать или мешать. Это просто означает, что в конечном счете вам нужно быть хозяином своей собственной жизни, и вы не сделаете больших успехов, просто сидя и обвиняя других, даже если они очень постарались, чтобы вас прикончить.

Но ЦС постоянно искажала это данное, чтобы всегда направлять обвинения на индивида и никогда - на организацию. Если этот некто посторонний портит жизнь человеку, то этот посторонний - ПЛ и это вина этого постороннего, но если это организация, которая поганит этого парня, то этот парень сам несет ответственность за состояние, в котором он находится, а организация не виновата. Из этого лицемерия бывали редкие исключения, поскольку среди этих роботов существуют действующие из лучших побуждений индивиды, но вы почти никогда не найдете организацию, которая принимает ответственность за какие-либо совершенные ей оверты.

ЧТО ЕСТЬ: ЛРХ никогда не было дела до существующих религий. Он считал, что обычно они основывались на появлении какого-нибудь отключенного (кей аут) ОТ, внушавшего местным жителям благоговейный страх и заставлявшего их его боготворить. В одной лекции он рассказывает о Моисее, который был очень могучим ОТ. Его предположение заключается в том, что Моисей притворялся что "это сделал Бог", чтобы Дети Израиля не смогли посчитать его виноватым в этом. Если это так, то Генезис³⁰ мог бы быть смутным наброском имплантов и прошлых жизней, стертых Моисеем (например, он сконфронтировал их и стёр), когда он был в горах, что в результате привело к тому, что он стал отключенным ОТ.

³⁰ Genesis - 1) Книга Бытия, 2) происхождение, возникновение, генезис

ЧЕГО НЕТ: Глупая цитата по поводу Иисуса, который был педерастом и т.п. очевидно не была написана Роном. Она почти определенно была написана Капитаном Биллом. Капитан Билл заявил, что тэтэн Рона оставил свое старое тело (передав его боди-тэтанам?) и перешел в тело Капитана Билла и поэтому он должен был выпускать новые бюллетени и т.п. ЦС, конечно же объявила Капитана Билла подавляющей личностью.

Когда она появляется в Интернете, иногда к этому фальшивому бюллетеню бывает приложен рандаун (программа) процессинга. Может быть это настоящий ОТ8 ЦС (приложенный к ложному введению), или же это творение Билла, но скорее всего это какой-то старый рандаун (возможно из 1-го Мельбурнского Расширенного Клинического Курса (*1st Melbourne Advanced Clinical Course*), выпущенный Капитаном Биллом в качестве ОТ8.

ЧТО ЕСТЬ: Рон проповедовал терпимость к бедным христианам и т.д., занятым поклонением какому-то давно ушедшему ОТ. Он говорил, что вам может потребоваться много сил, чтобы не рассмеяться вслух, когда вы бываете в церкви, но вы должны уважать их убеждения и просто продолжать их одитировать. Он ожидал, что в конце концов у них будет озарение.

Многие из нас в те ранние времена питали нежные чувства к Иисусу, считая его старым ОТ, который пытался что-то сделать со столь жалким состоянием человечества. Джон МакМастерс (*John MacMasters*) (в то время, когда он все еще был преданным членом ЦС) имел обыкновение цитировать в разговорах высказывание Иисуса типа "Вы сделаете больше, чем я".

ЧЕГО НЕТ: Когда он возился в ОТЗ с инцидентом 2 и все включил, Хаббард находил, что он включал картинки "Христос на Кресте" и т.д. Он довольно сильно расстроился, очень рестимулировался и решил, что все Христианство - это драматизация R6 (в этом употреблении R6 имеет отношение к материалам импланта, обнаруженного на одитинге Маршрута уровня 6, который, как считалось, формировал ядро реактивного ума). Некоторые из его комментариев по этому поводу и циркулируют в Интернете.

Очевидно, что это просто умственный «заряд», взбудораженный поднятием старого инцидента, который был наполовину стерт и наполовину запутан. Он видит имплантированную картинку кого-то на кресте, расстраивается и начинает проклинать Христианство. Правда в том, что существуют очень ранние импланты (гораздо более ранние, чем инцидент 2), которые вводят идею, что лучшие из нас всегда должны жертвовать собой ради других. Они показывают вам, что это ваш долг - взойти на крест, и как это прекрасно - так поступать, но на самом деле они намеревались избавляться от всякого, кто станет здорово отключенным ОТ. Многие великие ОТ были прикончены этим имплантом за время нашего существования в этой и ранних вселенных. Были и другие на этой планете, такие как Кришна, с которыми случалось такое. Когда Иисус взойшел на крест, мы потеряли великого учителя, и в конце концов большинство из его прекрасных учений были утеряны или искажены до неузнаваемости, когда римляне извратили Христианство и превратили его в политически приемлемую религию.

ЧТО ЕСТЬ: Саентология имеет правило, запрещающее смешивание практик. Оно используется в ЦС, чтобы всякое отношение или даже просто чтение чего-нибудь из любых других метафизических предметов, будь то Дзен или Астрология или Наука Ума (*Zen or Astrology or Science of Mind*) сделать этическим проступком. Они объявили подавляющими группами различные другие группы, типа Объективистов и группы Эдгара Сайса (*Objectivists, Edgar Cayce*) (я забыл, как они называются). Они не осмеливаются поступить подобным образом с большими религиями, но я уверен, что им жаль, что они этого не могут.

ЧЕГО НЕТ: В технологии саентологического одитинга этого (запрета смешивания техник) НЕТ. Существует другой момент, вы не должны смешивать две вещи, потому что каждая из них может вести своим путем, и если вы одновременно делаете две вещи, то у вас не будет возможности оценить, из какого источника произошли какие изменения. Исходя из этого, смешивание процессов Дианетики и Саентологии в одно время

официально считается смешиванием практик, и даже сейчас считается, что Саентологические упражнения ТУ не должны выполняться в одно время с получением одитинга.

Конечно Рон считал, что в разные ранние метафизические учения было внедрено множество хитрых ловушек и устаревших идей. Например, он считал ошибочными медитации типа «Я есть ничто» (он на самом деле попробовал некоторые процессы, основанные на этом утверждении, и они себя не показали хорошо). Он рекомендовал, чтобы вначале вы изучили его материалы, до того, как вы начнете изучать метафизику. Но он никогда не говорил вам не наблюдать. В конце концов, он сам прочёл тонны этих материалов, по крайней мере в ранние дни. Некоторые старожилы присылали ему книги и другие вещи, всякий раз, когда они думали, что другая практика столкнулась с чем-то, что могло быть полезно.

Существующие правила препятствуют любому пониманию основ Саентологии. Они мешают всестороннему духовному росту. Они поощряют костное мышление. И они непосредственно атакуют те другие группы, которые могут на самом деле считаться самыми близкими к Саентологии по своим целям и идеям. Это было бы разумно только в единственном случае, когда организация намеревается стать монополией в области метафизической мысли. Возможно это и является той причиной, по которой они так поступают.

* * *

ЧТО ЕСТЬ: Способности ОТ (Оперирующего Тэтана). Разум превышает материи. Телекинез и телепатия. Даже телепортация (а Хаббард не говорил, что это невозможно, он говорил, что это делается скорее посредством дезинтеграции объекта в одном месте и воссоздания его в другом, чем его перемещением). Я видел это и я это продемонстрировал. Почти каждый одитор старых времен (до 1968 года) может поклясться, что они реальны, даже если он уже давно ушел из церкви.

ЧЕГО НЕТ: Стабильные способности ОТ. Стабильное достижение состояния ОТ. Повторяемость по желанию демонстраций могущества ОТ. Настоящие уровни ОТ были переименованы в уровни пре-ОТ, потому что они не производили этого. Если бы у ЦС был кто-нибудь, кто мог по желанию неоднократно поднимать пепельницу, они бы на другой день показали его по телевидению. Подобные вещи никогда не демонстрировались, даже на закрытых собраниях ОТ. Пепельницы поднимались, но Саентология никогда не производила никого, кто мог бы это делать по заказу.

ЧТО ЕСТЬ: Состояние отключенного ОТ. Под отключением мы имеем ввиду, что какая-то часть умственных закупок личности была временно убрана с дороги. Это было причиной большинства наблюдаемых в Саентологии проявлений ОТ. Отключение гораздо менее стабильно, чем то, что производится процессами Саентологии нижнего уровня. Часто оно длится только часы или дни. Моё длилось три месяца. Изредка некоторые (возможно включая Рона) могли оставаться в этом состоянии значительно дольше, но известно оно как чрезвычайно нестабильное состояние. Попытки его изучать, экспериментировать с ним, упражняться в нем, чтобы нарастить силу или продемонстрировать ее, всё это - самые быстрые способы наткнуться на что-то, что его выключит, и с ужасных грохотом обрушит вас обратно к гуманоидному состоянию. Я оставался в этом состоянии дольше многих, возможно потому, что я был молод и невинен и не давил на это. Я не могу делать подобные вещи по желанию. Эти способности не откликались на умственные усилия и давление. Просто иногда я мог бы подумать что-то вроде решения взять чашку кофе, и она могла заскользить ко мне по столу. Намерение что-нибудь сделать, передаваемое (проецируемое) слегка и без усилия, иногда было причиной того, что это происходило в обход физических законов. Единственное, что работало, это нужно было подумать о том, чтобы что-то сделать, при этом и эта мысль и это деяние становились одним и тем же. Никогда не срабатывало прилагать усилия, чтобы что-то сделать.

ЧЕГО НЕТ: Процессы, которые иногда производят отключенных ОТ, почти никогда не используются в современной Саентологии. Это: а) процессы 1952-54 годов (некоторые из них есть в книге «Создание Способностей Человека» (*"Creation of Human*

Ability"), б) процессы силы (никогда не проводятся на Дианетических Клирах), и в) старые (до НОТов) уровни ОТ с 4 по 7. Похоже, что всё, что включало способности ОТ, было тщательно изъято из использования. Эти процессы сейчас опубликованы в Интернете и похоже, что ЦС этим очень огорчена. Может быть, когда люди опробуют эти материалы, мы увидим несколько больше проявлений способностей ОТ.

Обратите внимание, что в Саентологии никогда не было процессов, которая постоянно производили бы состояние отключения ОТ. Оно всегда было дикой случайной переменной. Оно никогда не исследовалось и точно не определялось. Рон сам это признавал на одной из лент Краткого Курса (*Briefing Course*) (мне кажется это была лента по таблице Уровней и Классификации), что он не имеет понятия почему они иногда получали подобное на Процессах Силы.

Реальный подход к созданию отключенного ОТ - это испробовать весь сундук техник и надеяться, что вам повезет. Часто так и будет, если вы соберете их достаточно много.

ЧТО ЕСТЬ: Хотя большое могущество ОТ никогда не было стабильно достигаемым, меньшие способности могли иногда быть достижимы, по крайней мере в прежние времена. Хорошим примером является Инго Сwann (*Ingo Swann*). Посмотрите в вашем местном магазине оккультной литературы информацию о нем, которая была подтверждена в лабораторных условиях. Он в сущности почти такой же, как всякие стабильные ОТ. Он не поднимает пепельницу, но он может поднимать температуру объекта в лабораторных условиях.

ЧЕГО НЕТ: Инго не говорит о том, что он был в Саентологии или прошел уровни ОТ в конце 60-х годов. Церковь не упоминает Инго и не утверждает, что он когда либо был у них. Я полагаю, что у них должно быть взаимное соглашение оставить друг друга в покое и хранить молчание.

Я думаю они объявили его подавляющей личностью. Это было очень давно. Можно ли себе еще больше навредить?³¹

ЧТО ЕСТЬ: Рон вероятно прошел отключение ОТ в 1952 году. В период с 1952 по 1954 годы было невероятное извержение идей. Он был позитивно воодушевлен. Позднее он часто допускал ошибки или упускал очевидное в том, что он уже обнаружил. Например, в 1952 году он говорит, что надо получать постулат, который человек сделал во время получения инграммы. Это было забыто и потребовались десятилетия работы стандартной Дианетики, прежде чем они создали Дианетику Новой Эры (НЭД), которая запрашивает постулаты (что достаточно быстро делает Клиров). Интересно, действительно ли он вспомнил это или просто кто-то услышал старую ленту и посоветовал так сделать.

ЧЕГО НЕТ: Рон не остался в состоянии ОТ. Отключение печально известно своей нестабильностью. Я предполагаю, что это состояние рухнуло, когда в 1954 году полиция ворвалась в учебный класс и притащила его на вокзал. Он рассказывает об этом аресте в классе в своей следующей лекции и о том, как ему удалось уговорить их отпустить его, но безусловно он был несколько потрясён, и действительно он быстро уезжает из страны и отправляется в Англию. Он даже сильно сократил 10-й РКК³², и им пришлось заполнять его, проигрывая ленты 9-го РКК.

Если вы сравните ленты 1950-51 годов с лентами 1952-54 годов, вы увидите фантастический скачок в скорости и интеллекте. Его изобилие не знало границ и его действительно стоило послушать. Если вы затем сравните их с более поздними лентами 1955 года, вы сможете увидеть, что он затормозился и близко нет ничего похожего на то, что было раньше, но он все же лучше, чем в 1950-51 годы его жизни.

Обратите внимание на мое немного странное использование слова ("прошел отключение ОТ" и т.д.), это присущий Саентологии жаргон, и я хотел бы надеяться, что

³¹ How many ways can you shoot yourself in the foot? - Сколько есть способов прострелить себе ногу?

³² ACC - Advanced Clinical Course, Расширенный Клинический Курс.

все читатели ARS³³ нынче понимают этот жаргон.

ЧТО ЕСТЬ: Рон продолжал исследования в конце 50-х и 60-х годов, зачастую пытаясь вернуть то, что он уже держал в своих руках в те ранние дни, и часто упускал правильные ответы, которые он до этого уже находил. В исследованиях в конце 60-х годов ОТ 3 представляет собой сложную труднодоступную мешанину, а в 1952 году - это простое улаживание НОТ-в! (см. лекции ЛХК³⁴, особенно две разные лекции, которые обе называются «Тэта Тела» ("*Theta Bodies*")). Они полностью упускали процессы 1953-54 годов по улаживанию мокапов Тэтанов, их удаление и т.д. (см. 3-й РКК и т.д.).

ЧЕГО НЕТ: Он реально никогда не поднимался за пределы высшей точки 3-го РКХ и современная Саентология представляет собой вероятно 10-20% того, что было у него в то время. И даже этот пик был не настолько высок, чтобы позволить массовое клирование или производить стабильных ОТ суперменов.

ЧТО ЕСТЬ: В 1967 Рон уехал в Северную Африку и попытался исследовать ОТ 3. Он вошел в него с другого конца и завершил его чуть живой. Одно дело - просто мимоходом прочитать об инциденте ОТ 3, и совсем другое - войти в него и долбиться в течение месяцев, и вдобавок к этому все запутать. Весьма возможно, что он впал в панику и, боясь смерти, стал принимать всевозможные медицинские препараты, даже при том, что это весьма противоречит нормальной практике Саентологии и почти гарантирует, что вы скомкаете одитинг. Тони Данлеви (*Tony Dunlevy*) на Саентологических праздниках рассказывал историю о том, как Рон вернулся в Сент-Хилл с кучей материалов, и говорил ему, что если он (Рон) умрет во время попытки завершить прохождение через ОТ3, то Тони должен был взять эти материалы, своих лучших людей, штат врачей и попытаться провести кого-нибудь через него, используя медицинскую поддержку для обеспечения выживания того, кто будет его проходить. Рон поспешно убежал и в конце концов вернулся и велел Тони забыть про эти материалы и сказал, что он нашел более легкий путь через этот уровень, который можно было проделать с небольшим пакетом материалов.

ЧЕГО НЕТ: То, что тогда было создано, Морская Организация, падение этики, падение продаж, и отсталая халтурная (наспех выпущенная) стандартная технология, которая растеряла большинство наших опытных одиторов и превратила остальных в роботов, все это не было работой какого-то монстра.

Это были отчаянные³⁵ усилия преданного исследователя, который подошел близко к смерти и боялся, что его открытия потеряются с его уходом. И поэтому он отлил все это в бетоне и создал штат бесстрашных штурмовых групп и агентов Гестапо, для их защиты ценой своих жизней и никогда не позволять им измениться ни на йоту, чтобы какой-нибудь дурак не превратил все это в пыль. Само собой разумеется, это было не очень высоко тоновое отношение.

Поразительным побочным эффектом было то, что в конце концов все это организационное безумие толпами приводило людей в Саентологию и наполняло казну Церкви. Это действительно заставляет удивляться менталитету средней публики. Вы не сможете привлечь простаков, даже давая им счастливый шанс. Простаки пойдут только туда, где они будут уверены, что их высосут.

ЧТО ЕСТЬ: Тонкие способности ОТ. Манипуляция шансом и вероятностью. Притягивание счастливых случайных совпадений, а также притягивание мотиваторов для своих овертов.

Будущее находится в состоянии непрерывного изменения, predetermined в упорядоченных физических движениях, но неопределенном в более тонких взаимодействиях частиц и случайных переменных. Поток откликается на мысль, и особенно на

³³ ARS (alt.religion.scientology) - саентологическая внецерковная конференция в Интернете.

³⁴ HCL (Hubbard College Lectures) - лекции Хаббард - Колледжа (ЛХК)

³⁵ Здесь "last ditch efforts" - что переводится как отчаянные; беззаветные усилия (примеры: last-ditch battle — последняя решительная схватка; бой до последней капли крови, last-ditch stand — оборона до последнего солдата; стоять насмерть)

сильную визуализацию, не имеет значения преднамеренную или реактивную, потому что она является имитацией наблюдения, превращающие волны вероятности в действительность. Все участвуют в этой переработке будущего в настоящее, не важно, сознательно или подсознательно.

Тонкое воздействие случайных событий никогда нельзя доказать из-за его изменчивой природы, которая всегда находится в соответствии с физическими законами, и можно показать, чтобы оно является случайным событием. Предусмотрены даже длинные полосы удач и они даже нужны в математическом анализе статистической вероятности. И все же существуют люди, рожденные неудачниками, и люди, для которых всегда сияет удача.

И всё это находится в соответствии с современной теорией Квантовой Механики (хотя это не утверждалось и не доказывалось), которая видит все существование состоящим из волн вероятностей под действием наблюдения превращающихся в реальность.

ЧЕГО НЕТ: Достижение большего при работе с вероятностью - не является исключительной прерогативой Саентологических ОТ. Многие методы, от Позитивного Мышления (*Positive Thinking*) до Доверия Которое Обеспечит Бог (*Trusting That God Will Provide*), все они способны поднять уровень вашего вхождения в этот поток.

Глубокая вера является одним из сильных усилителей. Не имеет значения во что верить, только чистая сила веры сама по себе способна изменять поток событий. Это серьезное основание для уважения святых любых вероисповеданий. Даже вера бизнесмена в себя или вера мастера в свои способности имеет свое воздействие. Уверенность в себе часто отмечается как ключ к могуществу.

Но есть и негативные аспекты повышения вашего вхождения в этот поток. Ваши подсознательные реактивные мысли могут навлекать на вас гибель вместо того, что вы желаете. Эгоистичный бизнесмен всегда рискует вызвать отрицательную реакцию своих овертов, когда он начинает повышать свое могущество разными трюками и уловками. Святые находятся в гораздо более безопасных условиях, до тех пор пока они не станут лицемерными или не обнаружат недостатков в своих системах убеждений и моральных кодексах. Теоретически саентологи должны быть в самом лучшем положении относительно безопасного управления этим потоком благодаря сосредоточении на ответственности и улаживанию овертов, но на практике они находятся в зоне риска, когда они позволяют фанатизму попираť здравый смысл и суждение.

ЧТО ЕСТЬ: Если подбрасывается монета, но результаты получаются не такие как ожидается, то это предмет манипуляции вероятностью. Вы можете изменять результаты интенсивной визуализацией, глубокой молитвой (просьбой), сильным постулатом, этому могут мешать упрямая решимость, что результаты должны получаться случайными, или реактивный страх последующих потерь (который конечно же и будет вызывать потери).

ЧЕГО НЕТ: Как только результаты рассмотрены, они фиксируются в механике физической вселенной. Все желания вернуть обратно в мире не изменят этого замеченного результата. На этой стадии, чтобы что-то изменить, требуется полный обход физических законов, а это является скорее основной нежели тонкой способностью ОТ.

ЧТО ЕСТЬ: Главная "Способность ОТ", часто достигаемая в Саентологии - это просто увеличение входа человека в этот поток. Иногда тут происходят самые невероятные очаровательные вещи.

ЧЕГО НЕТ: Это не новая способность. У каждого из нас есть некоторое вхождение в смещение вероятностей. Удивительные совпадения случаются с каждым. Это достижение только шкале и частоте совпадений.

Как я уже упоминал выше, всё это трудно доказать, и в результате эта область очень подвержена принятию желаемого за действительное и неподтвержденным притязаниям. Возможно здесь могли бы помочь некоторые работы Рейна (*Rhine*). Мы могли бы применить даже усиленный контроль и протестировать группы, проходящие различ-

ные процессы, и затем дать каждому человеку десять баксов, направить их, чтобы они поставили их в игровых автоматах Лас-Вегаса, и провести статистические распределение по победителям.

Приведенное выше обсуждение тонких способностей ОТ является моей собственной систематизацией смутных идей и концепций, содержащихся в ранних материалах. Рон никогда не давал ясного и краткого описания механизмов притягивания мотиваторов для своих овертов или того, как заставлять срабатывать постулаты, но я думаю, что вышесказанное находится в соответствии с тем, что он говорил на эту тему.

ЧТО ЕСТЬ: ЦС и Морская Организация заявили цель Клировать планету. К этой цели они стремятся вот уже почти 30 лет.

ЧЕГО НЕТ: Есть много причин, почему этого нельзя сделать за сколь-нибудь разумный отрезок времени, и это определяется используемыми ими в настоящее время методами действия.

Если эта планета должна быть клирована (что я полагаю, было бы неплохо), есть только три способа, как это может произойти. Это:

а) Массовое Клирование. Это было бы противоположностью массового имплантирования. Оно потребовало бы усовершенствования процедур клирования, чтобы это можно было бы сделать посредством группового процессинга по телевизору. Это потребовало бы радикальных прорывов, а они исследованиями не занимаются и сами они в настоящее время уверяют себя в запрещении исследований. Это также потребовало бы готовности отдать (уступить) технологию, что противоречит текущей политике.

б) Они должны были бы проводить столько индивидуального клирования, чтобы превысить коэффициент рождаемости. Это снова означало бы отдать технологию. Его пришлось бы делать в школах и группах самоусовершенствования (самообразования). Нет ни малейшей возможности, чтобы это произошло при теперешних ценах организации и среднем уровне доходов публики.

в) В Саентологии есть идея, что у вас может быть клированная группа без необходимости клировать всех ее членов, и что подобным образом вы могли бы получить клированную планету. Я надеюсь, это дало бы прирост экономики, чтобы могло иметь место также и индивидуальное клирование. И опять я думаю, что это было неплохо, но потребовалось бы много честных исследований. Мы очень далеки от понимания того, как создать клированную группу. Морская Организация, конечно, действует далеко не как такая группа. Фактически, она ужасно драматизирует и имеет склонность создавать клиров, действующих так будто они аберрированы, что находится в полной противоположности тому, как действовала бы Клированная группа. Только тогда, когда они смогут понять, как клировать свою собственную группу, они смогут обсуждать клирование этой планеты.

ЧТО ЕСТЬ: Есть много судебных разбирательств, где воюют с обеих сторон.

ЧЕГО НЕТ: Это не очень умно. Существуют юридические прецеденты, устанавливающие, что они наносят ущерб всем, за исключением тех, кто хотел бы видеть все умственные практики запрещенными. Даже психиатры могут видеть как их победы позднее используются как прецеденты против них самих в их области деятельности.

Конечно каждому, против кого возбуждается судебное разбирательство, нужно бороться, имея сильную защиту. Но чрезвычайно глупо со стороны ЦС бороться за то, чтобы доказать, что это относится скорее к промышленным секретам, чем к религии.

И что касается судебной ответственности, ЦС, Свободная Зона и даже психологи должны объединяться, прежде чем все они закончат тем, что весь свой доход будут тратить на страхование от противозаконных действий.

Основной целью профессии юриста является разбогатеть на людском желании мести и безопасности.

Если неверно процитировать Марка Твена (*Samuel Clemmens*), "Если бы объявить

всех адвокатов подавляющими личностями, это не клиповало бы планету, но это точно было бы очень забавно". И возможно это наконец-то было бы настоящим применением RPF (просто дурачество).

ЧТО ЕСТЬ: Для держателей авторских прав работ Рона было бы правильно получать разумную плату за эти материалы.

ЧЕГО НЕТ: Поскольку это - религиозные материалы, отказ делать эти материалы доступными (конечно за разумную плату) всякому, кто утверждает, что он изучает их с религиозной целью, даже если эти люди объявлены врагами Церкви, для них это является нарушением Конституции.

Что если бы католики защитили авторским правом Библию и отказались бы продавать ее копии баптистам и волокли бы их от в суд, если бы те пытались копировать материалы самостоятельно? Это причина, по которой люди сбегали из Европы, и это основа для нашей традиции религиозной свободы.

У меня также есть личное предубеждение против тех корпораций, которые покупают патенты с целью утаивания изобретений, а не для их внедрения. Первоначальной причиной патентной системы было скорее содействие изобретениям, нежели их сдерживанию. Этого обычно не проходит с написанными материалами, но и в данном случае мы имеем ситуацию, когда знание скрывается и сдерживается, а не распространяется.

В целом я поддерживаю законы охраны авторских прав и промышленных секретов, но не в том случае, когда подавляется знание или попирается религиозная свобода. По этой причине я бы поощрял Самиздат на широкую публикацию конфиденциальных материалов в Интернете (это неплохая идея - взламывать пароль для уничтожения ключевого слова, чтобы запустить программное обеспечение).

ЧТО ЕСТЬ: Для религии не является необычным раскол на ортодоксальное и либеральное течение. Ортодоксы часто чувствуют, что либералы извратили их религию и общеизвестны своими нападками и преследованиями. Либералы часто продолжают раскалываться дальше и в некоторых случаях известны борьбой между собой так же как с ортодоксами, которые их преследуют.

ЧЕГО НЕТ: Это не дает права на священную войну. Я не слышал, чтобы когда-нибудь из этого выходило что-то хорошее. Не имеет значения кто прав или не прав, война сама по себе - величайшее зло. В одно время такие войны были бичом Христианства, и активное преследование, являющееся уменьшенным вариантом войны, лежит тяжким грузом на совести многих. Когда они отбросили этот фанатизм и попытались обучать, помогать и исцелять, христиане сделали много хорошего в этом мире.

Если бы Л. Рон Хаббард сегодня зашел в Саентологическую организацию, они быстро объявили бы его сквиреллом (саентологический термин для фризонера, сторонника свободной зоны - белка, собирающая орехи)³⁶.

ЧТО ЕСТЬ: Было несколько пикетирований Саентологических праздников.

ЧЕГО НЕТ: Самая последнее, что вы можете сделать с кучкой религиозных фанатиков - это беспокоить их знаками недоброжелательности. Это НА САМОМ ДЕЛЕ усиливает их решимость.

Поскольку вероятно люди это будут игнорировать и будут так или иначе продолжать пикетировать, то они должны по крайней мере использовать такие лозунги, которые могли бы действительно вызывать какие-то изменения к лучшему.

Идея могла бы состоять в том, чтобы использовать некоторое умственное джигитсу, нежели ужесточать вашего противника. Вы могли бы попробовать следующие знаки. Саентологи будут подавлять свои реакции, но они могли бы позднее подумать об этих вещах и даже в итоге прийти к тому, чтобы помогать вам носить эти знаки.

³⁶ squirrels gather nuts - Здесь двойная игра слов. 1. сквиррел - белка, псих, чудака, 2. nuts - чокнутый, спятивший. Получается "белка, собирающая орехи", или "псих, собирающий глупости" - пер.

- а) Жертвовать людьми для повышения статистик - это оверт.
- б) Вы стали священниками и психиатрами, против которых вы выступали.
- в) Оверт обвиняет громче всех.
- г) Вы сами создали своих противников.
- д) Кончайте ПИН-ствовать, отсоединяйтесь от СиОрга!

Если вы скажете, что этот предмет не работает или что это жульничество, вы получите в ответ безусловное сопротивление. Это никогда не работает, когда вы используете свои собственные кнопки на ком-то другом. Вы должны ударить по его кнопкам. Они у них есть. Самая верная - это то, что цены слишком высоки. Они терпеть не могут регистраторов, направляющие формы и проверки на безопасность. Они боятся Этики. Им часто проводят неправильные или ненужные процессы. Некоторые чувствуют, что они предают своих друзей, когда они разрывают с ними.

Рядовые сотрудники не знают, что эти вещи неправильные. Они хавают их, потому что весь предмет работает настолько хорошо, чтобы у большинства людей был как минимум один большой успех.

ЧТО ЕСТЬ: Я не хотел бы, чтобы вы получили неверное представление. В ранние времена тоже не все было совершенно. Меня не было в 50-е годы, чтобы самому посмотреть, что происходило (я просто прослушал большую часть тех тысяч лент этого периода), но я уверен, что у них была своя доля безумия. Я могу указывать на множество дурацких идей, бывших временами в моде в период от середины до конца 60-х годов (до Класа VIII, Морской Организации и краха 1969 года).

В одно время многие одиторы не позволяли преклирам проходить прошлые жизни, потому что это было слишком рестимулирующим (!!!). В другой раз вышел бюллетень (в 1967 году), говоривший, что «Все болезни равны ПИН» (ПИН означает, что этот человек является Потенциальным Источником Неприятностей, потому что он связан с подавляющей личностью) и поэтому организации встали на уши, заставляя всех отсоединяться от предполагаемых ПЛ каждый раз, когда у них появлялся насморк. Я помню одного курсового супервайзера, решившего, что он был ПИНОм своего СТОЛА (!) и мы должны были для него вынести его в прихожую. Это просто примеры, их было довольно много.

ЧЕГО НЕТ: Дурацкие идеи в основном не оставались и Саентология продолжала развиваться. Вы всегда могли дожидаться следующего года или найти другого одитора, или пойти в другую организацию, которая не будет иметь той же прихоти. Предмет удерживался в жестких рамках и было место для обхода барьеры. И всегда была надежда на технический переворот в следующем году.

Сейчас предположительно у нас есть все ответы (такой пустяк!) и технология совершенна (даже когда она не работает), и организация находится в таком состоянии кейса, которое мы знаем как «сопротивляющийся заряд» (*"resisting change"*), которое является характеристикой подавляющей личности.

ЧТО ЕСТЬ: Когда вышел фильм «Космическая Одиссея 2001 года» (*2001 A Space Odyssey*), в одной организации был тупой этик-офицер, который выпустил приказ, запрещающий людям его смотреть, потому что он был «слишком рестимулирующим».

ЧЕГО НЕ БЫЛО: Никогда не путайте действия отдельных идиотов с группой как единое целое. Это был местный приказ, а не общий. В организации, в которой я был, мы покачали головами и почувствовали жалость ко всем, кого затронут этот приказ и продолжали поощрять всех идти посмотреть этот изящный фильм.

ЧТО ЕСТЬ: Одно время Саентология была известна как религия высокого КИ (коэффициент интеллекта). Рон был чрезвычайно сообразительным и анти-авторитарным и поэтому он волновался за каждого гения, вынужденного глотать вздор преподавате-

лей, которые были глупее его. Многие из нас состояли в MENSA³⁷. У нас были даже Заслуженные Национальные Стипендиаты (*National Merit Scholar*), (я им не был, я набрал только 99,3%). А это была просто маленькая организация в 1966 году.

Саентологический процессинг иногда мог повышать КИ. Не существует устойчивого прогресса или особых приемов, которые это делают. Просто время от времени какой-то большой умственный блок или напряжение, мешавшие способности мыслить, убирался и мог возникать эффектный скачок КИ. В прежние дни организация пользовалась Калифорнийским Тестом Способностей (CCQ - *California Capacity Questioner*), широко известным не Саентологическим тестом на КИ (это один из тестов, используемых в MENSA).

ЧЕГО НЕТ: Хотя она все еще имеет большую интеллектуальную привлекательность, чем некоторые из более бестолковых форм ритуального поклонения, организованная Саентология некоторое время назад покинула эту область.

Прежде всего анти-авторитарная атмосфера была заменена на веру в ЛРХ как в новый и даже более безусловный авторитет.

Иногда они все еще могли с помощью процессинга создавать внезапный всплеск КИ, но они больше не могут об этом говорить. Они отошли от стандартного теста КИ и начали пользоваться тестом, разработанным Роном. Даже допуская, что он был аккуратно построен и проверен, он доходит только до 150 баллов, что означает, что он неточен при значениях выше 135 (считается, верхняя граница шкалы любого КИ-теста должна быть случайной, и больше зависеть от настроения, опыта и ошибок из-за невнимательности, чем от действительной разницы в КИ). Используя этот тест, вы едва ли сможете сказать наверняка действительно ли вы подняли или понизили КИ, и для этого есть причина.

Когда в 1969 году технология была испорчена одиторами Класа VIII и введением Стандартной Технологии, среди саентологов были драматические провалы в действительном, правильно измеренном КИ. Я слышал от многих членов персонала, что их КИ падал, обычно на 10-20 пунктов, после того, как их проодитировали по ускоренной «Стандартной Технологии», в те времена бывшей в моде. Вышел приказ перестать рассказывать, что они проходили КИ-тесты (до этих пор это свободно упоминалось и даже использовалось как пункт при продаже, поскольку иногда он замечательно подпрыгивал и почти никогда не съезжал вниз больше, чем обычные вариации в несколько единиц ото дня ко дню). Затем Калифорнийский Тест Способностей (CCQ) и другие «ВОГовские»³⁸ КИ-тесты были объявлены подавляющими (потому что они показывали, что мы понижали КИ) и их заменили этим тестом Рона.

Я думаю, что технические корректировки, которые были сделаны в начале 70-х годов, исправили это снижение КИ и мы вернулись к происходящим иногда замечательным улучшениям. Но мы потеряли способность видеть, что происходит.

В самом худшем положении находятся нынешние штатные сотрудники. Они редко получают процессинг, который мог бы дать им значительное увеличение КИ. Их постоянно долбают авторитарными предписаниями, лишаящими их способности свободно мыслить (и уничтожает то, что имеет обыкновение поднимать КИ!). И они постоянно используют то, что упоминается как «Обучающие Упражнения» ("*Learning Drills*") для штатных сотрудников (выполнение которых они называют «Китайской Школой», которая заключается в декламирования вслух и т.п.). Эти обучающие упражнения были разработаны и немного опробованы в начале 60-х годов. Согласно действительному утверждению Рона (содержащемуся на лентах Краткого Курса) известно, что они понижают КИ, измеряемое настоящим (не Роновским) тестом (хотя они улучшают способность де-

³⁷ MENSA - общество интеллектуалов, основанное в 1946 году в Англии. В него принимались люди, независимо от социального слоя и рода занятий, КИ которых был выше уровня КИ верхних 2-х процентов населения

³⁸ ВОГ (WOG - Western Oriented Gentleman), означает обыватель, обычный, ориентированный на обычные западные материальные ценности человек. В ЦС часто используется как противопоставление среде «посвященных» в Саентологию. - пер.

кламировать наизусть формулы), и тогда по этой причине от них отказались. Так что они создали поколение штатных сотрудников, не умеющих думать и особенно думать за самих себя о Саентологии.

ЧТО ЕСТЬ: Большинство Саентологического персонала здесь для того, чтобы помогать людям. Они терпят ужасные условия ради человечества. Они не достигают богатства. Обычно они даже почти не получают саентологического процессинга. Некоторые из них могут много путешествовать, но это возможно только для верхушки руководства.

ЧЕГО НЕТ: В Морскую Организацию Много втекает много денег, но лишь немногие их вообще видели. Большая их часть исчезает в резервных фондах для фанатичной защиты организации или они растрачиваются на различные глупости. Крошечная горстка может жить как короли, и некоторые могут перекачивать фонды в свои личные зачатки, но 99.9 % сотрудников находятся в условиях самопожертвования. Вот почему вы терпите поражение всякий раз, когда вы пытаетесь нападать на них. Большинство из их по природе своей уже мученики.

С ними так жестоко обращались, что всё, что они делают по отношению к вам, не кажется им овертом, поскольку они гораздо больше пострадали от рук организации, и они хлебнули горя ради человечества.

Я много критичного сказал об организации, но они все же пытаются помогать людям. А процессинг помогает людям, даже когда он не оправдывает данных при продаже обещаний. Поэтому они должны были больше помогать, чем разрушать. Я не нахожусь в оппозиции к Морской Организации или к ЦС и я не считаю их врагами (хотя они возможно меня считают врагом). Я просто считаю, что они нуждаются в широкомасштабных и радикальных реформах. И что им нужно больше всего - это правда, честность и свободная коммуникация. Вы не сможете очистить общество, если вы сами погрязли в утаиваниях.

Так же, как когда вы имеете дело с капризным ребенком, вам нужно держать жесткую линию и отказаться от терпимости к своим овертам, поощряя все правильное и разумное.

ЧТО ЕСТЬ: ЦС назначает высокие цены, утаивает информацию отмеченную как конфиденциальная, пытается ограничивать остальную информацию как являющуюся "вне градиента", ставит бесконечные барьеры и предварительные требования и зачастую нападает на всякое использование этих материалов, не находящееся под их контролем. Они действуют как корпорация, пытающаяся навязывать строгую монополию и выдавать по капле небольшое количество услуг под жестким контролем.

ЧЕГО НЕТ: На самом деле это не тот способ, которым можно разбогатеть. Прикол в том, что если бы они сделали все свободным и легко доступным (по разумным книжным ценам, конечно) и содействовали бы группам самоусовершенствования, клубам коопитинга и периодическим изданиям типа «сделай сам», и уступили бы бесплатный групповой процессинг телевидению, они могли бы иметь такой рост деловой активности, что не смогли бы с ним справиться.

ЧТО ЕСТЬ: В книге "История Человека" ("*History of Man*") описан моллюск. Он представлен как часть нашей эволюционной истории.

ЧЕГО НЕТ: Это не настоящий инцидент. Весь набор эволюционных картинок, представленных в этой книге, имеющих дело с генетической линией, как позже было обнаружено, является имплантом. Хаббард называет его «Дарвинистским имплантом» ("*Darwinian Implant*") (см. ленту 1963 года «Ошибки во Времени» - "*Errors in Time*" и т.д.)

Эта книга была написана в 1952 году спустя всего несколько месяцев после прохождения инцидентов прошлой жизни. Как это бывало в большинстве случаев в ранних исследованиях, Рон нанес по ним быстрый удар, удовлетворился тем, что несколько человек смогли найти материал, о котором он говорил, и перешел к чему-то другому.

Дианетика и инциденты прошлых жизней больше не применялись вплоть до 1957-58 годов (см. «Жили ли вы до этой жизни» - "Have you lived before this life") и были отброшены до 1963 года, когда были проведены исследования имплантов и прошлых жизней. Что у нас на самом деле есть - так это только три кратких, но интенсивных периода исследований этой области.

Только в 1966 году началось регулярное обучение Дианетических одиторов. Техника 1966-го года была техникой для новичков, предназначенная для людей, не имевших никакого одиторского обучения прохождению инграмм и не прошедших клиринг-курса. На самом деле она была бы гораздо лучше в виде самостоятельной книги, чем Дианетика 1950 года, но я сомневаюсь, чтобы СиОрг это позволил.

Настоящее применение профессиональных Дианетических техник не начиналось до 1969 года. Имея такое огромное количество информации, которая накопилась начиная с 70-х годов, можно было бы фактически начинать собирать реальную историю человека, но желание искать новые ответы похоже уже покинуло Саентологию.

Основываясь на личном опыте, я попытался создать действительную схему хода нашего существования (см. мой следующую часть «Космическая История»). Но опять это основано на работе только одного человека - меня. Лучше всего (если только я не совсем обманул), если это будет служить стартовой точкой и основой для систематизации большей информации. Это исследование - не полное.

Рон говорил, что мы все еще находимся на стадии исследований. Это утверждение никогда не отменялось. Это по-прежнему ОСТАЕТСЯ истиной.

ЧТО ПРАВДА: Культи существуют и всегда будут существовать, пока общество и семьи несовершеннолетние и оставляют подростка (или кого-угодно) в болезненном вакууме, который должен быть заполнен.

ЧТО НЕПРАВДА: Саентология как культ не так уж плоха. Вы можете считать их о подвинутыми, стяжательными и опасными фанатиками, но они по крайней мере ограждают ваших детей от наркотиков и от банд насильников, и возможно даже сделают из них хороших работников, которые везде смогут устроиться на работу. В самом худшем случае, это лучше, чем идти в армию. Некоторые жизни были разрушены, некоторые - даже потеряны, но они никогда и близко не подходили к такой борьбе, где число погибших не поддается учету.

ЧТО ПРАВДА: У человека есть духовная сторона.

ЧТО НЕПРАВДА: У нас нет всех ответов. Мы находимся в положении Колумба, который открыв Америку, был уверен в том, что это Индия. Но неиспользованные ресурсы этого нового мира были гораздо больше, чем он мог себе представить. Это была хорошая награда за это путешествие.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

Я не могу сказать, что я настоящий ученый в области человеческого разума. Я все еще живу во мраке алхимии, в поисках света правды. Но я надеюсь, что возможно я буду последним алхимиком. Если я вдохновлю других посмотреть дальше и провести нас вперед к настоящей науке, то я свою работу выполнил.

Да пребудет Истина с вами!

Пилот

1996

перевод Смирнова А.С., последняя редакция 26 мая 1999 года

замечания и исправления с благодарностью принимаются по E-mail freehqs@mtu-net.ru или по т. (095) 1626916

Пилот

Супер Сайо

Часть 2

КОСМИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ

(SUPER SCIO #2 COSMIC HISTORY

Copyright 1996)

1. ВВЕДЕНИЕ

История нашего развития есть долгий путь, проходящий через целую вереницу вселенных. Создается впечатление, что все наиболее продвинутые источники мудрости осознавали этот факт. Особенно это относится к тибетским рукописям и исследованиям, проведенным Л. Роном Хаббардом в 1952 году. Однако, ни в одном из этих источников не было представлено детального описания реальной последовательности смены этих вселенных и их общих характеристик. Если мы и в самом деле, находясь когда-то в состоянии богоподобных существ, начали постепенное падение вниз, то и сама последовательность вселенных должна иметь некое подобие нисходящей спирали, а механика этого падения в целом должна отражать то, каким образом мы оказались в том низком состоянии, в котором мы пребываем сегодня.

В этом документе будет предпринята попытка набросать общую схему, и снабдить ее некоторыми конкретными примерами, которые, как я надеюсь, окажутся полезными в дальнейших исследованиях. Я не могу гарантировать, что вся информация, представленная здесь, полностью достоверна. Самое большое, что я могу сказать, — она достаточно близка к истине. Но в одном я уверен наверняка. Реальная картина описываемых событий не может быть менее сложной, чем та, что представлена в этой работе. Если мной и допущены ошибки, то их стоит отнести скорее к разряду пропущенных данных, нежели к неоправданным излишествами. Никакими более простыми способами невозможно до конца объяснить всю глубину и драматизм нашего с вами падения.

Перед тем, как приступить к реальной дискуссии на тему истории, очень важно уточнить, какое значение я вкладываю в слово “вселенная”. Вызвано это тем, что в связи с небрежным его использованием в метафизике, определение этого слова оказалось довольно размытым.

Под вселенной я понимаю законченную систему пространства и времени. А учитывая специфические цели этой дискуссии, следует уточнить, что я имею в виду те огромные, созданные на основе общего согласия вселенные, в которых все мы когда-то жили.

Не существует каких-либо четких границ, определяющих ту или иную вселенную. Любая вселенная может иметь сложную конструкцию, представляющую собой не один, а несколько трехмерных планов, с которыми, в свою очередь, связаны другие трехмерные пространства (так называемые рукава и карманы). Все они рассматриваются как части одной и той же вселенной, благодаря наличию общих точек, одинаковому положению во времени и действию в них одних и тех же физических законов. По настоящему отдельные вселенные никак напрямую не связаны друг с другом и развиваются по различным законам. Заметьте, что вы можете связать промежуточными точками отдельные вселенные, однако это уже будут полностью независимые точки, соединенные друг с другом без какого-либо согласования.

Текущая вселенная характеризуется очень строгими физическими законами и является в высшей степени механическим, MEST-ориентированным творением. В непосредственно предшествующей ей Магической вселенной, физические законы были не столь жесткие. Подобно тому, как научно-фантастическая литература содержит в себе намеки на нашу жизнь в текущей вселенной, литература в стиле фэнтези затрагивает область Магической вселенной. Но даже Магическая вселенная была по своей природе высокоструктурированным, физическим образованием. Проследив цепь вселенных в обратном порядке, мы видим, что каждая предыдущая была все

менее материальной и все более управляемой мыслью, пока наконец мы не достигнем самой ранней вселенной, где Тэтан (дух, то, что мыслит) занимал главенствующее положение, а физические аспекты рассматривались как тривиальные вещи, которые могли быть изменены по малейшей прихоти.

Давайте теперь попытаемся пройти весь этот путь назад и восстановить целостную картину последовательности существовавших вселенных.

2. В САМОМ НАЧАЛЕ

До того, как что-либо появилось, могла существовать лишь абсолютная пустота. Однако эта первородная пустота должна была иметь некий потенциал, причем этот потенциал должен быть бесконечным, как бесконечно число творений, возникших благодаря ему. Если бы этого потенциала не существовало, то не существовало бы и нас, а если бы он был ограничен, то мы давно уже должны были бы остановиться в своем развитии.

Абсолютная пустота существует всегда, а значит, она существовала еще до возникновения какого-либо пространства и времени, а потому она не подвержена изменению, и может рассматриваться как статика.

Материя и энергия, а также любые другие возможные формы могут существовать лишь в рамках пространства и времени, поэтому они являются вторичными творениями. Счет и исчисление предметов возможны лишь при условии существования самих этих предметов, а потому математика и само понятие исчисления также являются вторичными творениями. Таким образом, абсолютная пустота лежит вне области определения понятия исчисления, ее не может быть много или мало, она не может быть приравнена к нулю или к бесконечности, она в буквальном смысле слова неисчислима.

Абсолютная пустота обладает потенциалом для мышления, однако, до того момента, пока что-нибудь не будет создано, отсутствует какая бы то ни было тема для размышлений. Следовательно, с точки зрения первой сущности, которая должна была появиться на свет, первая мысль и первое творение представляют собой одно и то же. Таким образом, процесс мышления в своей абсолютной форме есть процесс созидания.

Из четырех составляющих этой вселенной — материи, энергии, пространства и времени — только пространство может быть создано без участия остальных компонентов, а потому первым творением должно было быть именно пространство.

В САМОМ НАЧАЛЕ НОЛЬ-БЕСКОНЕЧНАЯ ЖИЗНЕННАЯ СТАТИКА СОЗДАЛА ПРОСТРАНСТВО. А ПОНЯТИЕ ПРОСТРАНСТВА ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ КОНЦЕПЦИЮ РАЗДЕЛЕНИЯ. И ЕДИНСТВЕННОЙ ВЕЩЬЮ, КОТОРАЯ МОГЛА БЫТЬ РАЗДЕЛЕНА, ЯВЛЯЛАСЬ САМА ЖИЗНЕННАЯ СТАТИКА.

Но основа жизненной статики, являющейся неизменяемой абсолютной пустотой, не подвластна пространству и времени, а потому разделение не оказывает на нее никакого влияния. Она никогда не становится меньше, и может разделяться вновь и вновь. С точки зрения первозданной абсолютной пустоты, для которой не существует времени, какое разделение не может считаться произошедшим раньше или позже другого. Однако разделившаяся статика более низкого уровня уже может делать заключения о том, появилась ли она до или после другой такой же статики, и, следовательно, в этом случае мы уже имеем время.

Статика более низкого уровня является той же самой абсолютной пустотой с потенциальной возможностью бесконечного созидания, но она уже обладает опытом существования во времени и пребывания в окружении своих творений.

Разделившись однажды, статика продолжает деление, приводя к появлению все новых и новых творений. Из абсолютного нуля можно создать нечто реальное, представив его в виде двух чисел — положительного и отрицательного, сумма которых будет равняться все тому же нулю: $1 - 1 = 0 = 2 - 2 = 0 = 256 - 256$ и т.д. Единственное отличие между этими выражениями заключается в способе их представления, а способ

представления является продуктом мысли. Таким образом, бесконечное количество материи и энергии может быть создано одним лишь усилием мысли.

ПРОСТРАНСТВО ЕСТЬ ДЕЛЕНИЕ ЧАСТИЦ.

ВРЕМЯ ЕСТЬ ДЕЛЕНИЕ СОБЫТИЙ.

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ ЕСТЬ ДЕЛЕНИЕ МЫСЛИ.

Наличие расстояния необходимо для обозрения или восприятия чего-либо.

Наличие времени необходимо для существования эмоций. При отсутствии времени не происходит никаких потерь, а значит, не возникает никаких переживаний.

Наличие индивидуальности необходимо для процесса мышления. При отсутствии индивидуальности все мысли представлены одной, отражающей состояние пассивной космической всеобъемлимости. Поэтому, для того, чтобы иметь возможность мыслить о чем-либо, необходимо, как минимум, произвести хотя бы легкое отделение от единой массы мыслей, и, в определенной степени, стать индивидуальностью. Получается, что индивидуальность необходима для самоосознания, поскольку ноль-бесконечная жизненная статика не является самоосознающей единицей, и представляет собой сумму всех сознаний, которые есть, могут или могли бы быть. Она не делает суждений и ни во что не вмешивается. Она просто существует.

МАТЕРИЯ ЕСТЬ ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ О ТОМ, ЧТО ЧТО-ТО СУЩЕСТВУЕТ.

ЭНЕРГИЯ ЕСТЬ ПОТЕНЦИАЛ ДЛЯ СОВЕРШЕНИЯ КАКИХ –ЛИБО СОБЫТИЙ.

В связи с отсутствием пространственных и временных ограничений для первозданной абсолютной пустоты, ее можно рассматривать как нечто бесконечное и существующее вечно относительно нашего ограниченного пространством и временем положения. Ее возможности бесконечного созидания всегда будут превосходить все то, что уже создано, и требовать дальнейшего появления все новых и новых творений, необходимых для поддержания баланса между пустотой и реальностью. Следовательно, созидание не имеет пределов, оно — вечно. Коль скоро пустота всегда окружает нас, мы никогда не испытываем в ней недостатка. Единственное в чем мы нуждаемся — это реальные сущности, которых никогда не будет достаточно для того, чтобы сбалансировать пустоту.

Самоосознающая околостатика, которую мы называем Тэтаном (мыслящей единицей), реализует себя, включаясь в непрекращающийся процесс созидания. И только остановка или подавление этого процесса делает Тэтана несчастным.

К тому же, разделение само по себе является всего лишь предметом мысленного представления. Мыслящие сущности по-прежнему остаются частью оригинальной статике, и им нет нужды вновь воссоединяться с ней, поскольку на самом деле они никогда ее не покидали. Оптимальное состояние этих существ заключается в том, чтобы быть действующими проявлениями оригинальной статике, проводящими в жизнь стратегию бесконечного созидания, которое должно служить противовесом пустоте. Естественно, что все более низкие состояния являются, по меньшей мере, менее приятными, однако, даже в этом случае всегда остается надежда на возможность продолжения созидания в будущем.

3. ТАНЕЦ СОЗИДАНИЯ

Находясь на своих самых высоких уровнях, самоосознающая жизненная статика принимает участие в бесконечном танце созидания. Здесь мы имеем дело с многообразием циклов сотворения, взаимообмена и освоения уже созданного. Здесь перед нами предстает бесконечная череда непрерывно изменяющихся вселенных, отличающихся друг от друга не только структурой, но и количеством измерений, задействованных при их создании. На этом уровне сама личность является практически бесконечной и не знающей границ. Она создает и осваивает одновременно множество вселенных, проявляя себя как бесконечное множество отдельных личностей и все еще оставаясь при этом индивидуальностью на фоне других, так же принимающих участие в танце созидания личностей.

Этот уровень можно назвать уровнем сосуществования статики, где каждая индивидуальность, судя по ее целям и намерениям, являлась Богом. И единственной ее движущей силой являлось желание бесконечно преумножать богатство красок палитры созидания. Такое состояние по праву можно охарактеризовать как божественное, бесконечное блаженство. Это — нирвана, но проявляющаяся не как уход в никуда, а как погружение в пучину реальности.

Однако в процессе бесконечного созидания становится необходимым просматривать все больше и больше созданных творений в поисках чего-нибудь нового, отличного от уже существующего. В ходе этих поисков возникает идея о том, что новые существа, только что отделившиеся от ноль-бесконечной жизненной статики, могли бы создать свою, новую систему творений, отличающуюся от той, что уже существует, тем самым, внося свой вклад в приумножение многообразия уже созданных творений.

Однако наибольшей оригинальности могли бы достичь творения лишь тех существ, которые были бы изолированы от уже существующей системы, и еще не были бы испорчены видом творений, созданных старшими существами. Поэтому появляется идея изолировать новую популяцию индивидуальностей, поместив их в своеобразную утробу, где они могли бы развиваться самостоятельно.

Мы находимся сейчас именно в такого рода утробе, и именно в ней существует вся серия тех вселенных, которые мы построили и которые мы населяли. Когда мы закончим наше развитие, мы покинем утробу, забрав с собой нашу систему творений, волеемся в бесконечный танец созидания и начнем бесконечно интересный обмен творениями со старшими существами. И однажды, в далеком будущем, когда мы уже переберем все возможные вариации нашей системы, системы старших существ и нескончаемое число вариантов комбинаций обеих систем, мы с нетерпением будем ожидать рождения еще одной популяции новых существ, которые порадуют нас своими свежими решениями.

Неважно, насколько несчастными вы являетесь в настоящее время, — продолжительность этого состояния безмерно мала по сравнению с вечным блаженством. Когда вы достигните абсолютного богоподобного состояния, вы поймете, что муки рождения были очень малой платой, которую бы следовало заплатить за это.

4. УТРОБА

Каким образом можно изолировать группу богоподобных существ и оградить их от знакомства с богатой и увлекательной палитрой существующих творений? Как можно вообще контролировать кого-то, чьей малейшей прихоти достаточно для создания и разрушения целых вселенных?

Поначалу, учитывая тот факт, что вы имеете дело с молодыми невинными существами, вы можете увлечь их каким-нибудь интересным объектом, направив их внимание в нужном вам направлении. Однако это не может продолжаться слишком долго, и довольно скоро они начнут оглядываться вокруг и замечать обворожительные творения старших существ. А вместе с этим будет потеряна ожидаемая новизна и свежесть их будущих творений. Таким образом, необходимо было найти какое-то продолжение для решения этой проблемы.

Однако Бог может удержать или как-то ограничить себя только по своему собственному желанию, и единственное, что можно сделать со стороны, это «помочь» ему оказаться в таком состоянии хитростью и обманом. Но даже в этом случае старшие существа не должны были непосредственно участвовать в этом процессе, с тем, чтобы исключить какое-либо прямое постороннее воздействие на новую популяцию.

Задача состояла в том, чтобы внутри группы новых существ возникла атмосфера конфликта, что заставило бы их строить друг для друга различного рода западни и ловушки. В конечном итоге каждое существо должно было попасться в одну из таких ловушек, причем скорее даже не в ту, которую расставили для него другие, а в свою же собственную, уготовленную для других существ. Дело в том, что рано или поздно существо забывает о существовании им же самим расставленных ловушек, и

может легко по ошибке угодить в одну из них.

Основная идея состояла в том, чтобы существа оказались скованными паутиной собственных ловушек, и все больше и больше запутывались бы в ней, и однажды стали бы полным следствием своих же творений, и забыли бы, кто они такие, а в первую очередь — как они построили все эти ловушки. Действуя таким образом, они придут к необходимости создания новой системы творений, которая поможет им разобраться с устройством той западни, в которой они оказались. И однажды они начнут распутывать эту сеть хитросплетений, и вновь обретут контроль над всеми своими творениями.

Но сейчас мы пока еще находимся на самом дне такой западни, и может даже создаться впечатление, что мы не способны создать и атома в этой огромной окружающей нас физической вселенной. Однако эти способности вернуться к нам, как только мы сможем вытащить себя из сегодняшнего скверного состояния. И когда мы выберемся из утробы, каждый из нас будет обладать не только богатыми и интересными подробностями жизни на Земле, но и опытом участия в самых настоящих звездных войнах, подобных тем, что велись в физической и магической вселенных, а также в многочисленных предыдущих вселенных. Все эти знания мы заберем с собой, и вместе с ними вольемся в прекрасное сообщество существ. Награда за наши страдания будет поистине велика. Мы прошли нелегкий путь, и некоторое время он еще будет оставаться тяжелым и тернистым, однако это тот путь, который уже был пройден до нас, и который является единственно возможным путем развития в условиях подлинной изоляции.

А старшие существа не будут и не должны вмешиваться в этот процесс. Мы обязаны выбраться самостоятельно. Только такая стратегия позволит нам вновь обрести власть над нами же созданными творениями. Если бы старшие существа вмешались и «спасли» нас, вытянув из этой западни, они тем самым украли бы у нас честно заслуженную нами награду. Это наши творения, и именно мы должны вновь научиться управлять ими.

Долгое время мы были полностью изолированы. Лишь однажды, в самом начале нашего развития мы подверглись единственному воздействию извне. Оно было минимально возможным и более никогда не повторялось, хотя в нашей истории было довольно много случаев, когда мы друг перед другом пытались представить себя старшими или высшими существами и даже имитировали настоящее вмешательство, с тем, чтобы сбить с толку или перехитрить друг друга.

Это единственное внешнее воздействие заключалось в том, что нашему вниманию был представлен один очень сложный объект, который должен был подтолкнуть нас к конфликту и порабощению друг друга. Эти объектом был Драгоценный Камень Знания.

5. ДРАГОЦЕННЫЙ КАМЕНЬ ЗНАНИЯ

Это единственное творение, которое мы когда-либо имели «извне», и это единственный контакт, который мы когда-либо имели с более старшими существами.

Существовало множество ложных начал у трака времени, которые мы имплантировали друг другу во время нашей безумной горячки строительства ловушек. Существовало также множество настоящих начал у трака в различных вселенных, в которых мы участвовали. Но драгоценный камень знания является действительным первым опытом (переживанием) для всех нас. Внимание каждого существа было направлено на него, когда он отделился от первичной статики, и это было настолько захватывающим, что все были захвачены (пойманы) и в тот момент любого можно было заставить ощутить себя смотрящим снаружи на что-то другое из внешнего (окружения), мы уже пали слишком низко, чтобы пройти сквозь стены этой ловушки, к строительству которой для самих себя нас воодушевили.

Опыт драгоценного камня знания не имеет большой надписи на нем, которая говорит, что это и есть первый опыт, или что это начало трака, или начало времени. На самом же деле все как раз наоборот. Те инциденты, которые громко кричат о том, что

они являются началом, делают так, поскольку это способ обмана и они никогда в действительности не являются первым инцидентом. Более того, вы не сможете найти опыт драгоценного камня знания, пытаться найти первый инцидент, просто существует слишком много таковых, ложно помеченных первыми. Но как только вы ухватите его, все эти «первые» инциденты всегда оказываются более поздними.

Другим вводящим в заблуждение фактором является то, что этот драгоценный камень знания является чрезвычайно сложным. Очень похоже на то, что это самая сложная вещь, с которой мы когда-нибудь контактировали. А наши творения становятся проще, когда мы смотрим на них раньше на траке времени. Так что нашим ожиданием для первого инцидента было бы, что он очень простой. А это не так, потому что он пришел извне.

Драгоценный камень знания является объектом в 17 или даже более измерениях. Он имеет похожую на алмаз структуру, но она простирается в ужасном множестве направлений и содержит несчетное количество лиц или граней. Это чрезвычайно прекрасно и интересно. Мы имеем громадную проблему с его визуализацией, поскольку одна из наших маленьких ловушек, которую мы намеренно использовали друг против друга, блокировала нашу способность визуализировать или воспринимать более чем три измерения.

Но даже до того, как мы стали заблокированными в области многомерных структур, этот драгоценный камень был реально слишком сложен для нового невинного существа, чтобы ухватить его как одно целое. Он был намеренно создан таким, чтобы мы не могли бы просто быстро понять (охватить) его и затем осмотреться вокруг в поисках более интересных творений, сделанных другими существами.

Этот драгоценный камень был разделен на полости (камеры) и мы последовательно проходили через каждую полость. Каждая полость объясняла что-то, что было полезно для нового существа, и большая часть этой информации была правильной. Только очень хитро и незаметно они делали работу по введению в заблуждение с помощью информации, которая склоняла нас к конфликту и ловушке. Поскольку не было способа заставить нас силой проглотить этот драгоценный камень, нас можно было только уговорить к принятию его всего с помощью великого шоу (показа) истинного знания и красоты.

В опыте этого камня нет языка. Мы никакого языка в то время не имели и они определенно не могли бы научить нас ни одному, поскольку это должно слишком сильно предшествовать нашему мышлению. Вместо этого все это были демонстрации, использующие очень простые объекты. Были простые квадраты, треугольники, круги и т.п. со множеством измерений. Мы ссылаемся на трехмерный квадрат как на куб, а четырехмерный квадрат математиками назван тессаракт, гиперкуб, но у нас недостает слов для семи- или восьмимерных версий этой фигуры. Однако, квадрат с восемью измерениями - это все еще простой абстрактный объект, который не должен был придавать слишком большого пристрастия (уклона) нашим собственным творениям.

Эти полости драгоценного камня также никогда не показывают ничего, что выглядит как тела или люди. Они используют смутные облака или точки света, чтобы представить других существ в тех полостях, которые имеют дело со взаимодействием существ.

Эти демонстрации были в основном очень простыми. Например, одна из начальных полостей демонстрирует как воспринимать объект. Смотреть на вещи с помощью только одного открытого глаза соответствует плоскому двумерному виду, но истинные глубокие восприятия в трех измерениях лучше всего делать двумя глазами. Аналогично, смотреть на 7-мерный куб лучше всего рассматривая его из 6 точек одновременно. Они это не говорят вам, вместо этого они показывают вам. Это начинается со смутного ощущения (впечатления) объекта перед вами. Затем вы чувствуете себя вовлеченным в размещение все больше и больше точек, из которых нужно смотреть на объект. Затем, когда вы наконец доходите до шести отдельных точек (и они не должны быть на одной плоскости), этот объект внезапно становится

реальным и присутствует ощущение удовольствия. Затем они заставляют вас поместить еще больше точек зрения и этот объект становится снова бледным и неудовлетворительным. Так вы обучаетесь синхронизировать число точек зрения, которые вы используете, с измерениями объекта, который вы наблюдаете.

В этом смысле многие из этих полостей были интересны и полезны. Но некоторые из них были коварными и обманчивыми. Например, одна из полостей показывает много «существ», участвующих в создании набора объектов, которые перемещаются вокруг в гармонии. Ощущение очень приятное. Потом одно из этих существ начинает действовать противоположно усилиям других и ощущение неприятное, гармония разрушена. Так что эти другие существа набрасываются на этого неприятного и силой заставляют его вернуться в согласие и ощущение снова становится приятным. На самом деле это ложная идея, которая предрасполагает вас нападать на всякого, кто другой (отличающийся), и имплантирует людей к принуждению их к согласию.

Когда мы заканчиваем проходить через все эти полости, мы остаемся с идеей, что нужно контролировать других и ловить их в ловушки. Нам также дана идея, что мы теперь должны построить что-то свое собственное в обмен за этот драгоценный камень, прежде чем мы будем иметь право посмотреть что-то еще из творений более старших существ. Но конечно же, до того как мы это закончили, мы закопали себя так глубоко, и поймали себя в ловушку так хорошо, что мы потеряли всякую надежду добраться до внешнего и бросились в создание все более сложных и сложных ловушек, своего собственного изготовления.

6. МЫ НАЧИНАЕМ ПРОЦЕСС СОЗИДАНИЯ

Мы покинули этот камень знания с энтузиазмом желания создать сложную и интересную вселенную. Правил не было, кроме того, что она должна была быть интересной и сложной. Даже количество используемых измерений было не установлено и в этом месте лежит первый и основной конфликт.

Требуются время и усилия, чтобы разработать и построить детально проработанную модель (мок-ап). И чем больше измерений вы используете, тем больше времени и работы требуется. Три измерения более сложны чем два, а четыре измерения даже еще хуже, и вся система созидания должна быть построена на пустом месте. Скопировать 17 измерений, которые использованы в камне, должно было бы быть нелепо для новых существ и, кроме того, ему не хватало бы новизны.

И каждое из этих существ было богоподобно и ему советовали принимать свои собственные решения и идти своим собственным путем, кроме того, ему было сказано удерживать других на этом пути (верный рецепт для конфликтов) и поэтому каждый выбрал произвольное число измерений и начал работать.

Вскоре появились люди, работающие в системе одного измерения, и люди в 2-х, или 3-х, или 4-х, и так далее вверх до почти дюжины измерений с редкими занятиями в даже еще большем числе измерений. И это распределение существ было справедливым, даже при том, что немного больше работало на более меньших количествах измерений, поскольку это было легче, и постепенное снижение их числа по мере повышения количества измерений. А поскольку каждому существу требовалось все больше и больше времени и усилий при создании моделей, использующих определенное число измерений, они выработали привязанность к этому числу измерений и были в них жизненно заинтересованы.

Но более меньшие измерения более просты, и те существа, которые старались разрабатывать систему одного измерения, начали рано показывать результаты, в то время как те, кто работали на большем охвате, все еще находились на зачаточной стадии созидания.

Такие системы творений одного измерения все еще с нами. Одна из них - это музыка. Одномерный «объект» (например, звук или музыкальная нота) могут идти только вверх и вниз. Они движутся вперед во времени, но время не является измерением в том смысле, в котором мы его обсуждаем здесь (мы занимаемся

измерениями пространства). Этот «объект» может иметь ширину форму (очертания) в виде аккорда (как сравнимый с одиночной нотой) и есть все виды интересных эстетик во взаимодействии множества нот, движущихся вверх и вниз в сложной работе, но это все еще движение только в одном измерении. Ноты также могут иметь качество, как в звуке пианино по сравнению со звуком виолончели, но это также не меняет числа измерений, просто также как и добавочный цвет в трехмерном мире не добавляет дополнительного измерения.

Плоды двухмерных усилий заключены в основных версиях многих из наших настольных игр, таких как шахматы.

Поскольку эти малоразмерные системы начали давать плоды, некоторые из тех существ, которые работали на большом числе измерений, начали чувствовать, что у них слишком длинный путь и переключились на одну из более низких групп. Но тенденция была присоединяться к 3-м, 4-м или 5-размерным усилиям, где было достаточно места для новых вкладов, больше, чем присоединяться к 1- и двухмерным усилиям, которые уже были, так сказать, переделены (закреплены).

И так случилось, что трехмерная группа имела больше членов, чем любая другая, с тем, что 4-мерная группа имела немного меньше. Но все еще было довольно мало тех, кто работал выше 4-х измерений. И поскольку 3 измерения были проще, чем 4, и они имели больше народу, там работавшего, она быстро достигла завершения, по крайней мере в ее основной архитектуре.

Трехмерновцы могли видеть, что те остальные люди, которые работают на очень высоких измерениях, могли в конце концов упасть и работать с четырехмерновцами (или возможно с пятимерновцами). Они не могли присоединиться к трехмерновцам, потому что эти трехмерновцы почти закончили, а также потому, что они были негибкими (твердолобыми, консервативными), те кто застрял с очень сложными формами, и возможно должны были бы предпочитать по крайней мере 4 или 5 измерений для работы, а не 3. Таким образом, их оценкой было, что хотя трехмерновцы были в текущий момент самой большой группой, они могли в конце концов быть численно превзойдены 4-хмерновцами, поскольку все больше и больше существ отказывалось от многомерных усилий.

В разумном обществе все было бы нормально. Есть место для многих систем созидания. Но они все знали (благодаря камню знания), что каждого нужно было вколачивать в строй и уговаривать на одну систему. А они имели жизненные интересы в продолжении своего собственного моделирования в той системе, в которой они сами разработали, скорее, нежели отказываться от нее ради 4-мерной системы, созданной другими. Кроме того, они знали, что 4-хмерная система может манипулировать и подавлять трехмерную систему, просто когда кто-то функционирует в 3-хмерной системе, он может скомкать двухмерную картинку или сбросить двухмерную шахматную игру на пол.

Все преимущество, которое имела трехмерная система, заключалось во временном численном превосходстве, связанном с системой, которая была уже близка к завершению, по сравнению с 4-мерной системой. Они знали, что они в конце концов будут подавлены. Поэтому они решили ударить первыми и поэтому начали войны реальностей.

7. ВОЙНЫ РЕАЛЬНОСТЕЙ

Это был самый длинный период в нашей истории и самый предельный конфликт, в который мы когда-либо были вовлечены. Он происходил между существами приводящих в трепет способностей, которые были неуязвимы для всего, за исключением побочных эффектов своих собственных бесконечно могучих постулатов и решений. И потребовалась почти вечность, чтобы эти бессмертные измотали друг друга и наконец вернули каждого на место.

И нет никого, кто бы в то или иное время не повоевал на каждой из сторон этого конфликта. И нет никого, кто бы однажды не сказал: «Да черт со всем этим!» и не ушел восвояси, чтобы строить свою вселенную, только для того, чтобы однажды быть

вновь втянутым в этот конфликт. И битвы этой войны, как интересная игра, были наверное настолько же важны для нас, как и то, против чего воюют существа, и поэтому желанием большинства было скорее навсегда увековечить эту битву, чем прийти к какому-то разумному компромиссу. И пикантность этой войны была больше похожа на те детские игры в войну, где люди гораздо реже подвергаются какому-то реальному ущербу, чем ужасу человеческой войны.

Но в конце этого длинного пути во времени люди в конце концов преуспели в аберрировании, контролировании и заманивании в ловушки друг друга.

На последних стадиях этого конфликта, сторонники трех измерений преуспели в установке ментальных блоков, которые препятствовали созданию и восприятию вещей с более чем тремя измерениями. Они не могли заблокировать способности 1- и 2-х измерений, потому что они были частью трехмерных конструкций, но они могли и заблокировали использование 4-х и более измерений.

Команда 4-х мерных не могла отплатить им той же монетой, поскольку блокирование трех измерений будет также блокировать и 4-х мерные. Вместо этого они предприняли единственно возможную контрмеру - имплантировать страстное желание (тоску) по 4-х мерным моделям.

Одна-единственная 4-х мерная монета могла бы излечить вас от тоски по богатству. Поскольку вы никогда не можете иметь такую, вы бесконечно хотите 3-мерные монеты, потому что это приближает вас к состоянию одной 4-мерной монеты, которая состоит из бесконечности 3-мерных монет, сложенных стопочкой вместе вдоль 4-й оси. Представьте себе, что вы имеете двухмерную картинку монеты. Если вы достаточно много уложите их стопочкой вместе, вы можете приблизиться к тому, чтобы иметь 3-мерную монету. Но вы никогда в полной мере не сделаете этого, это на самом деле не то же самое. Поэтому 3-мерная никогда вас реально не удовлетворяет и так вы становитесь аберрированными на предмет количества.

Это оставляет нас в странном состоянии существа неспособного воспринимать 4-мерные модели, в то же самое время как они не только воздействуют на нас, но также и нужны нам. Существует 4-мерный компонент в вещах, таких как сексуальный экстаз. Та самая вселенная, в которой мы живем, хотя и построена из 3-мерных моделей, имеет 4-мерный слой, который является тем, что делает ее такой твердой и трудной для манипулирования. Если вы ударите по стене своей рукой и затем создадите ментальную модель руки, ударяющей по стене, вы заметите значительную разницу в этих двух переживаниях (опытах). Если вы затем создадите тысячи одинаковых рук, ударяющих по тысячам одинаковых стен, все параллельны, вы заметите, что это создаст (смоделирует) ощущение, гораздо более приближенное к реальному. Так что наша текущая реальность имеет 4-мерный компонент. Он представляет собой слой, состоящий из множества копий 3-мерной реальности всех видов, склеенных вместе и передвигающийся как один блок.

Чтобы поднять наше понимание того, что произошло, нам нужно рассмотреть ранние способности и аберрации существ в тот период времени.

8. РАННИЕ СПОСОБНОСТИ И АБЕРРАЦИИ

Что касается способностей, мы сейчас говорим о существах, которые были фактически не ограничены в своей способности создавать и изменять материю, энергию, пространство и время, и которые были к тому же способны находиться во многих местах одновременно и отслеживать и управлять многими сложными операциями в одно и то же время.

Но эти существа были очень ограничены в плане и опыта и философии. Их мышление было почти в стиле умственно дефектного идиота с потрясающими механическими способностями, но с малым интересом к значению вещей. Использование символов и абстракций - это то, что было введено постепенно, и только начало постепенно появляться в тот ранний период.

Самые ранние коммуникации были просто обменом знаниями¹. Вы просто

должны были знать, что кто-то другой хотел, чтобы вы заскочили и посмотрели на что-то, что тот создал. Вы подходите и смотрите на это и потом решаете, что он знает, что вам это понравилось (или не понравилось). Затем он должен был бы решить, что вы знаете, что он счастлив (или несчастлив) от такого суждения и поэтому вы должны были бы также об этом знать. Вскоре за этим последовал обмен простыми картинками. Но обмен картинками абстрактных символов в качестве средства коммуникации появился только на заре войн реальностей, когда работа по строительству вселенной достигала завершения.

Именно в области коммуникации появились первые aberrации. Это произошло в результате влияния драгоценного камня знания, который все время давал понять, что полностью свободная коммуникация на самом деле не была хорошей идеей. За этим скрывалось намерение как удерживать новых существ от попыток коммуницировать с вещами за пределами этой утробы, так и заложить основу для конфликтов и ловли в западню, которые были нужны для их развития, поскольку люди, когда они находятся в полной коммуникации, не будут ни воевать, ни попадать в ловушки.

В отличие от других aberrаций, эти ранние коммуникационные aberrации были вопросом выбора и они немного отличаются у каждого из нас, хотя механизмы - одни и те же, поскольку каждый из нас принял свои собственные решения о том, с кем и с чем мы не чувствовали желания коммуницировать. А это и есть выход. Поскольку коммуникационные барьеры, в основном, созданы по своему выбору, их можно вытащить посредством простого решения снова коммуницировать без того, чтобы распутывать весь лабиринт который мы выстроили на их вершине.

В наше время мы видим цепи проблем и расстройств, нагроможденных друг на друга. И мы видим вредные действия, и вину и возмездие. И это все похоже должно лежать на вершине ядра инцидентов потери и боли.

Но ранние существа не могли быть повреждены и сначала не могли даже страдать от потерь, потому что они могли все что угодно создать заново. А самые ранние проблемы и т.п. очевидно не могли зависеть от еще более ранних.

Эти ранние aberrации все происходят от созданных коммуникационных преград (блоков), умышленно основанных на этом совете драгоценного камня знания. Ранние проблемы все произошли от нежелания коммуницировать или от того, что коммуникация была оставлена незавершенной. Ранние вредные действия и расстройства происходили из-за непонятостей, порожденных запутанными (испорченными) коммуникациями. А потом эти вещи стали сами себя поддерживать. Это происходило в ранний период строительства вселенной, и в течении войн реальностей, и продолжается до наших дней.

И поскольку они являются самыми основными aberrациями, возможно адресоваться к ним даже на любом человеке с улицы, без длинных приготовлений, и вы можете разрешать его ежедневные проблемы, как это было ясно проиллюстрировано процессингом Саентологии нижнего уровня.

Но разборка исходных проблем, которые произошли во время эры строительства основной вселенной, имеет свои собственные трудности. Не то, чтобы эти ранние инциденты были болезненными или трудными для конфронтирования, большинство из них были бы шуткой для нас, теперь, после всего того, через что мы прошли. Настоящая трудность в том, что этот ранний период является почти непостижимым. Вы можете, к примеру, иметь кого-то, кто представляет собой почти бесконечную серию золотых пирамид, распространяющихся на 20 различных вселенных с изменяющимся числом измерений, решающего, ну скажем, заставить обманом существо, которое является бесконечной прогрессией зеленых и оранжевых морковок, думать, что правостороннее пространство (что бы это ни было) на самом деле является левосторонним.

И это и есть основная анатомия самых ранних aberrаций, которые возникли благодаря склонности не коммуницировать. И затем у нас - войны реальностей, где каждый трудится денно и ночно, стараясь понять и пытаться как можно больше и

запутать, и аберрировать, и управлять друг другом.

Это не могло быть сделано с помощью имплантирования команд посредством энергетических волн или гипноза или чего бы то ни было, потому что эти существа в те времена не могли быть подвержены воздействию силы или энергии. Поэтому эти ранние усилия сильно концентрировались на показе вам очень эстетичных маленьких историй, которые должны были обманом заставить вас ослабить себя. Они могли, например, показать вам как было бы превосходно воевать против выдающихся странностей и открытых проявлений. Или они могли бы показать вам благородство самопожертвования. А затем они могли бы подстрекать вас пойти и пережить (испытать) эти вещи в некоего рода созданной вселенной. И часто вы должны были бы, поскольку вы жадны до интересного опыта и у вас нет ни малейшего понятия, что что-нибудь когда-либо может быть на самом деле принести вам вред. И точно также они бы поощряли вас отключить свои собственные способности и сократить свою мощь.

Ни одна из этих вещей сначала не работала хорошо. Но в конце концов, что связано с постоянной сменой сторон, мы все в конце концов попали в ловушки, которые мы сами же и создали, пока играли за другую команду. И если прошло достаточно много времени, чтобы мы забыли о том, что мы построили эту ловушку, то она могла быть довольно эффективной против нас. А мы были слишком тупы, чтобы отмечать те ловушки, которые мы строили, потому что не могли же они поймать своих создателей!

Теперь вам не нужно беспокоиться об этих ловушках. Они имели не больше силы, чем наше сегодняшнее коммерческое телевидение. Просто эти вещи трудно понять, из-за груза этого высоко мощного управления, использовавшегося в последних вселенных, который препятствует нашей способности думать.

9. НЕУПОРЯДОЧЕННЫЕ ПРОСТРАНСТВА.

После войн реальностей мы в основном принялись создавать (мок-ап) трехмерные вселенные.

Вплоть до этого и включая этот период не было единой вселенной, основанной на согласии. Вместо этого люди должны были создавать вселенный в значительной мере во своему желанию. И до и во время войн реальностей эти вселенные имели переменное число измерений. После завершения этих войн, это были полностью трехмерные вселенные, но все еще были бесконечная изменчивость и сложность у каждого, идущего своим собственным путем.

До войн реальностей люди были просто индивидуалистичными в том, что они хотели создать (мок-ап). Но вследствие этих войн они стали довольно своенравными и не склонными к согласию. Они должны были глотать только одну вещь и были силой принуждены к согласию на предмет использования 3-х измерений. Так что они в отношении всего остального собирались быть настолько индивидуалистичными, насколько это возможно.

Эта эра могла быть названа эрой неупорядоченных пространств, потому что каждый старался держаться как можно дальше от упорядочивания. Или же ее можно назвать эрой неупорядоченных соглашений или эрой несогласия или как вам будет угодно.

Проще говоря, когда кто-нибудь создавал пожарные машины, чтобы гасить пожары, тогда кто-то другой должен был бы незамедлительно создать пожарные машины для того, чтобы собирать мусор, а третий - должен был бы создать странствующие супер-пожары, которые бы занимались поиском пожарных машин и сжигали бы их. Но всё было гораздо хуже. Существовали зачаточные формы языка в смысле значений, присваиваемых символам, и из-за своенравия, различные или противоположные значения часто присваивались одному и тому же символу, так что вскоре появились языковые трудности и большие непонимания, несмотря на тот факт, что коммуникация по своей природе все еще была в основном телепатической.

Это продолжалось довольно долго и люди все больше и больше чувствовали себя вне коммуникации друг с другом. Конечно это способствовало созданию еще

больших проблем, вредных действий и т. п., и приводила к играм по захвату в ловушки.

Эти существа также постепенно становились более сконденсированными и расположенными по всей длине раннего периода этого трака. Во времена драгоценного камня знания существа были почти всезнающими и по-настоящему конкретно не расположенными нигде, за исключением того, что их внимание могло быть занято чем-нибудь таким сложным как этот драгоценный камень. Но этот драгоценный камень убедил их в том, что они должны поместить своего рода массу или якорную (анкерную) точку в те места, где они оперировали. Это основывалось на той ошибочной идее, что пространство было владеемым и принадлежало отдельным индивидам, и поэтому им нужно было застолбить свой участок своего рода массой. В конце концов они начинали верить в то, что они расположены там, где находятся их массы, но они все еще продолжали развешивать почти бесконечные собрания объектов, которые должны были действовать как их тела, если можно так сказать. И их способность занимать множество точек зрения ухудшилась и в конце концов они ужались до занятия единственного местоположения. Это ухудшение происходило во время эры неупорядоченных пространств, но по-настоящему они не закончили занимающими местоположение как отдельный индивидум до вселенной согласия, обсуждаемой ниже.

Снова это был необычайно длинный временной период, но его реально не измерить в человеческих терминах. Все эти ранние эры скорее имели много форм (собрания вселенных), чем единственная, основанная на согласии вселенная, а системы измерения времени имеют отношение к вселенной и могут быть совершенно бессмысленными в таких ситуациях, как временные потоки в различных рамках различных вселенных. Ваше восприятие времени является последовательным и вы возможно сможете построить некоего рода измерительную систему для себя, но другие люди будут воспринимать другие количества времени благодаря нахождению в других местах, которые имеют другие временные рамки.

Ничто, даже временные рамки (масштабы, границы, уровни), не были согласованы в эту эру. Это создавало трудности в играх и в коммуникации. В конце концов, каждый пришел к согласию в одной вещи, которая представляла собой то, что была необходима основа для общего согласия и последовательного функционирования. И под этим все еще скрывалась идея, что мы вместе должны построить что-то, что было бы сравнимой величины с драгоценным камнем знания.

Нашим решением было построить вселенную согласия.

10. ВСЕЛЕННАЯ СОГЛАСИЯ.

Это первая из гигантских основанных на согласии вселенных, где все жили. Она не была организовано никаким способом, если бы не наличие согласованного набора определений. Это было просто большое бесконечное пространство, в котором каждый мог проектировать модели по своему выбору.

Это было в основном трехмерное пространство и оно должно было бы, конечно, содержать трехмерные модели (мок-апы), но также было возможно проектировать дополнительные трехмерные пространства сбоку от него или переопределять одно и то же местоположение как ряд разных трехмерных мок-апов, параллельных друг другу. Например, предположим, что Билл создает комнату с зеленым стулом. Входит Стив и соглашается с этим, но потом появляется Джой и решает, что этот стул голубой. Стив и Билл этому сопротивляются и поэтому это пространство разделяется на два параллельных, слегка разделенных в четвертом измерении, так что в одном пространстве имеется зеленый стул, а в другом - голубой. Когда в комнату входит четвертый человек, он чувствует, что он может идти двумя путями, либо в комнату с Биллом, Стивом и зеленым стулом, или в комнату, где на голубом стуле сидит Джой.

Основной изъян был в используемых определениях. Существовали определения базовых вещей, таких как хороший и плохой, счастливый и печальный, большой и маленький, и т.д. Определения были созданы в виде дихотомий - т.е. пары

противоположностей. Проблема была в том, что, либо из-за неопытности, либо из-за очень назойливых советов драгоценного камня знания, эти пары определений на самом деле не соответствовали друг другу. Например, было определение для хорошего (в смысле милый) и плохого, и было также другое определение для хорошего (в смысле святости) и зла, и эти две версии² хорошего не соответствовали друг другу, таким образом возможно было быть хорошим (добрым) в смысле святости, в то же самое время будучи довольно отвратительным. Это было сделано для большей мис-коммуникации³ и захвата в ловушки.

Мы сами создали эти определения, но мы делали это в командах. При определении вселенной согласий каждая команда создавала одну пару определений, не зная о том, какие другие определения будут сделаны. Это считалось справедливым, поскольку каждый имел равные шансы в создании этой путаницы. Определение выражалось в терминах последовательности простых картинок. Например, хороший/плохой определялось серией картинок о хорошем медведе и плохом медведе. Хороший медведь делал это, а плохой медведь делал то. Это показывалось посредством около двух десятков примеров хорошего и плохого. Это все очень глупо и по-детски. Заряд на этих определениях мал, но глубок и он главным образом из-за того сильного давления навязанного согласия и бесконечных замешательств и расстройств, которые происходили во время нашего существования во вселенной согласия. Заряд на этих определениях и его связь с детскими моделями (мок-апами) возможно является объяснением почему иногда люди имеют такую неприязнь к детским вещам.

Мы построили эти определения в неупорядоченных пространствах и потом собрали их вместе. С невероятно большим трудом мы выстроили последовательности определений в 4-мерную конструкцию, напоминающую драгоценный камень знания. Она представляла собой в основном 4-мерную перевернутую пирамиду золотого цвета. В этом случае перевернутая пирамида символизировала сведение множества реальностей в одну. Каждая трехмерная пирамида в этой четырехмерной супер-пирамиде содержит одну из многих пар определений. Даже с реально заблокированными 4-мерными способностями было можно построить 4-мерную конструкцию путем скрупулезного укладывания вместе большой серии 3-мерных конструкций. Мы все обещали соглашаться и следовать этим определениям и мы все создали мощные постулаты, что каждый должен быть ограничен этими определениями. Это было сделано до того как каждый из нас увидел все эти определения. Затем мы все собрались вокруг них и окунулись в них в качестве группы.

Вы можете обнаружить себя спешащим, чтобы получить согласие и пройти через золотой перевернутый треугольник. Тут будет ощущение тысяч других существ, спешащих вместе с вами, похожее на ощущение потока спермы, обнаруженного ранней Дианетикой. После того, как вы прошли через треугольник, вас долбят определениями, одно за другим, начиная с хорошего и плохого медведя. Когда вы выходите, мы уже полностью в единственном пустом бесконечном пространстве. Это пространство светлое (золотистое), а не темное. И затем мы начинаем создавать вещи.

Смерти все еще не существует, хотя мы достаточно преуспеваем в том, чтобы забывать вещи или все ухудшать, и решаем сбежать на другой конец вселенной и начать все заново. Мы все еще не интериоризированы в свои творения. Но была тенденция использовать интересные типы тел, созданных благодаря согласованным определениям, в качестве наших проявлений, а не простые пирамиды или сферы, которые мы использовали до этих пор. Но это не было реальными телами, как мы их знаем сейчас, потому что мы порхали в существование в них и существование без них по мере надобности и определенно не очень беспокоились, если одно из них убивали, поскольку мы могли просто создать другое.

Этот временной период был длинным и интересным, но конфликты постепенно ухудшались и в конечном счете мы допрыгались, растративая большую часть своего времени обманывая друг друга или запутывая штучки друг друга. В конце концов это стало таким, что вы уже не могли построить сложное эстетичное творение без того, чтобы какой-нибудь прагматичный шутник не создал бы какую-нибудь странную штуку в

середине ее. Люди разочаровались и начали искать выход (решение).

Решением было построить новую вселенную (поскольку вселенная согласия была так запутана), в которой бы каждый имел свою собственную отдельную под-вселенную. Т.о. каждое существо должно было бы получить свою собственную домашнюю вселенную, где, как предполагалось, вас должны были оставить в покое.

11. ДОМАШНЯЯ ВСЕЛЕННАЯ

Это происходило в средней точке нашего существования и в некотором смысле это было пиком наших усилий. В тот момент мы набрали достаточно опыта, чтобы создавать очень сложные и изоощренные мок-апы, и мы еще не слишком деградировали. Это длилось в течении долгого периода прекрасного созидания и окончательный крах домашней вселенной был возможно первой большой потерей, которую мы пережили.

Это на самом деле было набором индивидуальных вселенных, связанных вместе в пространстве более высокого уровня. Это высшее пространство было своего рода матрицей (маткой) входов, ведущих в индивидуальные домашние вселенные. Вначале это выглядела как своего рода смутный коридор с зеркалами или мысленные бассейны (пруды) вдоль стен, которые вели в индивидуальные вселенные. Однако, время шло, постепенно это все расширялось до тех пор, пока это не стало выглядеть как полное звезд ночное небо. За тем исключением, что эти «звезды» были входами в индивидуальные вселенные и когда вы подходили к ним близко, эти звезды могли выглядеть как большие золотые шары или даже символы, такие как цветок или как объект, висящий в небе.

Было бы ошибкой думать об этом, как о единой вселенной с маленькими шарами, в каждом из которых обитает тэтан (существует более поздний имплант, который представляет это именно таким образом). Вы могли бы войти в одну из этих сфер и обнаружить целую бесконечную вселенную. Они могли бы быть настолько разными и сложными, насколько изобретателен в выбранных мок-апах тэтан (или тэтаны в случае вселенных основанных на согласии). Они не обязательно должны были соответствовать законам физической вселенной или чему-то еще (за исключением первичной точки входа) с другими вселенными в матрице (матке). Они также могли содержать еще подчиненные ей вселенные.

Кроме индивидуальных вселенных были вселенные, основанные на согласии, которые использовались для игр или как места встреч. Они были вполне многочисленны и разнообразны. Были также «повествовательные» вселенные, очень похожие на кино. Эти повествовательные вселенные содержали последовательности 3-мерных картинок, упорядоченных на фиксированном траке времени, которые рассказывали историю и каждый мог войти в одну из них и насладиться такой драмой. Существовало в действительности даже своего рода довольно эстетическое соперничество, очень похожее на академические награды. Но в отличии от продукции Голливуда, они были построены как вселенные и казались настолько же реальными, как наша жизнь здесь на Земле.

Развитие «звездных» мок-апов на верхнем уровне вызвано вероятно проблемой расположения все растущего и растущего числа точек входа. Просто выстраивать точки входа в линию по сторонам тоннеля было слишком неэффективно. Поэтому мы расширили верхний уровень вовне и начали расставлять точки входа в трехмерном пространстве. В отсутствии стен для расположения их напротив друг друга, овальные мысленные бассейны лучше всего создавались в виде сферы. И поэтому мы имеем море «звезд» на верхнем уровне.

Внутри индивидуальных вселенных становится обычной практикой делать показ «звезд» этого верхнего уровня видимым в виде окружающего неба.

12. ШТРАФНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ ЭРЫ ДОМАШНИХ ВСЕЛЕННЫХ

Матрица (матка) домашних вселенных была построена, чтобы удерживать людей от порчи созданий друг друга. Как таковая, она напоминала то, как детей разгоняют

своим по комнатам, потому что они дерутся. Но это работает только тогда, когда вы можете удержать их вне домашних вселенных друг друга, и без каких бы то ни было средств насилия, это было задолго до того, как озорники начали проникать в чужие пространства и снова создавать проблемы.

Вот таким образом мы подошли к идее наказания людей за нарушение правил. Все согласились, что это была хорошая идея и она намеревалась использоваться только для плохих парней. Никто не предполагал, что она могла быть использована против них. Это была типичнейшая глупость, которая и завела нас еще глубже в эту ловушку.

Но мы все еще были невосприимчивы к силе и существовало очень немного того, что один индивид мог сделать другому. Однако, работая в группе, мы могли построить сложную серию под-вселенных, которая могла бы по крайней мере заставить кого-то чувствовать себя неуютно и несчастным на некоторое время. И таким образом мы создали штрафные вселенные (вселенные наказаний).

Эти штрафные вселенные покоятся на идее нисхождения по шкале эмоций, начинающееся с высокого веселья и ниспадающее через гнев, страх и т.д. Эта шкала является шкалой эмоционального тона, обнаруженной Л. Роном Хаббардом на заре Дианетики и интенсивно исследованная им и документированная в 1951 году. И каждый из нас перемещается вверх и вниз по этой шкале до наших дней, но это было сделано произвольно и не имеет никакой другой причины для продолжения существования, кроме как то, что мы выбрали этот шаблон (почти наугад), чтобы использовать его при построении этих штрафных вселенных.

Подробное обсуждение штрафных вселенных требует собственной книги. На этот момент, давайте скажем, что они были полны разного рода интересных символов и типов тел, которые захватывали ваш интерес, соединенных с разного рода новыми деградирующими идеями, такими как секс и потребление пищи, которые были представлены человеку как интересные для достижения цели. Поскольку это были действительные вселенные, через которые мы прошли, это переживание (опыт) было реальным, и кроме того это все было тщательно организовано и запутано, чтобы дать вам те переживания, которые должны были бы убедить вас во всевозможных нелепых и аберрирующих идеях (таких, как необходимость принимать пищу), которые позднее стали частью вашей повседневной жизни.

Сначала эти штрафные вселенные едва ли нас вообще беспокоили. И они были не очень эффективными в снижении количества сделанного вреда. Но мы продолжали закидывать друг друга в них в течении чрезвычайно долгого времени и в конце концов мы стали достаточно компульсивными в отношении драматизации этих деспотичных и деградирующих идей, представленных нам.

13. ПАДЕНИЕ ДОМАШНЕЙ ВСЕЛЕННОЙ

Всю эру домашних вселенных мы строили вселенные для игр, в которых люди могли соревноваться друг с другом. Но почти всегда было желание грубых, жестоких игр. И почти всегда была большая проблема как удержать людей от тайного нарушения правил и мошенничества. Поскольку к победе над другими в различных играх был прицеплен значительный статус, это стало областью значительного интереса и важности.

И поэтому мы в конечном счете пытались построить мощную и ограничивающую игру. И чтобы этого достичь, мы строим Игровую Вселенную и, в качестве игрового поля, мы построили первоначальную (исходную) Землю. И это не случайно, что мы живем на копии того мира. Это - обычно используемая планетарная конструкция, благодаря этой истории. И поскольку она была вовлечена в падение домашних вселенных, она известна как тревожащее и рестимулирующее место. Поэтому всякий раз, когда в этой галактике возникает необходимость в тюрьме или убрать нежелательный мусор, они ищут вокруг себя копию этой исходной Земли. Существуют возможно тысячи таких среди миллионов планет, вращающихся вокруг звезд Млечного Пути, и любая приличных размеров космическая империя должна была

бы иметь по крайней мере одну такую в пределах своих границ.

Но сама по себе исходная Земля была прекрасным и интересным созданием (мок-апом). В конце концов, она была построена как окончательная игра, скорее чем как тюрьма или противное место.

Мы играли в эту игру бесконечно. Это была искусная и сложная версия детской игры, где камень может сломать ножницы, а ножницы могут разрезать бумагу, но бумага может накрыть камень. За тем отличием, что она разыгрывалась с огромным разнообразием «идентичностей» и бесконечно сложных взаимосвязей между ними. Эти идентичности были штуками типа «Правитель», «Ученый», «Художник» и т.д. Но идентичность не является хорошим термином для него, поскольку много различных индивидов могли надевать на себя эти пакеты характеристик. Поэтому мы будем использовать Саентологический термин «Вайленс» (пакет личных характеристик) для его описания.

И эта «Игра Вайленсов» была вполне искусной, несмотря на простоту правил. Каждый из вайленсов имел строго определенный набор привилегий, обязанностей, и ограничений во взаимоотношениях с каждым из других вайленсов. Но фигура, играющая один вайленс, могла притвориться (претендовать -?) быть кем-то другим. Например, наёмный убийца (фанатик-мусульманин, убивающий крестоносцев) мог притвориться наложницей и погубить правителя.

Эта достаточно популярные и в конечном счете соревновательные игры даже имели толпы зрителей и комментаторов, наблюдающих с верхнего уровня матрицы (матки) домашних вселенных.

Настоящей необходимостью этой игры было использование очень мощного регулирования, чтобы имплантировать эту форму и ограничения этих идентичностей или «вайленсов», которые использовались для игры на первоначальной Земле. Это имело целью сделать игру более интересной и избежать мошенничества. Но это приводило к созданию «масс» на этих вайленсах и в конечном итоге приводило к нашему падению.

В отличие от других вселенных, Вселенная Игр имела сложные серии суровых законов, навязанных путем поражения участников посредством "вайлансных масс" на первоначальной Земле во время их пути в игру. И мы устанавливаем своего рода прозрачную копию первоначальной Земли на верхнем уровне самой матрицы домашних вселенных. В результате, мы закончили со сложным планетарным мок-апом, используемым в качестве точки перемещения, скорее чем просто золотой сферой.

С размещением мок-апов на верхнем уровне домашних вселенных связано большое количество статусов и обладательности. Чтобы продолжать существовать здесь, требовалось взаимное согласие. Это выглядело как если бы одним из призов для победы в этих играх был бы разрешением поместить что-нибудь на верхнем уровне. В результате здесь размещались различные объекты и мок-апы тел и т.п. В конце концов мы даже выстроили на верхнем уровне некоторые мок-апы плоской Земли, чтобы получить место для размещения всех этих штук. Просто предполагая теперь, здесь могли быть даже «клубы приобретения тел», встречающиеся в этих местах. Если вы не завоевали право разместить мок-ап на верхнем уровне, вы могли только висеть вокруг в затруднительном бестелесном состоянии. Конечно, вы могли бы просто создать что-нибудь на этом верхнем уровне незаконно, но за это вас должны были бы поместить в штрафную вселенную.

Когда мы входили в игровую вселенную, мы получали аберрирующий опыт, но тогда мы могли легко уйти, и единственное, что нас удерживало - эти наш интерес к игре. Каждый из нас испробовал каждый вайленс много-много раз. Для каждого вайленса были различные состояния победы и поражения. Впоследствии, мы должны были бы вернуться в матрицу домашних вселенных и проанализировать игру.

В конце концов люди начали размещать проявления своих любимых вайленсов на верхнем уровне матрицы. Т.о. когда они побеждали в качестве певца или ученого или кого угодно, они помещали соответствующий тип тела на верхний уровень в

качестве своего приза. Некоторые даже могли начать пытаться собрать полный набор вайленсных проявлений на этой вершине. Одна вещь, случившаяся при этом, это то, что люди должны были ожидать от вас следования правилам игровой вселенной, когда вы имеете дело с вайленсными проявлениями игровой вселенной. Часто они добивались согласия с этим, потому что нам так часто вдалбливали эти правила, но кто-то всегда должен был быть не согласен и имели место драки и расстройств. Другой проблемой, связанной с этим, было то, что постепенно создавалось все больше и больше общего согласия между верхним уровнем матрицы и игровой вселенной.

Другой вещью, которая тут произошла, было внесение мок-апов штрафной вселенной в первоначальную Землю. Многие существа там немного отклонялись в сторону и они могли быть использованы как барьеры. Это похоже на то, как если бы люди начинали мошенничать и отступать в сторону от некоторых имплантированных условий по дороге в эту игру, и значит что-то нужно было для того чтобы удержать их в соответствующих рамках.

Также некоторые более жестоко сердечные просили мок-апы штрафной вселенной в качестве игрового приза и также помещали их на плоских мирах на верхнем уровне.

Все эти факторы даже послужили причиной возрастания уровня согласия и соединения между штрафными вселенными, игровой вселенной и верхним уровнем матрицы. Первоначальная Земля и плоские миры, вращающиеся вокруг нее, действовали в качестве центральной точки концентрации.

А затем начала циркулировать идея о том, что слишком много общего в согласованных объектах и якорных точках, полученного в двух вселенных, приводит к тому, что эти вселенные коллапсируют друг с другом (обе рухнут). Здесь могла быть даже некая популярная повествующая вселенная о такого рода случающихся вещах. И постепенно люди начали беспокоиться об опасности наличия той первоначальной земли, которая привязана так сильно к вершине матрицы домашних вселенных. И некоторые люди хотели избавиться от этого, но другие, реальная игра, играемая поклонниками, были глубоко привязаны к ней, и была значительная битва и трения. И эти трения продолжали расти.

Я не знаю точно, что вызвало крах. Похоже было что-то сделано со штрафными вселенными. Возможно они просто поместили слишком много мок-апов штрафной вселенной на первоначальную Землю, когда трения была максимальны. Или возможно они фактически попытались соединить или слить штрафные вселенные с первоначальной Землей, или укрепить штрафные вселенные, или более строго навязывать правила игры на Земле. Или возможно некоторая группа решила "исправлять" больше антисоциальных существ, принудив их к согласию. Независимо от точной причины, случилось то, что, вся матрица начала коллапсировать (разрушаться).

Возможно у вас есть демонстрация, на которой звезды начинают падать. Или может быть вы почувствовали что-то странное и вызвали демонстрацию верхнего уровня. Звезды рушились на Первоначальную Землю. Все эти вселенные там столкнулись. Создается масса и взрываются целые планеты. Это возможно является основой того большого взрыва, о котором там беспокоятся астрономы.

Все наши вселенные упали на массу Земли и улетели прочь при взрыве. Но во время этого вы держали устойчиво по крайней мере часть вашей вселенной вокруг Вас. Это были в действительности только далекие мок-апы и оболочки, которые разрушились. Даже в этой ситуации вы видели вашу вселенную (или вселенные) рассеянными повсюду в пространстве. На этом лежит огромная потеря и горе.

Когда те кусочки, что вы удержали, успокоились, вы вероятно поднялись от горя к злости. Вы уже должны были усвоить драматизацию шкалы тонов еще в штрафных вселенных, а это было воздействие, достаточное для того, чтобы вызывать твердые низкотоновые эмоции.

Где-то в этом инциденте, пространство кажется заполненным зарницами (молниями) и энергией. Ваши создания (мок-апы) начинают портиться, разлагаются и

превращаются в пыль. В основном это из-за штрафных вселенных. Ваша вселенная больше не является отдельной и значит она подвержена воздействию согласованного набора законов. Но единственными согласованными большинством законами были законы штрафных вселенных и вселенных игр, которые теперь стали частью той вселенной, в которой вы находились. Поэтому эти соглашения взяли главенство. И самым большим соглашением большинства между всеми штрафными вселенными является нисходящее падение в разрушение (порчу).

Тогда вы попытались восстановить свои мок-апы, но потерпели неудачу, потому что другие их обесценивали и вокруг распространялись низкотоновые соглашения и они воздействовали на вас. Поэтому вы начали использовать игровые вайленсы против других. Вы работали, чтобы разрушить их мок-апы и навязать свои собственные.

В конце концов это успокоилось в большую игру, чтобы заставить ваши мок-апы продолжать существовать, а чужие - разрушить. Иначе говоря, иметь для себя и не позволить иметь другим.

14. ВСЕЛЕННАЯ ИГР

Как бы то ни было, весь этот большой беспорядок, оставшийся после падения домашней вселенной является вселенной игр, в огромной степени распространена с остатками всех прежних творений. И с игрой, невероятно запутанной, из-за введения материалов и соглашений штрафной вселенной. И это было тем, что мы называем игровой вселенной позже на траке. И это первая из больших компульсивно основанных на согласии вселенных, где мы уже больше не имели полного контроля над созданием реальности.

Не смотря на все это вы все еще были богом, но крайне аберрированным. Вы все еще были невосприимчивы к насилию и знали это, но вашим творениям (мок-апам) мог быть причинен ущерб и теперь вы были в некоторой мере объектом противо-эмоций, потому что вы могли реально что-то потерять. В эпоху домашней вселенной это было не так. Вы всегда могли создать все что угодно заново и ваша домашняя вселенная не знала никаких законов, кроме ваших собственных.

В это время типы тел, стили творений и т.п. были очень разнообразны. Штрафные вселенные использовали 64 различных типа тел, из которых только одно было по-настоящему человеческим. В пользовании оставались также более старые типы, такие как люди, проявляющиеся в виде облаков или чего угодно. Не было никакого образца или организации в этой вселенной, подобных тому как устроена наша вселенная. Это была просто мешанина из планет, плоских земель, картинок, висящих в небе, или чего угодно, и всё это болталось вокруг. Индивиды претендовали на некоторые области, размечали их, заполняя слабым светом различных оттенков, так что это пространство само, как казалось, было своего рода лоскутным одеялом. Старые сторонники системы одномерных творений также часто заполняли своё пространство музыкой того или иного рода. Не было звуковых вибраций, а просто телепатическая музыкальная волна, которая охватывает их области.

Игры имели интеллектуальный уклон, поскольку мы еще не очень беспокоились о силе и движении. Они включали такие вещи которые могут рассматриваться как божественные эквиваленты шахмат и карт и разных стратегических игр. Они также включали старую вайленсную игру и разные другие игры на умение добиться преимущества (поставить соперника в невыгодное положение), где противники старались разными способами сломить волю друг друга. Тщательно проработанные творения зачастую создавались как призы или иногда как периоды оплаченных услуг. Было не так много движения, как вы могли бы ожидать, потому что большая часть движения все еще была нелинейной (объекты при движении могли прыгать как шахматный конь, только касаясь определенных квадратов в шахматах, без необходимости проходить все промежуточные точки).

Игровая вселенная существовала очень долго. Некоторые личности настолько плохи, что вы хотели бы, чтобы они вышли из игры, но у вас нет способа сделать это.

Каждый так думает, но конечно же никто не придет к единому мнению по поводу того, кого нужно выгнать.

В конце концов было предложено решение. Можно было построить нижнюю вселенную и нежелательных сослать в нее. Но нужен был механизм, чтобы разрешать конфликты, так чтобы они не смогли просто выбраться обратно и вызвать еще большие проблемы.

Так что остатки всех штрафных вселенных были стянуты вместе. Помня ту ненависть и стремление к разрушению, которые имели место во время крушения домашней вселенной, в конце каждой позитивной цели к ней прикрепляется негативная цель. То есть позитивные (но деградирующие) цели штрафной вселенной, такие как цель принимать пищу, спаривается со своей противоположностью, такой как цель страдать от голода. Эта негативная цель толкает жертву к следующей позитивной цели и заставляет его ходить вокруг да около этих штрафных целей. Это называется рутиной (однообразный механический труд). С прикреплением негативных целей это становится самоподдерживающимся циклом, который как предполагалось должен был заставить плохих парней делать это друг другу веки вечные. Это очень популярная идея. Это был возможно первый случай со времен крушения домашней вселенной, когда все согласились относительно чего-то.

Само собой разумеется каждый создает эту вещь, имея намерение использовать ее против плохих парней, а не против себя, и конечно же в конце концов попадает в нее. Этот однообразный механический труд приводит человека вниз, к тому, что мы можем назвать Вселенной Движения или Движений.

15. ВСЕЛЕННАЯ ДВИЖЕНИЯ

Во Вселенной Движений мы имеем начало реальных чувств, в том виде как мы их знаем сейчас. Эти вещи были предложены для штрафных вселенных, но они на самом деле не имели популярности до этого времени. Первоначально это было возможно в результате того чувства, которое вы получали от однообразного механического труда (которое было очень слабым, когда вы прошли через него в первый раз). Оно не было особенно неприятным вначале и казалось очень интересным, поэтому игры во Вселенной Движений больше тяготели к переживанию ощущений и владению множеством сложных движений.

Это было немного похоже на пребывание в гигантской трехмерной видео галерее. Конечно же мы говорим о почти бесконечной вселенной, которая длилась очень долго, поэтому вы конечно же можете найти в ней почти всё что угодно. Но преобладающим фактором была большая игра движения и ощущения.

Также было больше групповой деятельности, чем раньше. Индивид был слабее и поэтому он лучше преуспевал как часть команды, и групповое усилие было в основном нужно, чтобы построить более детально проработанные творения и игровые области.

И когда люди стали более привязаны к ощущениям, стало возможным управлять ими и вводить их в замешательство посредством воздействия на них волн ощущений. И теперь у нас есть индивид, который гораздо в большей степени следствие, чем это было прежде.

Это была первая большая вселенная, которая была создана специально как тюрьма для устранения нежелательных. Это было начало того шаблона, которому мы следуем в течение всей серии вселенных. Поскольку нет способа убить бессмертного духа, лучший способ избавиться от него - это изгнать его в некоего рода низшую вселенную, построенную как тюрьма. Все трудились над созданием этих вещей и потом игра стала своего рода запихиванием людей в нее, и когда вас запихивали в нее, это превращалось в игру на освобождение.

Обычно имплантированное регулирование использовалось для того, чтобы загнать человека в тюремную вселенную, а удерживать его там вначале было не очень эффективно. Одним из ключевых факторов является заставить личность забыть о том,

что существует высшая вселенная, куда он мог бы удрать. Другим является заставить его забыть о том, что он в тюрьме и отвлекать его всевозможными интересными вещами внутри самой тюремной вселенной. Но индивид - довольно крепкий орешек и очень скоро освобождается от этих штук и выбирается в высшую вселенную.

Но поскольку он продолжает выбираться и попадать обратно в нее и отправлять туда других, такое регулирование постепенно начинает оказывать на него более сильное влияние. Кроме того, поскольку проходят века, постепенно все больше и больше людей оказываются в любой данный момент времени в тюремной вселенной и здесь игра развивается и становится более сложной и интересной.

И вот так у нас есть индивид, сосланный во вселенную движений и играющий здесь некоторое время, и развивающий некоторый интерес к движению и ощущениям. А потом он вспоминает о том, что он в тюрьме и возвращается обратно в игровую вселенную и здесь он себя восстанавливает. И потом он может быть ссылает нескольких других людей во вселенную движений, либо чтобы их наказать (потому что он исправился и теперь он - добропорядочный гражданин), либо из-за мести (потому что они его отправляли туда) или просто ради шутки. Раньше или позже он снова сам оказывается сосланным туда и становится немного больше привязанным к движению и ощущениям, и в тот момент когда он выбирается оттуда, он чувствует, что ему чего-то не хватает в игровой вселенной. Поэтому он сильнее хочет снова вернуться обратно в тюрьму и в конце концов он может остаться во Вселенной Движений по своему выбору.

Всегда было несколько людей, которые оставались на вершине, и кто оставался в силе и не в тюрьме. Это, так сказать, победители игры в высшей вселенной. Постепенно Вселенная Игр пустеет и все, кроме этих нескольких последних оказываются во Вселенной Движений. Но при недостатке людей Вселенная Игр становится неинтересной. Кроме того, трудно продолжать должным образом создавать и очищать столь большую и сложную вселенную без достаточного количества людей. Поэтому Вселенная Игр начинает исчезать и приходить в упадок.

Эта последняя группа, засидевшаяся во Вселенной Игр затем видит, что у них нет другого выбора, кроме как спуститься во Вселенную Движений вместе с остальными. Но они избегают прохождения через однообразную механическую работу и воздействия различных установок, используемых для узников и у них есть знание высших реальностей, за пределами того, что знают осужденные. Так что они выбирают вторжение «со вкусом».

И опять это обычно повторяющийся шаблон. Эта последняя команда в высшей вселенной спускается в тюремную вселенную, минуя имплантирующее регулирование и используя технологию высшей вселенной для покорения и увеличения своей власти и устанавливают себя в качестве правителей или богов над обитателями нижней вселенной.

В этом случае, когда Вселенная Движений была завоевана этими «богами», спустившимися из Вселенной Игр, первым трюком завоевателей был «Фальшивый Драгоценный Камень Знания», который побуждал обитателей быть хорошими и желать трудиться до изнеможения, путем обучения их тому, что они были созданы, чтобы служить богам. Эти фальшивые камни были созданы, основываясь на знании обитателей об однообразной механической работе (поскольку люди во Вселенной Игр имели на это планы, а люди во Вселенной Движений были этим обработаны и потом их заставили это забыть), и на гораздо более лучшей памяти настоящего Драгоценного Камня Знания, который был доступен во Вселенной Игр. Путешествие через фальшивый камень провозглашалась в качестве замечательного священного опыта. Все битвы завоевания велись как священная война и военнопленным давали «просвещение» посредством этого камня, чтобы сделать из них фанатиков, которые должны были присоединиться к общему делу (источнику). Эти фальшивые камни также давались в качестве призов в соревнованиях и запихивались в глотку людей всеми способами, которыми только можно было придумать.

И эти «боги» захватывали власть, но они никогда не умели полностью

управлять населением. Все всё ещё были слишком свободны и сильны и имели тенденцию довольно быстро отбрасывать даже самые мощные регулирующие воздействия и поднимать мятеж.

В конце концов эти "боги" были побеждены и их королевства пали. Но что должно было быть сделано с этими ужасными людьми и их наиболее проявляющими энтузиазм прихвостнями? Вся Вселенная Движений была разорена бесконечными волнами войн, движущихся туда и обратно, а население было наполовину сведено с ума странными религиозными идеями и встречными реакциями непослушания. Впервые появилась по-настоящему организованная война и её создание считалось непростительным преступлением.

Вместо того, чтобы остыть и перестроиться, население Вселенной Движений сделало фатальный выбор, который привел нас к самому худшему. Вместо того, чтобы просто лечить проигравших довольно сильно в течение некоторого времени или даже простить их, было решено, что единственное, что можно сделать - это построить еще более низшую вселенную-тюрьму, чтобы держать здесь этих злых личностей. И так была создана Вселенная Символов и они были сосланы туда.

И когда пробил час, случилось так, что и другие были также изгнаны во Вселенную Символов. И поскольку этот цикл сам повторяющийся, то мы попеременно были то хорошими парнями, то плохими и запихивали друг друга всё ниже и ниже.

16. ВСЕЛЕННАЯ СИМВОЛОВ

Вселенная Символов была воздвигнута как вселенная-тюрьма возможно где-то 60 или 64 квадриллионов (10¹⁵) лет назад.

Перемещающий имплант, который использовался, чтобы послать людей вниз, во Вселенную Символов, заставлял их создавать скрытые кусочки самих себя, которые дают ему всякого рода принуждения (компульсии) и т.д. Это - ментальный механизм, который человек создает и затем прячет его от себя. Он основан на символах штрафной вселенной и т.п. и дает ему побудительные мотивы, такие как прием пищи и чтобы воспринимать ощущения, основанные на деградированных целях, созданных штрафными вселенными. Это самый первый раз, когда индивид имел своего рода «подсознательное» и делал что-то (в основном себе самому), что он сам не осознавал.

Так как каждый осужденный имел скрытые кусочки себя, различные творения, основанные на штрафных вселенных должны были вызывать ощущения скрытых вещей в движении и т.д. Это развилось в общий концепт символов, когда наблюдение любого творения (мок-апа) могло бы подразумевать (намекать на) другие вещи, которые в данный момент не видимы. И таким образом мы имеем ситуацию, где символам придавалось огромное значение, и в результате этого, чтобы находиться в коммуникации, велась непрерывная борьба.

Это на самом деле работало как своего рода реактивный банк, основанный на символах. Человек встречается, допустим, с тигром и получает реакцию в ответ на раздражитель, даже без наличия ментальных образных картинок. Он получает эту реакцию, потому что есть его кусочек, находящийся в компульсивном запаснике (compulsion pool), являющийся тигром штрафной вселенной «Сожрать». В это время человек не имеет ни инграммного банка, ни трака времени. Ему нельзя было повредить силой (хотя его творениям (мок-апам) можно было) и он это знал. Но вы могли показать ему какой-нибудь объект из штрафной вселенной и заставить его волосы встать дыбом от страха.

В результате все используемые здесь последующие игры, импланты и т.д. были основаны главным образом на символах. Обычным способом борьбы для противников было посылать волны символов друг на друга (особенно символы терминалов штрафной вселенной). Вначале они давали только слабое воздействие. Но каждый так продолжал постулировать так сильно, что он хочет создать сильный эффект на противниках, что слишком сильно соглашался с силой этих символов. Поэтому эти символы выросли в настоящие удары. Это в свою очередь позволяет людям совершать более сильные оверты (проступки) и стать голодными на мотиваторы, что сделало их

даже более подверженными воздействию символов.

Индивид главным образом беспокоился по поводу воздействия символа, помещенного в его точку зрения, поскольку это могло вызывать принуждения (компульсии). Поэтому он имел тенденцию использовать вместо себя создания-заменители (он считал, что он не был подвержен тому влиянию, которое оказывалось на эти заменители). Здесь вы имеете индивида, уклоняющегося от прямого телепатического контакта и использующего коммуникационных посредников, чтобы защитить себя.

МЭСТ (материя-энергия-пространство-время) этой вселенной символов главным образом состояла из «Мысленных Планов». Они - как фотографии, дрейфующие в пространстве. Вы могли подплыть к одной из них и посмотреть на нее и потом, что-то типа повернуться к ней боком и шагнуть в эту картинку. Эта картинка должна была затем развернуться в своем собственном трехмерном пространстве, которое было пол углом к нормальному трехмерному пространству этой вселенной (две координаты были те же самые и 3-я координата должна была быть в другом направлении, и в результате вы получаете в точке пересечения двухмерную плоскость).

В течение времени, все больше и больше существ были сосланы во вселенную символов. В конце концов все население было арестовано и убрано.

Около 46 квадриллионов лет назад вселенная движения опустела и зачахла. Оставшиеся «победители» захотели устроиться во вселенной символов, в то же время оставив себе высокий статус. Поэтому они вторглись. Могло быть множество вторжений и диапазон дат может быть от 48 до 42 квадриллионов лет назад.

Завоеватели пришли с имплантами. Они создали импланты, основанные на своем «высшем» знании раннего трака и анатомии приговаривающих имплантов, упоминавшихся выше. Люди вселенной символов не были сильно подвержены силе (можно было причинить ущерб только мок-апам), но они были очень подвержены противомысли и постепенно подошли к подверженности также и противоземциям (символьные массы можно упаковать в сильный эмоциональный удар также как и сильное мысленное замешательство).

Обычным имплантом завоевателей была Пирамида-Западня. Это большая пирамида в открытом пространстве с открытым входом, ведущим к чему-то интересному в её центре. Доверчивое существо входит (позже он втянут лучами или обманом) и дверь захлопывается. Эта пирамида имеет 128 слоев стен, по одной для каждой штрафной вселенной и каждой обратной. Каждая стена покрыта символами своей штрафной вселенной. Самая дальняя является созидать, следующая - разрушать, и т.д. все стены проходят через Выживание и его отрицание. Жертва может пробраться через несколько из них, но потом она натывается на ту, которую она не может конфронттировать и падает назад к центру. В некоторых вариациях это только отдельная стена для каждой динамики, покрытая всеми символами для каждой цели, связанной с этой динамикой. Это требует меньше стен и следовательно меньше работы.

Однажды пойманная, жертва остается внутри очень долго, для того, чтобы сломить её сопротивление. Временами стены могли говорить о том, что прошел еще триллион лет, для того, чтобы заставить ее почувствовать, что это было еще дольше. В конце концов она начинает беспокоиться о том, что пропускает интересные вещи, становится аберрированной на предмет времени. Она доходит до крайности в желании, чтобы всё это закончилось, и смирится с тем, чтобы быть имплантированной, только бы ей позволили вырваться оттуда.

Таким образом, она попадает в ловушку в пирамиде, сидит здесь в течении нескольких тысяч лет, пока не получит имплантированного пункта, который говорит ей, что минули многие триллионы лет, и потом пришли завоеватели и её освободили. Затем он зависает на стене и одновременно с этим поражается с обеих сторон потоком символов. Первый поток - это Создавать/разрушать, использующий терминалы из штрафной вселенной и их инверсирование (обращение). Эти символы чередуются в

каждой волне и противоположные символы сталкиваются в центре жертвы, формируя спайку. Эти символы имеют внутри себя мысль-«цену» (типа того, что ценой просвещения является страдание и т.д.). Это делается 64 раза, по разу для каждой штрафной вселенной. После этого ему позволяется поучаствовать в игре. Победителем всегда является завоеватель. Это существо - потом является тем, что дается завоевателю в качестве награды.

Были также разного рода другие ловушки, основанные на символах. Обычно это либо терминал из штрафной вселенной, либо символ одной из вайленсных масс (из разрушенной домашней вселенной). Этот парень должен был плыть вперед и потом он должен был приблизиться к большой модели (мок-апу) Тигра или чего-то подобного, что плавает в пространстве, и он должен был почувствовать, как его притягивает к нему и он скользит внутрь. Затем вокруг тигра должна была появиться клетка и он попался бы. Прутья клетки должны были быть покрыты символами, так, чтобы он не смог пройти через них. Потом они должны были прийти и вытащить его и обработать так, как это описано выше.

В конце концов произошла революция и завоевателей сами были брошены в свои собственные ловушки. Также строились и более сложные ловушки (большие красочные энергетические структуры и т.д.), обычно со скрытыми в центре пирамидами или в других сложных вариациях.

В конечном счете сложная цивилизация мысленных планов и символьных масс развилась и пошла на убыль, как это обычно и бывает.

Это похоже был первый раз, когда было реальное правительство. Просто люди уже были достаточно аберрированы, чтобы нуждаться в формальной организации для того, чтобы предпринимать крупные проекты и смотреть за благосостоянием цивилизации. Поэтому был создан управляющий совет, изначально состоявший из индивидов, которые были самыми важными в сражении с завоевателями. Будучи однажды созданным, этот совет следил за тем, чтобы каждый непрерывно ощущал необходимость в такой организации. Они предприняли постройку огромных «Городов», состоящих из взаимосвязанных мысленных планов и других мок-апов (творений). Они основали полицию для защиты этих изощренных творений от уничтожения злонамеренных индивидов и увековечили этот механизм завоевателей по созданию имплантов и ловушек. Появились первые проблемы с правительствами и их полицией и бюрократией.

Творения этой цивилизации выглядят несколько странно в сравнении с нашим нынешним опытом. Тела и окружающая обстановка, в том виде как мы ее знаем, существовала только на мысленных планах. Вы могли просто болтаться в бестелесом состоянии и потом почувствовать присутствие другого бестелесого существа, которое могло бы затем высветить некий символ, его идентифицирующий (это могла быть модель (мок-ап) тела или даже что-то типа китайской пиктограммы). Предположим, что вас попросили прибыть на совещание совета. Эта просьба могла быть серией символов, переданных (показанных) вам. Тогда вы должны были бы отправиться (поплыть) на мысленный план Совета, который должен был выглядеть как плоская картинка зала заседаний совета. Потом вы бы повернулись боком к картинке и появились бы в зале заседаний. У вас не было нужды «появляться в какой-то форме», поскольку вы могли присмотреть себе подходящую модель, которая еще не используется, и затем материализоваться как такое тело. Замечу, что это не должно было быть сложным телом с внутренними органами и т.п. какое мы имеем сегодня. Это могло быть просто образом тела, которое вы могли двигать повсюду посредством постулата. Затем может быть вы могли бы прогуливаться, разговаривать и спорить с другими членами совета и т.д.

Конечно, если вам нужно было появиться в суде, полиция будет навязывать вам ту модель, в которой вам полагается появляться на суде.

Обратите внимание, что этот управляющий совет существовал в течение почти всего периода существования вселенной символов. Это громадный период времени, а

срок жизни членов совета был очень-очень короток. Этот совет постоянно свергался и заменялся. Это была должность, предрасположенная к большим проступкам и мотиваторы имели тенденцию приходить очень скоро. Были также периоды кругового чередования должностей в совете или состязаний за пост и т.п. Так что я думаю, что большинство людей вероятно найдут моменты, когда они служили в этом совете. Обычно это был очень аберрирующий опыт, когда существо играло в бесконечные игры вероломства и предательств, особенно касательно других членов совета. Конечно, эта вселенная была огромной и иногда бывали соперничающие правительства, но в основном они существовали недолго и не управляли большими областями. Управляющий совет очень ревностно оберегал свое привилегированное положение и подавлял любую конкуренцию так быстро как только он мог.

Единственным исключением было то, что люди были в достаточно хорошей форме, чтобы уйти по своей воле и просто выбрать пустое место и начать строить свои собственные мысленные планы. Так что большая часть вселенной была на самом деле в состоянии большой анархии, с управляющим советом в центре, удерживающим организованную область. Иногда они должны были пытаться захватить часть этой анархичной области, но они не имели большого успеха. Они лишь только могли позволить толпе анархистов попытаться сформироваться в организованную группу, и тогда совет должен был идти прямо туда и заставить их присоединиться к нему.

Это был первый период большого строительства машин (механизмов). Они должны были брать индивидов и приводить их в такие тяжелые условия, что они становились роботами и должны были следовать механически зафиксированному набору команд, не задумываясь о них. Даже после того, как завоеватели были низвергнуты (и превращены в машины), люди все еще захватывали друг друга в ловушки и программировали. Никто не оставался машиной все время на всём интервале этой вселенной, но каждый подвергался этому по крайней мере несколько раз. Одним из самых обычных способов использования машин было сохранение своих самых любимых мысленных планов созданными и чистыми. Всякий раз когда кто-то использовал мысленный план, его постулаты имели тенденцию к его искажению, и поэтому такая «машина» должна была вернуть творение в его исходное состояние, когда такое происходило.

Из вселенной движений последняя волна захватчиков накатилась на цивилизацию, которая была уже хорошо вооружена (изохренными ловушками) и готова к этому. Чтобы на самом деле привести в порядок этих парней, Управляющий Совет (который был искушен в такого рода вещах в этой наиболее анархичной эре) создал тюремную вселенную. Вскоре ссылаемых преступников стало намного больше, и цикл начал снова себя повторять.

Но в то же время, спустя несколько квадриллионов лет узники изучили импланты, стерли их, выбрались и одержали верх. Конечно же, им нужно было создать новую тюремную вселенную для членов бывшего управляющего совета и всяких разных других людей, которые им не нравились.

Такого рода вещи повторялись несколько раз. Каждый раз осуждающие импланты становились все более сложными.

Тюремные вселенные в некоторой степени становились интересной игрой, типа того, что беглецы становились известными героями. Когда существа не удирали сами спустя несколько квадриллионов лет, в основном кто-то должен был спуститься, чтобы наставить их на этот путь.

Поскольку эти тюремные вселенные задумывались как временные, Вселенная Символов продолжала существовать в полной мере в течение долгого времени.

В целом это действительно была очень интересная вселенная. Мысленные планы зачастую были очень эстетичными. Использование символов и подмен, сделанных с большим искусством, в мысленном плане, приводило к тому, что вы скорее воспринимали (жили в) искусство, чем просто смотрели на него. Эти мысленные планы действительно были очень похожи на ограниченные версии личных вселенных

матрицы домашних вселенных. Вы должны были входить в них, чтобы посмотреть и пережить какие-то вещи или встретиться с некоторыми людьми или поиграть в игры или послушать какой-то рассказ.

Также вы могли иметь мысленные планы, содержащие подчиненные мысленные планы. Мысленные планы высокого уровня могли быть художественной галереей, где вы могли бы прогуливаться и рассматривать картины. Но эти картины могли быть более мелкими мысленными планами и вы могли войти в тот, который вам понравился (похоже на Диснеевское изображение в мультике про картинку с выставки Мусоргского). Если вы - тот, что испытывает страх перед художественными галереями, просто вспомните, что создатели имплантов очень любили взять что-нибудь красивое и использовать это в качестве извращенной зацепки, которая приклеивала вас к импланту. В конце концов был имплант художественной галереи, использовавшийся во вселенной символов, где вас заставляли ходить по галерее и переживать (воспринимать) вселяющие ужас мысленные планы. Но это очень незначительно по сравнению с некоторыми другими вещами, которые тогда происходили.

Один такой мок-ап, обычно используемый полицией, состоял из стен, которые могли вас притягивать или отталкивать. Их действие было основано на начертанных на этих стенах символах. Отталкивающие стены имели символы, которые заставляли вас уходить прочь (как в пирамидальных ловушках). Притягивающие стены должны были иметь желательные символы из различных наказательных вселенных. Такие символы как богатство, власть и секс. Иногда эти символы на стене могли меняться из одного вида в другой или могли быть сложные бутерброды из стен разных типов. Они должны были стараться ударять его отовсюду с разных стен и привести его в сильное движение. Существо уже в легкой степени было подвержено двигательной болезни, если заставить его слишком много скакать туда-сюда в слишком малое время. Это пришло из ранней Вселенной Движения (которая начинается с однообразной механической работы, которая приводит к ощущению кружения).

Также и полиция использовала Черные Мысленные Планы. В этом случае картинка скрыта и вы не имеете никакого понятия о том, что вас туда толкает. Поэтому существует передергивание (уклонение) от черных картин. Часто они должны были воздействовать на вас вместе со стенами до тех пор, пока вы не станете оглушены, и потом толкнуть вас в черный план, где вы должны были получить имплант.

Один из самых обычных имплантов, использующий такой способ - это Имплант Причин. Он играл на том факте, что люди уже были расстроены по поводу скрытых источников (причин) вещей из-за компульсивных объединений⁴. Имплант делал вид, что он рассказывает вам, что является настоящей причиной различных вещей. Конечно эти пункты имели намерение обмануть вас. Они были такими штуками типа «Единственным источником энергии являются Механизмы».

Другой существовавшей в конце эры вселенной символов является вещь, некоторым образом подобная более ранняя на Арсликусе (Arslycus - обсуждается позднее), где было создано бесчисленное множество рабов, чтобы служить в городе бесконечных мысленных планов, который был слишком большим и где задания были слишком скучными. Этот город был известен как «Альфа Прайм» (Alpha Prime - что на самом деле имеет смысл «Первый Город»). Этот инцидент может включать в себя последовательность типа создателей тел. Вам могли поручить очищать мысленный план и заставили делать это бесконечно, снова и снова. Это возможно был один из больших проектов управляющего совета. По-видимому всё это заканчивается крушением в стиле, похожем на Арсликус (все эти крушения основаны на подобных крушениях, которые происходили во времена наказательных вселенных для целей Строить и Ориентировать).

Вселенная символов также создала интенсивное использование соматических объединений. Они главным образом использовались для того, чтобы обеспечить восприятие ощущений и т.п., испытываемых в мысленных планах. Вместо того, чтобы просто сказать кому-то чувствовать и переживать эмоцию, боль или другие ощущения, многим людям было приказано поместить способность ощущать этого вида в своего

рода "объединение". Потом, когда требовалось восприятие или что угодно, индивид мог быть "соединен" с этим объединением, чтобы из него получить это ощущение, что было сделано для гораздо более сильного переживания, чем просто заставить его представить себе, что он почувствовал что-то определенным образом.

Эта вселенная существовала (активно) невероятно долго. Возможно это потому, что все были Клирами в том смысле, что они не имели Дианетического инграммного банка. Вы можете посчитать это заявление несколько странным в том свете, что мы были загружены проблемами, сознанием вины, расстройствами, болью, ощущениями, эмоциями и всевозможными другими болезнями. И мы были подвержены скрытому влиянию и непрерывно сражались против подавляющих правительств, и иногда нас превращали в машины и т.д. Тем не менее мы продолжали вставать, стряхивать с себя пыль и продолжать. Это потому, что все эти аберрирующие вещи не имели накопительного (кумулятивного) и составного (компаундного) эффектов. Дианетического механизма $A=A$ не было и значит эти вещи не могли входить в хроническую рестимуляцию. Вы могли просто уйти куда-нибудь на некоторое время и успокоиться. Эти вещи только очень-очень медленно скользили в сторону ухудшения.

Вся наша последовательность вселенных, с тех пор как мы покинули вселенную символов (т.е. вселенную мысли, вселенную конфликтов, магическую вселенную и текущую вселенную) имеет общую продолжительность всего лишь около 4,3 квадриллионов лет. Это ничто по сравнению с продолжительностью существования вселенной символов. Так что похоже на то, что мы только что снова спустились в одну из этих интересных последовательностей маленьких тюремных вселенных. Но на сей раз имплант был намного сложнее. И последующая война между вселенными мысли и конфликтов (тэта - МЭСТ войны) была очень интересной. И это похоже на то, как последние из существ во вселенной символов настолько заинтересовались войнами, что они спустились в качестве "богов", чтобы присоединиться к ним. Так что может быть наверху никого не осталось, чтобы вытащить нас отсюда. И я не думаю, чтобы какая-нибудь другая тюремная последовательность ушла глубже, чем на две вселенные ниже вселенной символов. Теперь мы являемся 4-й вселенной в глубину, и следующая - уже в действии под нами (Вселенная Грязи). Так что я думаю, что мы сейчас играем на удержание.

Вселенная символов содержала намного больше, чем те вещи, которые здесь перечислены. Я на самом деле только наметил контуры. Конечно есть множество других имплантов и аберрирующих факторов. Но также было много и хороших, и замечательных вещей. В этой работе мы концентрируемся на том, что было неправильного (плохого). Но была также и огромная правота. Эта вселенная была вообще очень захватывающая и приятная. По крайней мере 90% вашего времени во вселенной символов было лучше, чем что бы то ни было, что вы когда-либо испытывали здесь на Земле. Вы можете заметить некоторые моменты удовольствия при соскальзывании в некоторые невероятные картинки и самого замечательного времяпровождения. Или даже удовлетворение от создания мысленного плана, которым наслаждались и восхищались другие.

17. ВСЕЛЕННАЯ ТЭТЫ ИЛИ МЫСЛИ

Последняя тюремная вселенная, построенная ниже Вселенной Символов, называлась её обитателями Вселенной Мысли или Тэты (в зависимости от того, как вы захотите это перевести). Они считали себя Мыслящими Людьми в отличии от Людей-Тел следующей более низкой тюремной вселенной (которую они построили). Но они не были в истинном смысле этого слова Мыслящими Людьми. То, чем они на самом деле были - это энергетические существа. Поэтому может быть мы должны были бы называть это «Вселенной Энергии».

Инцидент, перемещающий вас вниз в эту вселенную, направляет вас вниз по особому рода 4-х мерной лестнице. Она в основном передает ту идею, что вы являетесь частицей энергии и подвержены действию энергии и это заставляет вас создавать то, на что Дианетика и Саентология ссылается как на реактивный ум. С этого момента вы становитесь подвержены действию силы и имеете тенденцию аккумулировать

инциденты боли и бессознательности, которые в дальнейшем будут аберрировать ваше поведение. Пока вы спускаетесь по лестнице, все предметы кажутся странным образом сжатыми, пока они остаются возле вас. Это потому что вы искажаетесь в 4-х мерном направлении. При каждом шаге лестница исчезает в темноте и вы получаете имплантируемый пункт. Затем она снова появляется и вы делаете следующий шаг вниз. Этот имплант включает в себя те материалы, которые проходятся на клиринг-курсе.

Тело здесь было кругом или шаром энергии и оно могло быть поймано в ловушку или повреждено энергией. И к сожалению мы были достаточно тупоголовы, чтобы считать, что мы - эти энергетические тела и значит с нами можно плохо обращаться и регулировать, используя силу. Это была эра Тэтана как энергетической частицы и это было достаточно высокое и могучее состояние по сравнению с людьми, живущими как тела, но это было гораздо ниже, чем Тэтан, живущий как «бог».

И здесь мы имеем бесчисленные аберрации энергии и злоупотребления и неправильное обращение с силой. Но мы также имеем то, что всё ещё является ориентированным на мышление обществом с потрясающим уровнем созидания и эстетики.

Эта вселенная началась около 4,5 квадриллионов лет назад. Похоже на то, что целью этой вселенной было создавать эффекты на других, особенно посредством использования эмоций. Для обозначения этого было своего рода слово для всего трака, которое я буду переводить как «Эмоционировать5».

Люди могли вышибать друг друга настолько сильно, что следующая нижняя тюремная вселенная была построена довольно быстро, возможно около 2,8 квадриллионов лет назад. В то время существа все еще опускались из вселенной символов.

В течении всей нашей истории мы создавали модели тел, но никогда реально не были ограничены ими. Но теперь мы по-настоящему поверили, что мы являемся энергетическими телами и следующим логическим шагом было заставлять осужденных, ссылаемых вниз в следующую вселенную, думать, что они являются физическими телами, сделанными из материи.

И поэтому мы построили то, о чем мы потом думали как о «МЭСТ» или «Физической» Вселенной, как о тюрьме, где все должны быть в теле и подвержены физическим законам. Но поскольку это не было нашей теперешней вселенной, и поскольку о ней мы также думаем как о МЭСТ или Физической Вселенной, мы избежим замешательства, если я дам этой вселенной какое-нибудь другое имя. Основываясь на последующих событиях я буду ссылаться на нее как на "Вселенную Конфликтов".

И тот имплант, который привел нас вниз от Вселенной Мысли во Вселенную Конфликтов, зарядил нас ужасной компульсией в использовании тел, но с другой стороны он был дефектный, и заключенные восстали, и вторглись обратно во вселенную мысли из вселенной конфликтов, что в результате привело к Войнам Тэты и МЭСТ.

18. ВОЙНЫ ТЭТЫ И МЭСТ

Во вселенной конфликтов тела имеют такой вид каким мы знаем тела сейчас, хотя не было ни внутренностей, ни биохимических процессов. Внешне это могло выглядеть как человек (или что угодно), не смотря на то, что внутренне это была скорее однородная (однородная) масса с несколькими штуковинами (электрическими кольцами или чего угодно) внутри. И него мог быть введен некий энергетический шаблон золотых шаров, и т.п., которые использовались человеком (который думал о себе как об энергетическом существе) для управления телом.

Из-за несовершенной природы этого импланта, заключенные освободились и вторглись обратно во вселенную Мысли. Это были войны Тэты и МЭСТ, которые велись путем вторжения людей-тел против мыслящих людей. Большинство инцидентов по линии тэты, описанных в «Истории Человека» Хаббарда, относятся к этому периоду

времени.

Эта война длилась бесконечно (в этой истории стоят упоминания только сверх огромные долгие войны, так как они - единственные, которые имели какое бы то ни было существенное влияние на всех), в ней люди время от времени менялись сторонами, так что каждый имел опыт побыть людьми мысли, сражающимися против вторжения людей тела, и наоборот.

Единственные, кто не был с самого начала вовлечен в эти войны, это были те последние несколько, кто еще оставались наверху во Вселенной Символов. Но эта война стала очень интересной и все продолжалась и продолжалась и постепенно эти люди из Вселенной Символов стали заядлыми наблюдателями. Около 2,8 квадриллионов лет назад последняя команда снизошла в качестве Богов и присоединилась к этой войне. Каждый из нас попадал в имплант перемещения во вселенную много раз и в конце концов мы все оказались во вселенной Конфликтов как люди-тела.

Незадолго до конца войны, перемещение туда и обратно между этими двумя вселенными стало настолько большим, и создавалось все больше и больше точек перехода и общих якорных точек, что эти две вселенные неким образом коллапсировали в одну. Образовалась своего рода слоистая вселенная с материальным планом и мысленным планом (куда вы уходите между жизнями). Вы все еще вполне осознавали, что живете физической жизнью и становитесь энергетическим существом между жизнями (в энергетическом теле, которое сохраняло способность к реинкарнации в физическом).

19. ВСЕЛЕННАЯ КОНФЛИКТОВ (ИЛИ МЭСТ)

После этого коллапса был длинный период существования в образовавшейся вселенной «МЭСТ». Целью этой вселенной было приобрести телесный (материальный) опыт и ощущения. Окружающая среда была главным образом плоские миры в пространстве (континенты в небе). Войны были настолько большими, что мы боялись строить более низкую тюремную вселенную из страха, что весь беспорядок начнется снова.

Снова был долгий и интересный созидательный период строительства обществ и цивилизаций. Но как и всегда было чрезмерное количество конфликтов и люди не могли оставить друг друга в покое. Некоторые просто хотели поработить своих близких. Другие пытались всех сделать хорошими. Но в обоих случаях было усилие заставить людей повиноваться и ходить строем, и было противоусилие провести революцию и т.д. И каждый, кто пытался уйти от этого и "излечить" безумие, был достаточно глуп (благодаря вводящей в заблуждение информации, содержащейся в драгоценном камне знания), чтобы пытаться сделать это путем имплантирования даже еще большей управляемости, что только ухудшало ситуацию.

Поскольку тела имели огромное значение, но человек продолжался в энергетической форме даже после того, как тело умерло, было возможным запихать кого-то в тело, убить его, и потом вытащить его оттуда, запихнуть его в другое тело и затем это тело также убить. Поэтому преобладающая форма регулирования используемая здесь состояла из повторяющихся смертей, сильных болей и ощущений. Здесь человек мог быть искалечен силой и это использовалось либо для того, чтобы делать рабов, либо для того, чтобы заставить людей быть хорошими, в зависимости от того, на стороне какой команды вы играете. Здесь вы могли испытывать бесконечные автомобильные аварии или быть выброшенным из двери самолета и разбиться в лепешку о землю снова и снова, пока они старались заставить вас набраться различных идиотских приказов и регулирований.

Незадолго до конца сформировалась группа, которая собиралась позаботиться о всех раз и навсегда. Это принесло бы мир, путем удерживания всех под их влиянием, и это должно было бы разрешить социальные проблемы путем создания твердой социальной структуры. Это было «Магическое Царство Гилеад» (приблизительный перевод). Оно имело безобидное появление замка возле озера на одном из

континентов, дрейфующих в небе. Но они сохранили часть технологии высших размерностей из более ранних вселенных и внутренне этот замок продолжался бесконечными 3х мерными коридорами, слегка отклоняющимися под 4х мерными углами так, чтобы замок был вполне способен вместить всё население вселенной.

Гилеад был устроен как "пирамидальное" общество, куда новые новобранцы входили в качестве прислуги, и все остальные повышали свой уровень в социальной иерархии, когда приходило достаточно людей, чтобы заполнить более низкие страты (уровни). Иначе говоря, социальный статус и привилегии были основаны на том, насколько рано вы присоединились к этому обществу, и когда стало похоже на то, что это так и выглядит, они собирались захватить всю цивилизацию, был огромный приток новобранцев, которые вполне хотели поработать временно в качестве прислуги, ожидая, что позднее они будут надзирателями, как и остальная часть присоединившегося населения. Но конечно все это ухудшилось, когда остальные люди увидели, что они навсегда увязнут в более низких позициях. И поэтому были направлены Рыцари Гилеада (вооруженные энергетическим оружием и скачущие на летящих лошадях), чтобы покорить остальных людей этой вселенной.

Такой шаблон слоистого пирамидального общества, который старался одержать верх в этой вселенной и делать рабов из большинства населения, часто повторялся. В современные дни Гитлеризм является не более чем крошечной тенью этих сверх организованных обществ, которые существуют за счет постоянного распространения и порабощения. Но они неизбежно разрушаются, когда их расширению препятствует либо истощение притока новых людей, либо решительное военное сопротивление. Три из них, по-настоящему больших - это Альфа Прайм (Alpha Prime) во Вселенной Символов, Гилеад, здесь уже обсуждавшийся, и Арсликус (Arslycus) в текущей вселенной. Все они имели население, исчисляемое триллионами, и их крушение всегда имело некоторое ощущение крушения домашней вселенной, даже не смотря на то, что ни одно из этих мест по-настоящему не было красивым местом для всех, кто не был на вершине этой пирамиды.

В конце концов около 200 триллионов лет назад мы построили более низкую тюремную вселенную. Это было сделано вероятно для того, чтобы обеспечить пригодное место, куда можно было выбросить правителей Гилеада после его крушения.

Но мы все еще имели много беспокойств по поводу того, что снова может произойти побег из тюрьмы, снова что-то типа войн Тэты - МЭСТ. Поэтому на этот раз тюрьма была намеренно создана довольно красивым местом, поскольку узники должны были там оставаться. Перемещающий имплант использовал вулкан на плоской копии земли исходной земли. Путь, окруженный статуями терминалов штрафной (наказательной) вселенной (тигр, медведь и т.д.), вел к вершине, где человека ссылали и он спускался вниз в тюремную вселенную.

Люди устали от постоянных конфликтов, поэтому около 181 триллиона лет назад началась волна массовых самоубийств, когда все бросались в вулкан, чтобы «умереть» как существо и возродиться в следующей низшей вселенной.

В конце концов эта следующая тюремная вселенная пришла к тому, что мы знаем как Магическая Вселенная.

20. МАГИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Вход в магическую вселенную имеет инцидент, который показывает вам волшебника, который приплывает по воде на корабле арабского стиля, держа светящийся шар между руками.

Тела опять похожи на тела из мяса, но внутри они имеют структуру, основанную на чакрах, описанных в Восточной Метафизике. Многие из ранних медицинских фантазий (даб-инов) таких как движение крови потоками (приливами и отливами) (вместо циркуляции) и "соки" и т.д. могли бы также быть частью физической анатомии тел магической вселенной.

Многие из тех неправильных идей, в которые люди инстинктивно верят (либо

суеверие либо неверная наука), были истинной правдой в магической вселенной. Так что люди - просто, так сказать, вне времен.

Основанная на воодушевлении от возможности двухслойной структуры вселенной мысли плюс вселенной конфликтов, эта магическая вселенная была создана с физическим слоем плюс священный слой и демонический слой. Умершие люди бродили в видимых духовных телах, которые были более старыми моделями тел вселенной конфликтов.

Целью этой вселенной было «Получать удовольствие» и сперва это было место для ищущих гедонистического (жизнелюбивого) развлечения. Оно было довольно сильно ориентировано на секс и т.д. Фантастические истории и волшебные сказки, а также большинство теперешних метафизических идей и идей черной магии основаны на смутных воспоминаниях магической вселенной.

Но как всегда, были люди, которые пытались помыкать другими и была другая группа, старающаяся из лучших побуждений манипулировать людьми, чтобы сделать их хорошими.

Здесь по определению игры требовалось много богов и богинь, демонов и дьяволов. И многие добровольно спустились из вселенной конфликтов, вооруженные знанием высшего уровня, чтобы утвердить себя на этих позициях.

И эти игры и войны и всё, что вы имели, продолжалось в течении обычного долгого времени, до тех пор, пока не было достигнуто всеобщее согласие о необходимости создания еще более низкой тюремной вселенной. И так была построена нынешняя физическая вселенная.

После того, как он был приговорен судом, заключенный обычно спускался вниз по спиральному пути вдоль статуй терминалов наказательной (штрафной) вселенной и заканчивал в своего рода бассейне (пруду) в греческом стиле в центре, куда его запихивали (под воду - пер.) и он обнаруживал себя перемещенным в эту вселенную.

21. НЫНЕШНЯЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ (или Фантастическая Вселенная6)

Наша вселенная была построена как тюрьма 86 триллионов лет назад. Процесс осуждения включает в себя прохождение через своего рода имплантирующую вселенную, которая говорит ему, что это - вселенная физической силы и потом собирает цели, ради которых ему полагается жить в этой вселенной (такие вещи, как быть успешным, популярным, сообразительным, сильным и т.д.), но дают ему их с искажением, так, чтобы он всегда попадал в неприятности, пытаясь их достичь. Конечно же этот имплант находится в начале времен (естественно!), но это только начало времени для этой маленькой глупой вселенной, а не для нашего долгого вечного существования.

Сначала люди могли сбегать и некоторое время находиться в магической вселенной, и потом они снова сюда попадали (снова получив имплант). Магическая вселенная продолжала существовать (и она все еще существует, хотя она и очень сократилась и почти заброшена).

В недавние времена, оставшиеся короли и волшебники, видя, что большинство событий происходят здесь и большинство людей находятся здесь, переместились сюда, сформировав силы завоевателей и пытаются захватить эту вселенную.

В этой вселенной есть некоторые места где мы пытались воссоздать действие магической вселенной и которые до некоторой степени имитируют магическую вселенную. С одним лишь различием, что пространство в этой вселенной темное, тогда как в магической вселенной пространство светлое (сияющее).

Большинство научной фантастики содержит смутные воспоминания истории этой вселенной.

Целью этой вселенной является «Выживать». Нормальный уровень эмоционального тона (как описано Л. Роном Хаббардом) находится в диапазоне от 0 до 4. Здесь может быть многослойная структура «астральных» планов, в добавок к

физическому слою, в тех местах, где кто-то взял на себя беспокойство построить их, используя технологию высших измерений, принесенную из высших вселенных.

Снова было большое общество, которое старалось всех превратить в рабов. Это был Арсликус. Он был огромным городом в пространстве (космосе - ?) и в некоторой степени был исследован Л. Роном Хаббардом в 1952 году. Если вы представите себе строительство в трех измерениях вместо двух (на поверхности Земли), должно быть очевидно, что пространство города, занимающего сферический объем равный по размерам солнечной системе, должно было иметь больше «земных» (суши, почвы, поверхности) областей, чем все планеты в галактике вместе взятые. И постепенно они захватили все население удаленных спиральных рукавов этой галактики. Их основной деятельностью было имплантирование людей в рабов.

В центре галактики находилась аналогичная по силе группа религиозных фанатиков, известная как Хелатробус (Helatrobust), которая энергично имплантировала людей быть хорошими. Постепенно Галактическая Империя (миллионы планет в центре галактики) оказалась под их влиянием, начала использовать импланты для разрешения социальных волнений и перестала быть приятным местом.

Эти две группы пришли к столкновению и боевым действиям несколько сот миллионов лет назад, что чуть было не привело галактику к катастрофе. Это в значительной мере привело к их взаимному уничтожению. Можно сказать, что Арсликус победил, потому что они обрушили центр галактики в черную дыру, которая была сформирована следующей более низкой тюремной вселенной (вселенной грязи), где теперь правят остатки Хелатробуса. Но это было Пирровой победой, поскольку Арсликус также был разрушен. Это все закончилось около 167 миллионов лет назад.

Конечно было также множество последующих маленьких империй, которые претендовали на то, что они являются продолжением Хелатробуса (подобно тому, что был Константинополь и Святая Римская Империя занимала видное положение намного позже того, когда Рим пал под нашествием варваров).

С тех пор были только небольшие империи и обычные действия цивилизованных людей. И если вы возражаете против того, чтобы называть эти последующие знаменитые империи "маленькими", пожалуйста осознайте то, что империя с тысячей планет была бы едва больше, чем пятнышко пыли на картине нашей галактики с ее миллиардами звезд.

С тех пор галактика в некоторой степени осталась в темной эре, с мелкими королевствами, ведущими войны и энергично имплантирующими своих граждан.

В конце концов начали приходить волны завоевателей из магической вселенной, чтобы добавить немного остроты к действиям. Эти силы завоевателей в основном должны были быть сформированы несколькими королями и магами, захватывающими целые планетарные поселения, и ненадолго перемещающими их обратно в магическую вселенную для продвинутого обучения и имплантирования, за которыми следовало возвращение их обратно в команду завоевателей.

В этой вселенной в основном были гуманоидные типы тел (две руки, две ноги и т.д.), но не обязательно человеческие. Это находится в соответствии с замыслами наказательной вселенной, мы имели тенденцию все больше и больше фиксироваться на них. Более экзотические типы тел, которые иногда представляют нам писатели, пишущие научную фантастику, на самом деле навеяны более ранними вселенными, где у нас было немного больше свободы мысли и наши творения были более разнообразными.

Вещи на самом деле не так просты здесь, как они кажутся. Чтобы сделать вещи такой твердью и невосприимчивыми к мысли, все это было создано на очень косвенной (непрямой) основе. Мы несем весь наш опыт более ранних вселенных как багаж и мы скрываем его добрую часть от себя и держим его вне нашего поля зрения.

Реальная структура наших тел фактически несет в себе всю нашу «эволюцию» (или «деградацию»). Эти тела состоят из физического тела, порожденного астральным

телом (скрытая нематериальная версия старого типа тела магической вселенной), которое порождено духовным телом (старое тело вселенной конфликтов), которое было создано энергетическим телом (вселенная мысли), которое было создано символьным телом (вселенная символов), которое, в свою очередь, было создано маской (вселенная движения), которая была создана базовым объектом (вселенная игр), который создан из пространства собственного оперирования. Таким образом люди функционируют через посредство множество слоев, чтобы уберечь себя и свои штучки от повреждения. Формы более высших уровней очень тщательно скрыты и существо не может себе позволить даже знать о них из-за страха, что кто-нибудь прочтет его мысли и уничтожит их. Такой человек умирает в физическом теле и потом тупо носится повсюду в «астральном» теле, где ему все еще можно навредить (и все еще таскает повсюду тонны багажа), до тех пор пока он не сможет прицепиться к новому физическому телу.

Если бы человек был достаточно смышлен, он мог бы шагнуть за пределы всей этой грязи (беспорядка, кутерьмы) и снова быть подобным богу. Время от времени некоторые люди так и делают. К сожалению затем они обычно попадают даже в еще большее количество конфликтов и беспокойств, чем раньше, и завершают тем, что оказываются точно в таких же самых неприятностях. Они увековечивают свои ранние aberrации вместо того, чтобы мужественно справляться с ними. Даже боги становятся жертвами своих ранних глупых и самоубийственных идей, таких как ревность и месть. Все из нас проглотили крючок драгоценного камня знания, леску и грузило и верят в это до наших дней.

22. ВСЕЛЕННАЯ ГРЯЗИ

Уже построена следующая еще более низкая тюремная вселенная. Точка входа - через черную дыру в центре нашей галактике. Они уже швыряют людей туда, но его еще только начало, так что большинство людей довольно быстро возвращается оттуда. Большинство тех людей на Земле, принадлежа к причиняющему беспокойства типу, который посылаются на тюремные планеты и т.д., вероятно уже опускались туда однажды или дважды.

Это похоже на то, как Хелотробус структурировал вселенную грязи как их последнее действие в этой галактике. Остатки старой иерархии Хелотробуса могут быть там теперь в полной силе.

Во Вселенной Грязи пространство очень твердое, ощущается как черная патока. Целью этой вселенной является Упорствовать⁷. Обратите внимание на то, что выживание подразумевает продолжение бороться, чтобы жить, тогда как упорствование подразумевает просто зависание как на камне или на чем угодно. Нормальный диапазон тонов (т.е. диапазон тэтан плюс тел0) - от минус 8 до 0. Это - неприятное место.

23. ГДЕ МЫ СЕЙЧАС

В настоящий момент мы не во Вселенной Грязи (хотя возможно многие из нас уже кратко посетили ее). Но мы, похоже, находимся в своего рода местной тюрьме в пределах физической вселенной (космической оперы).

Хотя эта планета могла иметь и какие-то хорошие времена, но она является копией первоначальной Земли и поэтому имеет тенденцию быть выбранной для каких-нибудь гнусных деяний, которые требуются местным космическими империями. Её теперешнее использование в качестве тюремной планеты вероятно является результатом войны для того, чтобы сюда сбрасывать солдат плененной армии. Она также могла быть наградой политическим заключенным, революционерам и настоящим преступникам. Раньше она использовалась для массового имплантирования на той же самой основе, являясь копией первоначальной Земли.

Тюремный механизм должен быть достаточно сложным для того, чтобы удерживать узников от простой реинкарнации в нормальном обществе и начать превращать их жизнь в ад.

Продвинутая технология позволяет манипулировать с множеством трехмерных пространств в четырехмерной структуре. Вся солнечная система (с протяженностью около 1.3 световых года) управляется таким образом (есть набор из 12 станций, подобных Зодиак, окружающих солнечную систему на этом расстоянии).

Вся структура (этой солнечной системы) была скопирована наискосок в 4-мерном направлении, чтобы сформировать «божественный план» с одной стороны от нас и «план преисподней» с другой стороны. Он не очень толстый в 4-мерном смысле и значит является немного эфирным (воздушным), придающим им немного «астрального» (как дух) качества. Они словно положительная и отрицательная пластины, между которыми подвешена наша реальность. Насколько мы знаем, Земля - очень толстая (тысячи слоев) вдоль этих 4-мерных осей, с мертвым местом (точкой) в центре, которая действует подобно зеркалу. То, что мы обычно видим находится в этом зеркале, которое отражает тысячи "реальных" копий во все стороны. Одной из причин почему вы не можете схватывать вещи, является то, что вы мысленно понимаете что на самом деле там, куда вы смотрите, ничего нет. Вам нужно тянуться в совершенно странных направлениях, чтобы ухватить объект своим разумом и двигать его.

Не доверяйте никаким религиям по поводурая и ада, расположенных на дальних концах этой тюрьмы. Это - словно картина на верхнем этаже одного из наших исправительных домов, которая обеспечивает то, что это выглядит как рай в соответствии с легендами, оставшимися от Магической Вселенной. Таким же образом мы можем устроить наш фундамент, чтобы он выглядел как преисподняя. Потом мы раздадим охране костюмы ангелов и дьяволов. Самые лучшие заключенные иногда будут получать увольнительную в рай, а настоящие нарушители спокойствия время от времени попадать в ад. Но всё это - части тюремного механизма и те, кто считаются ангелами и дьяволами на самом деле - охранники, которые трудятся все вместе, чтобы удерживать заключенных в замешательстве и под контролем. Эта охрана может играть в игры типа добрый/злой, чтобы самим остаться в замешательстве, но они по существу они охранники и по-настоящему никогда не теряют этого из виду.

Поскольку заключенные так жестоко обрабатываются и имеют такое жестокое промывание мозгов между жизнями, опасность бунта в тюрьме не очень велика. Но также существует вероятность того, что тюрьма может разрушиться. Если бы что-то разрушило Землю, то у них бы внезапно появилось слишком много людей в руках и по крайней мере некоторые из них могли бы удрать в галактику на свободу. Поэтому они вынуждены защищать этот мир от разрушения. И все же они должны были дать нами расширенное научное знание, чтобы мы могли содержать всё возрастающее количество заключенных. Они поощряли научную революцию, чтобы население могло расширяться, и теперь у них постоянные проблемы с нашим саморазрушением и разрушением этого мира разными способами.

Но существует техническое решение этой проблемы, которое дано способностью манипулировать трехмерными пространствами в 4-х измерениях. Вы можете сохранять копии трехмерного пространства сбоку вдоль 4-й оси. Представьте себе, что мы живем на плоском листе бумаги. Бумага постоянно меняется, но время от времени кто-то делает ксероксную копию этой страницы. Если когда-нибудь бумага загорится и сгорит, они достают последнюю ксероксную копию из папки и все продолжается начиная с этого места. Вы наблюдаете нечто подобное, когда вы играете в компьютерную видео игру, которую вы можете сохранить и восстановить. Если игра идет слишком плохо, вы всегда можете вернуться к предыдущей копии. Если вы это пробовали, вы обратили внимание на то, что после восстановления более ранней копии игры, у вас есть некоторое знание «будущего», даже если дела пойдут немного по-другому. Это является реальным объяснением феномена «де жа вю» (воспоминание будущего, которое снова происходит).

Один современный пример имел место в 1963 году, когда президент Ричард М. Никсон развязал ядерную войну, которая разрушила эту планету. Поскольку мы началидохнуть стадами, тюремный механизм был использован для того, чтобы восстановить копию Земли, сделанную в 1957 году. Нам всем было предписано вернуться к тому, что

мы делали в 1957 году и жизнь восстановилась со второго прохода через период с 1957 по 1963 годы. Конечно, они немножко вмешались и с небольшим перевесом был избран Кеннеди. Поскольку он начал вводить большие изменения и еще потому что каждый подсознательно ожидал, что что-то плохое должно случиться в 1963 году и он погибнет, и вещи начинают улаживаться, приходя к своему нормальному ходу. Никсон позднее даже добирается до президента с менее болезненными результатами.

Эти «резервные» копии земли, похоже, берутся каждые 5 лет в феврале годов, заканчивающихся либо на 2, либо на 5 (т.е. 1952, 1957, 1962 и т.д.).

Когда они восстанавливают более раннюю версию, они не любят возвращаться слишком далеко назад, потому что у них есть проблемы с растущим населением (поскольку все больше заключенных прибавляется). Перевод земного времени слишком далеко назад дает им множество новых заключенных, которым некуда идти. С небольшим их количеством можно справиться, используя тела животных на небольшое время, но большое количество требует устройства «отстойников» на каких-то других копиях земли дальше сбоку вдоль оси 4-го измерения. Это дает нам букет странных «сверхъестественных» земель, которые будут переживать некоторые люди непосредственно перед рождением (и сразу после прошлого раза когда они умерли в этой жизни).

Как вы можете видеть, это создаёт ужасную путаницу в вашей истории. Никто, будучи в здравом уме, ухватив мельком на половину правду, не поверил бы ей, потому что вещи не находятся в простом логическом порядке, который вы должны были бы ожидать. Вас удивляет, почему ваше воспоминание Рождества 1957 года не соответствует фактам? Вы помните тот забавный случай, когда похоже тут должны были быть старые паровые пожарные машины на улицах современного Нью-Йорка, что ж, это гораздо более ранний проход через 50-е годы и вещи были немного другими. Мы переживали 20 век в течение довольно долгого времени (много раз - пер.).

Реальный опыт человека может включать в себя довольно много реинкарнаций на Земле. Но возможно вы проживали последнюю одну или две реинкарнации много раз и он может даже иметь другую реинкарнацию «высоко в будущем», которое он также прошел парочку раз. И в промежутках он возможно посещал небеса, преисподнюю, миры пред-рождения, и даже несколько обязательных работ («нарядов вне очереди» - пер.), где его заставили работать в административной зоне промежутка между жизнями, чтобы поддерживать все это сложное шоу в действии. Теперь примешайте сюда тонны суровых наставлений, чтобы удержать его в огромном замешательстве, и у вас будет истинная картина человеческого существа сегодняшних дней здесь на Земле.

Всё это рисует нам довольно унылую картину. Но это не более чем знак страшной руки, указывающий удерживать бога насколько замороченным и сбитым с толку, чтобы он не смог вспомнить кто он и что он может.

24. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вот краткий перечень вселенных:

- а) Отделение от статики,
- б) Драгоценный Камень Знания,
 1. Созидательный период,
 2. Неупорядоченные пространства,
 3. Вселенная Соглашений,
 4. Домашняя вселенная,
 5. Вселенная Игр,
 6. Вселенная Движения,
 7. Вселенная Символов,
 8. Вселенная Мысли,

9. Вселенная Конфликтов,
10. Магическая Вселенная,
11. Нынешняя Вселенная,
12. Вселенная Грязи.

Вполне возможно, что некоторые детали я понял неправильно. Например, для меня не будет неожиданностью, если окажется, что Гилеад был в Магической Вселенной вместо Вселенной Конфликтов. И я намеренно избегал упоминания тех вещей, которые еще остаются слишком спекулятивными (малодостоверными - пер.). так что не принимайте все буквально или не считайте, что это все окончательно. Это самый грубый набросок основ и требуются дальнейшие исследования.

Кое-кто из вас может подумать, что у меня слишком богатое воображение. В таком случае я приглашаю вас получить удовольствие от выше написанного, как от забавного кусочка фантастики. Я надеюсь, что вы начнете свои собственные исследования своего прошлого существования и попытаетесь определить кто вы и что вы. Я не настаиваю на том, что вы получите те же самые ответы, что и я.

Возьмите эту маршрутную карту и используйте ее как предложение взглянуть на эти вещи. Не принимайте этого как предмет веры. Неправильные идеи не вредны до тех пор, пока вы не начнете слепо и упорно утверждать, что они правильны, лучше было бы над ними просто хорошо посмеяться.

- 1 Knowingness - знательность, можно также перевести как «способность знать»
- 2 goog-bad, good-evil
- 3 неправильной, неверной, ошибочной, запутанной коммуникации.
- 4 because of the compulsion pools - похоже, что имеется в виду навязчивое желание собирать (объединять) вещи в одну кучу.
- 5 "To Emotionate" - придуманное слово, означающее, по-видимому, создавать и получать эмоции.
- 6 Space Opera - американизм, пренебрежительное, означает 1) (научная) фантастика; космическая беллетристика, 2) научно-фантастический фильм.
- 7 To Persist - 1. упорствовать; настойчиво продолжать (что-л.), 2. оставаться, продолжать существовать, сохраняться.

**Пилот
Супер Сайо
часть 3**

ПОДЛИННЫЕ ЦЕЛИ ПРОБЛЕМЫ МАССЫ ЭТОЙ ВСЕЛЕННОЙ

Copyright 1996

Все коммерческие права зарезервированы за автором, который в настоящее время желает оставаться анонимным и поэтому он пишет под псевдонимом «Пилот». Отдельные люди могут свободно копировать эти файлы на Интернете для своего собственного использования и они могут быть сделаны доступными на любом web-сервере, который не взимает за это платы и который не изменяет содержимого этого файла.

Из многих исследовательских линий, которые были оставлены в Саентологии, эта вероятно наиболее известна среди высоко обученных одиторов.

Для тех из вас кто еще не обучен по этой теме, возможно будет лучше прочитать сначала документ №4, поскольку он вам предоставит более базовые материалы по одитингу.

Данный документ только обсуждает один из многих аберрирующих факторов. Он представлен в начале, потому что он наиболее легкий для понимания для обученных одиторов (потому что уже существует так много более ранних материалов по ЦПМ, которые были исследованы Роном) и потому что я надеюсь показать им что исследования в действительности не завершены (материалы, представленные здесь определенно должны были быть обнаружены в 60-х годы) и что исследование может быть продолжено кем-то еще, кроме Рона.

1. ПРЕДПОСЫЛКА

Это началось в 1959 году, когда Рон начал исследования в области целей человека, которые привели к наблюдению, что многие из личных проблем человека, овертов и расстройств были связаны с целями, которые он пытался достигнуть. Специальный Краткий Курс Сент-Хилла (The Saint Hill Special Briefing Course - SHSBC) изначально был организован, чтобы исследовать и обучать одиторов работе с целями. Процессинг более низких грейдов фактически был побочным продуктом этих исследований, имевший намерение иметь дело с теми факторами, которые были на пути процессинга Целей.

Настоящим источником беспокойств, который вскоре был вычислен, оказался более, чем просто целью (вы можете иметь простые цели без всяких проблем). Это была умственная масса, сформированная целью и её противоположностью с двух сторон сжимающих друг друга в своего рода суперпроблему. Соответственно эти вещи упоминались как ЦПМ (Цели - Проблемы - Массы, GPMs - Goals Problem Masses) чтобы избежать смешивания их с обычными ежедневными целями, которые по-видимому не являются источником аберрации (разве только огни не спрятаны на верхушке одной из этих ЦПМ).

Множество исследований было проведено в области анатомии этих вещей. Найденной целью было иметь терминал, который является бытийностью, которая используется, чтобы создать эту цель³⁹. Например, цель «Держать Вещи Чистыми» может иметь «Уборщицу» в качестве этого терминала. Также было обнаружено, что должен быть противоположный терминал (терминал оппозиции, возражения) или Противотерм (OPTERM). В нашем примере им может быть «Грязнуля». Эти исследования записаны в лекциях на лентах SHSBC.

Вскоре они составили шаблоны (образцы, примеры, выкройки) терминалов и противотерминалов, которые показали как человек проживал эту цель. Он должен был быть одним терминалом и становится противоположным и терпит неудачу и затем пытается быть другим терминалом и снова терпит неудачу и т.д., пока эта цель не была

³⁹ The goal was found to have a terminal, which is the beingness that is used to do the goal.

выведена из равновесия и разрушилась от своего собственного веса, в этой точке человек должен был бы принять новую цель ЦПМ, чтобы попытаться и разрешить ту проблему, в которую он попал с первой целью.

Эти терминалы и Противотермы упоминаются как «Пункты Надежности» ("Reliable Items", Ris - пункты, вопросы, параграфы надежности, доверия, достоверности - пер.) или ПН, потому что они надежно (достоверно) снова и снова дают реакцию на Е-метре и возможно также потому что человек полагается (надеется; доверяет) на эти вещи. Шаблон этих ПН в том виде как они противостояли от одного к следующему, были нарисованы в виде шаблона со стрелками, направленными от пункта до пункта, и это в конце концов пришло к тому, чтобы называться "Диаграммой" ("Line Plot").

В 1963 было обнаружено, что иногда у разных людей получался тот же самый шаблон Целей и ПН и что эти шаблоны также могли реагировать у других людей. Из этого было сделано заключение, что эти шаблоны были имплантированы гипнотически (наркотически, во сне - hypnotically), используя электронику. Соответственно они стали упоминаться как «Имплантированные ЦПМ».

Эта исследовательская линия в конце концов привела к обнаружению большого количества имплантированных шаблонов, которые включали и те, которые в настоящее время используются на уровнях ОТ (и довольно много других, некоторые из которых можно найти в технических томах).

Параллельно с исследованием имплантированных ЦПМ была попытка обнаружить собственные подлинные ЦПМ личности. Они упоминаются скорее как его собственные аберрированные цели, нежели те, которые были имплантированы. Было замечено, что имплантированные получают свою силу от реальных. Если вы врежете человеку по зубам с помощью электроники с длинным списком целей, то некоторые из них будут соединяться с его реальными целями и будут причиной застревания (приклеивания) этого импланта. Имплантированные ЦПМ похоже будут иметь только второстепенное значение и низкую аберрирующую силу по сравнению с подлинными ЦПМ, которые были постулированы самим человеком.

Но это долгое и напряженное исследование подлинных ЦПМ просто привело к обнаружению даже еще более глубокого импланта, который является тем, который дается на клиринг-курсе. В тот момент Рон очевидно решил, что это были все импланты и оставил эту линию исследований. Возможно он намеревался в конце концов вернуться к нему, но если бы он это сделал, это определенно не было бы опубликовано.

Я интересовался этой теорией Подлинных ЦПМ в течении десятилетий, но она всегда казалась недостижимой. Мало того, что электронные импланты наносят вред, но и НОТ-ы также заставляют реагировать не те вещи. Прежде чем я смог подобраться к этим вещам, я должен был пройти гораздо дальше, улаживая вещи типа ранних наказательных вселенных, которые я буду обсуждать в другой работе. Только после всего этого я смог заметить реальную цель, согласно которой я фактически действовал. Этой целью было «Быть интеллектуальным (разумным)» и это было не только то, что я делал, но и то, что я ХОТЕЛ ДЕЛАТЬ. И с тех пор я изучил очень много относительно Подлинных ЦПМ и это именно то, к чему я с вами перехожу далее.

2. ЦЕЛИ В ОППОЗИЦИИ.

Работая во мраке, трудно найти эти вещи и разобраться в них. Но как только я добрался достаточно далеко, чтобы увидеть как они все друг другу соответствуют, все стало легко. Так что вы не сможете просто пройти дальше этого материала посредством некоторой механической процедуры. Сначала вам нужно достичь некоторого понимания. Хорошие новости в том что, как только вы знаете шаблон этих вещей, цель становится довольно просто заметить.

В текущей ЦПМ вся структура в целом не очевидна для вас, потому что она незакончена, вы все еще живете в ней. Поэтому я должен был пройти через законченную ЦПМ, которая предшествовала текущей, прежде чем я смог реально увидеть как все это работает.

У меня предшествующей ЦПМ была цель «Быть Святым» и текущая ЦПМ («Быть интеллектуальным») была ей в оппозиции к ней. Просто подумайте об интеллектуале, противостоящем святому человеку или об ученом, противостоящем священникам и вы увидите, что я имею ввиду.

Обратите внимание, что они обе являются «хорошими» целями. Вы никогда не могли бы иметь плохую цель в качестве Подлинной ЦПМ. Цель «Быть злым» никогда не могла бы быть использована в имплантах, она существует только в имплантах.

Но существует короткий хвостик, заканчивающийся целью "Быть Святым", где я пытался уйти от этой цели и моя цель в этой точке могла быть сформулирована как "НЕ быть Святым". В этом разделе подлинной ЦПМ вы могли бы подумать, что вы имеете злую цель, но это не так. В то время в моем существовании (много жизней назад) я на совершал много злых поступков, но не получил от них никакого удовлетворения. Было не похоже, что они способствовали цели, которую я имел, и не чувствовалось, что я чего-то достиг.

Негатив не работает в качестве цели. Вы не сможете прожить всю жизнь с одной целью "Не быть святым". Вы будете доведены до отчаяния. Вы будете дико метаться вокруг в поисках выхода из этой ситуации. И наконец вы понимаете, что была одна вещь, которая вам успешно противостояла, и это была интеллектуальность. И поэтому вы выбираете цель "Быть Интеллектуальным", потому что она выполняет роль оппозиции святым людям. И поэтому вы начинаете новую ЦПМ.

Есть и другая причина почему вы соскальзываете в следующую ЦПМ (и почему предыдущая становится такой ослабшей и вырожденной) и это то, что вы в конце концов прибегаете к совершению ужасных овертов против следующей ЦПМ, потому что она успешна в противостоянии вам. Иначе говоря, когда вы проживаете цель быть святым, вы продолжаете наезжать на интеллектуалов, которые создают вам проблемы и осмеивают вашу веру и т.д. и в конце концов вы начинаете их истреблять. И вы теряете в этом всякий здравый смысл и доходите до той точки, где вы пристрелили бы любого интеллектуала, даже если он был на вашей стороне. И поэтому вы истребляете друзей и союзников просто потому что они однажды были остроумны и казались слишком умными. И у этих преступлений нет никакого реального оправдания. И это является основной причиной таких диких реакций Е-метра, которые известны как обвал скалы (рок слэм). И после того как вы совершили слишком много тяжелых овертов против чего-то, вы имеете тенденцию перевернуться и стать этим чем-то.

До тех пор, пока я это не обнаружил, я испытывал неприязнь к священникам и святым людям. И это было из-за моего ужаса перед тем, чем я стал в конце этой ЦПМ. Как только это очистилось, я обнаружил, что я отказался от всех моих способностей исцелять и заботиться о людях, которые были связаны с целью быть святым. Это было всего лишь концом этой ЦПМ, который был ужасен. Эти вещи продолжают в течении многих жизней и с самого начала, когда это началось, эта цель была действительно прекрасной.

Возможно самым большим достижением, которое я получил от обнаружения этого, была моя способность удерживать концепты святости и интеллектуальности вместе без инстинктивного ощущения, что между ними существует непреодолимый конфликт. Конечно вам возможно пришлось бы проходить другую цель и вам удивительно почему я вообще имел какие-то проблемы с удержанием этих идей вместе, но все остальное дает основание думать, что на своем пути вы будете иметь что-то подобное этому (может быть конфликт между свободой и ответственностью, например).

С точки зрения того, что случилось с целью «Быть Святым», я также могу предсказать как могла бы закончить текущая цель «Быть Интеллектуалом», если бы я этого не обнаружил. Я уже могу увидеть, что сильные люди (в прежние времена я бы даже сказал «тупорылые сильные люди») являются теми, кто успешно изматывает и противостоит интеллектуалам. Если бы я дал немного больше жизней этой цели, я бы достиг той точки, где я бы отстреливал всех сильных крутых парней, возможно начав в благо-разумной манере с казни членов бандитских банд, но в конце концов добрался бы до

того, что истреблял бы силачей в цирке. И когда в конце концов все это провалилось, я бы попытался не быть интеллектуальным и окончательно я бы увидел, что единственным способом что-то сделать, было бы стать сильным и я бы запустил себя в новую ЦПМ с целью «Быть Сильным».

3. ДИАГРАММА (LINEPLOT).

Должно быть очевидно, что основной идентичностью или терминалом для цели «Быть Интеллектуальным» является «Интеллектуальная Личность». И основным Противотермом должен быть «Тупая Личность». Но противоположность на самом деле разветвляется в этой точке назад к предыдущей ЦПМ («Тупые Священники») и вперед по направлению к следующей ЦПМ («Тупые Сильные Люди»). И базовая идентичность реально является слишком общей для того, чтобы прожить⁴⁰ жизнь. Хотя эти основные ЦПМ лежат в основе полной диаграммы (шаблона идентичностей), у вас будут другие характерные пункты, которые вы имели обыкновение пробовать и исполнять в качестве цели.

Для этих терминалов вы будете использовать (в нашем примере) что-то типа «свободный мыслитель» или «крутой ловкач». Противотермами будет что-то типа «неисправимые дураки» или «тупые фанатики». Возле начала этой цели Противотерм встречается часто, но не всегда имеет отношение к предыдущей ЦПМ (Противотермы типа узко мыслящие евангелисты, проповедники). Возле конца она часто имеет отношение к следующей приходящей сюда ЦПМ (Противотермы типа тупые громила). В середине (множество пунктов), Оппозиция является просто своего рода поиском (Противотермы типа глупых бюрократов) с единственными общим признаком своего рода отношения к глупости (в нашем примере) которая всегда присутствует.

На раннем этапе было много вещей, которые, как вы полагали, были на вашей стороне, такие как учителя (в нашем примере). Поэтому вы используете вещи такого рода в качестве терминалов (например, быть «блестящим учителем»). Но они постепенно деградируют. Поэтому вы отказываетесь от них и они становятся частью оппозиции. Я уже достиг точки, где «Тупые Учителя» были для меня противотермом в движении к цели быть интеллектуальным. Отсюда вы должны быть способны увидеть, что в конце концов, должна была быть достигнута точка, когда должно быть отвергнуто все, что я мог бы использовать для достижения этой цели, и превращено в оппозицию. Вот как деградирует цель.

Я могу оглянуться назад на цель быть святым и увидеть полный упадок. В конце концов это достигает точки, где я имел злых священников и лицемерных проповедников в качестве противотермов и не оставалось идентичностей, с которыми эта цель могла бы быть успешно достигнута.

Здесь на Земле один из этих пунктов будет обычно длиться в течении всей жизни и шок смерти и удара области между жизнями это то, что заставляет вас (является причиной) разочароваться в ней и постулировать новую бытийность для того, чтобы исполнить эту цель. Это является одной из причин почему вы забываете свои прошлые жизни, и сбор диаграммы текущей подлинной ЦПМ даст Вам некоторое воспоминание того, кем вы были прежде.

Есть несколько исключений из этого. Вы обычно не отказываетесь от пункта, если эта жизнь либо очень-очень короткая (смерть в детстве), либо эта жизнь так чрезвычайно успешна, что вы чувствовали, что были победителем и повисаете на том же самом пункте. Также вполне вероятно, что если вещи были на самом деле ужасными, вы могли изменить пункты больше чем один раз за жизнь, возможно в результате этого переживая амнезию или тяжелый сдвиг личности.

Вы обнаружите, что до Земли вы в основном давали пункту гораздо более полную

⁴⁰ существовать - for living life. Далее в тексте Пилот, когда говорит о цели, пишет to live the goal, что по-русски буквально означает «прожить цель», я это понимаю как «жить в процессе достижения этой цели», т.е. акцент делается на цель не как результат, а как способ жизни, существования, как процесс. - пер.

проработку (испытание) и удерживали его в течение многих жизней, прежде чем вы от него отказывались. Эти ЦПМ имели деградировали гораздо медленнее. Именно воздействие области между жизнями заставляет вас отказываться так легко.

4. КАК ПОДГОНЯЕТСЯ ДИАГРАММА⁴¹

Вам нужно понимать как подгоняется диаграмма, но вы не должны пытаться собрать ее сами до тех пор, пока вы не удалите большое количество заряда из этой цели. Одной из самых больших ошибок в исследованиях SHSBC в области ЦПМ была опробование и нахождение пунктов диаграммы до отключения (кей аут) этой цели.

Вы можете проодитировать (удалить одитингом) проблемы, оверты и т.п. из цели до тех пор, пока вы не почувствуете себя хорошо по поводу ее. Вы действительно можете достичь этими средствами ПС (плавающей стрелке) этой цели на Е-метре и вы можете подойти к той точке, где вы начнете осознавать, чем эти пункты являются без их разыскивания. Затем эта диаграмма становится очень простой вещью.

Я не знаю, сможете ли вы построить диаграмму без использования Е-метра. Определенно вы сможете улаживать проблемы и оверты без него (и вы должны быть способны к тому, что вы сможете продолжать продвижение вперед даже когда вы находитесь в бестелесном состоянии). Но Е-метр представляет собой огромную помощь в узнавании того, что вы правильно ухватили эти пункты. Я буду считать, что он у вас есть и вы кое-что знаете о Саентологической технологии листинга и нуллинга (L&N). Если же нет, то все равно вы можете это сделать, удалив настолько много заряда из этой цели с помощью основных процессов (обсуждаемых позднее), что эти пункты становятся сверх легкими для обнаружения. Это фокусы для без-Е-метрового листинга (который я буду обсуждать в другой работе), но они небезопасны, если в этой области накоплено слишком много заряда.

Тем не менее вы все же можете получать огромные успехи и доводить каждую серию ЦПМ до состояния релиза даже без работы с какими-нибудь диаграммами. Все же вам нужно видеть как диаграмма работает, чтобы вы знали как деградирует цель и могли узнавать пункт диаграммы, когда он показывается, если вы проходите основные процессы по этой цели.

Процедура должна быть следующей:

а) найти что является вашей текущей подлинной ЦПМ (обсуждается позже, вы это будете знать в конце прочтения этой работы).

б) проходить основные процессы по этой цели (обсуждается позже) до тех пор, пока вы не осознаете (будете иметь внезапное понимание) по тому, что является текущим пунктом, которым вы являетесь.

в) теперь вы можете либо строить диаграмму, либо продолжать основные процессы по этой цели.

г) вы начинаете диаграмму, взяв текущий пункт (который вы уже к тому времени обнаружите) и отрабатываете обратно по траку времени до той точки, где вы постулировали эту цель.

Из-за такого способа прохождения пункт на вершине страницы является самым свежим (современным, недавним), а пункт внизу страницы - самым старым. Это обратно тому как шаблон импланта должен был быть записан, потому что у вас должен был бы быть первый (самый ранний) имплантированный пункт записан наверху страницы и должен был бы проходиться вперед по мере того как вы спускаетесь вниз по странице.

Иначе говоря, когда вы смотрите вниз страницы, у вас пункты расположены в том порядке, в котором вы их нашли (самые последние отрабатываются в обратном направлении), а когда вы смотрите наверх страницы, вы видите их в том порядке, в котором вы их проживали.

⁴¹ FIT TOGETHER - подходить /соответствовать/ друг другу, т.е. каким образом элементы диаграммы подгоняются под взаимное соответствие. - пер.

Мы записываем те вещи, которыми вы являетесь (терминалы) слева, а те вещи, которые вам противостоят (находятся в оппозиции к вам - ПротивоТермы) - справа. Направление стрелок показывает успешную оппозицию.

Ниже приведен пример, в котором буквами «А» обозначены терминалы, а буквами «В» - ПротивоТермы, и чем выше номер, тем позднее по времени. Направление стрелок показывает успешную оппозицию.

```

A4
 \
  ---> B3
   /
A3 <---
 \
  ---> B2
   /
A2 <---
 \
  ---> B1
   /
A1 <---

```

Вы должны были бы изначально найти пункт А4, который является, допустим, тем, чем вы в настоящее время являетесь. Вы стали этим, чтобы решить проблему, данную вам противотермом В3, который успешно противостоял вам, когда вы были А3.

Как только вы это получили, вы можете начать снизу и увидеть, что вы начали, будучи пунктом А1 и потом появился В1 и надавал вам по зубам. Поэтому вы стали А2, чтобы это разрешить и это сработало, но появилось В2 и успешно противостояло вам и поэтому вы отказались от А2 и стали А3 и т.д. Это является шаблоном текущего существования.

Что это сделать еще немного более очевидным, я дам вам кусочек диаграммы, до которой я добрался на моей цели «Быть Интеллектуальным». Помните, это является нашей подлинной ЦПМ и этот пункт должен быть другим у всех остальных, даже если они работают в направлении той же самой цели.

```

ПРОЙДОХА
 \
  -----> МОРАЛИСТ
   /
СВОБОДНЫЙ МЫСЛИТЕЛЬ <-----
 \
  -----> БУКВАЛЬНО МЫСЛЯЩИЙ ЧЕЛОВЕК
   /
ЧЕЛОВЕК ОБУЧАЮЩИЙСЯ <-----
 \
  ----> НЕВЕЖЕСТВЕННЫЙ ДУРЕНЬ
   /
БЫСТРО СООБРАЖАЮЩИЙ <-----

```

и т.д.

Это просто кусочек, взятый из середины серий из почти 50 пар пунктов, которые тянутся назад почти на 16 000 лет (я в конечном итоге нашел эти даты и собрал воедино описания этих жизней) и я все еще живу в верхней секции этой ЦПМ, до тех пор пока она не деградирует до разрушающего сильного человека, нападающего на всех других

интеллектуалов, как на существ слишком бестолковых для жизни.

Чтобы отработать назад по времени вы задаете вопрос листинга: «Кто или что должно было быть в оппозиции к ?». Вы можете также использовать «разрешить» или «Успешно противостояло» или может быть даже «Успешно справлялось»⁴².

Что касается меня (потому что это мои пункты), было очевидно, что «Пройдоха» мог бы успешно противостоять «Моралисту» и что моралист должен был бы успешно противостоять свободному мыслителю, и т.д.

Потом вы проверяете ее, прорабатывая от самого раннего (внизу страницы) и видите, что каждый пункт имеет успешное противостояние или остановку от того, который выше его. Когда вам нужно задать вопрос листинга на следующий сверху пункт, этот вопрос должен быть таким: «Кем или чем могло бы противопоставляться ?» или «быть остановлено».

Чтобы дать основополагающую информацию, я упомяну о том, как я прожил этот кусок пунктов.

В качестве быстро соображающего я был испанским солдатом посланным в Америки (части конкистадоров) и похоже я умер в бою, потому что меня окружали невежественные дурни. Поэтому в следующей жизни я стал человеком обучающимся и ушел в монастырь и обучался как монах. Но буквально мыслящие священники прикончили меня (инквизиция). Поэтому я взбунтовался против морали и стал свободным мыслителем. Я потратил эту жизнь, будучи девушкой, испанской танцовщицей и часть времени - шлюхой. Конечно, моралисты меня укололи и поэтому я стал жуликом-торговцем в следующей жизни, чтобы я мог иметь перед ними преимущество и уколошить их и т.д. Конечно здесь тоже были оверты. В качестве обучающегося монаха я раздражался тирадами и бесновался над обывателями (невежественными дурнями) и сделал свою жизнь несчастной. Будучи свободным мыслителем (танцовщица и т.д.), я действительно обводил вокруг пальца этих буквально мыслящих дворян и похотливых священников, и т.д.

Если вы задержались, пытаетесь собрать диаграмму, и перед этим эта цель была должным образом хорошо разряжена, вы обнаружите, что вы в основном можете просто последовательно обнаруживать каждый пункт. Очень редко вам нужно перечислить пару пунктов, прежде чем вы сможете ухватить правильный (который даст ПС на Е-метре). Единственно, что может происходить - это то, что вы иногда можете пропустить пару пунктов (потому что тот, на котором вы находитесь, обычно может успешно противостоять более ранним противотермам, почти также как он противостоял тому противотерму, против которого это действительно использовалось, а оные более ранние достаточно горячи, чтобы реагировать на Е-метре). Иначе говоря, когда я отработывал назад от свободного мыслителя в приведенной выше диаграмме, я мог столкнуться с невежественным дурнем в качестве противотерма, который успешно ему противостоял первый раз, когда я прорабатывал свой путь обратно и нечаянно пропустил буквально мыслящего человека и человека обучающегося.

Способ справиться с этим состоит в том, что вы время от времени отзываете (убираете) пункты диаграммы и наблюдаете за тем, дают ли они ПС на Е-метре, и когда ПС отключается, здесь что-то не так, обычно пропущена пара пунктов (или пара выпадающая из последовательности). Обычно все эти пункты правильные, потому что они давали ПС до этого, но шаблон пунктов может быть слегка нарушен.

Вот как вы должны были бы это сказать:

Пройдоха должен был противостоять моралисту Моралист должен был противостоять свободному мыслителю Свободный мыслитель должен был противостоять буквально мыслящему человеку и т.д., отработывая вниз страницы.

Потом вы отработываете страницу вверх, перечисляя их следующим образом:

Быстро соображающему должен был противостоять (он должен был быть оста-

⁴² "Who or what would a ... oppose", "solve" or "successfully oppose" or "handle successfully".

новлен) невежественным дурнем Невежественному дурню должен был противостоять (он должен был быть остановлен) человеком обучающимся. Человеку обучающемуся должен был противостоять (он должен был быть остановлен) буквально мыслящий человек и т.д.

Таким образом вы можете перечислять пункты в любой секции этой диаграммы и даже прорабатывать их вверх и вниз (изменяя направление вопроса) в той небольшой области, где у вас есть некоторая неопределенность. Когда вы таким образом зачитываете пункты своей собственной подлинной ЦПМ, они должны иметь для вас полный смысл и казаться совершенно очевидными, поскольку они являются анатомией того, как вы действовали и проживали жизни. Если это таким не выглядит, значит вы не ухватили правильные пункты. Конечно же чужие пункты (мои в этом примере) могут казаться немного неправильными, потому что они не являются вашими пунктами.

Если у вас плохой день, или есть другие ошибки, или цель все еще сильно перезаряжена, пункты могут давать чтение-ракету (rocket read, RR) вместо ПС. Это нормально. Но если вы получили ПС и потом пункт дает чтение-ракету, возможно здесь присутствует ошибка (обычно пропущенная пара или пара выпадающая из последовательности).

Эта процедура немного отличается от разных процедур Маршрута 3М (Routine 3M), которые Рон разработал для поиска диаграмм. Точные вопросы листинга и методы R3M приводят к обнаружению имплантированных ЦПМ и они не работают достаточно хорошо на Подлинных ЦПМ.

5. ДРУГИЕ ВЕЩИ, ПРИСОЕДИНЕННЫЕ К ЦЕЛИ

Кроме пунктов диаграммы есть еще ряд других вещей, близко связанных с целью, которые вы используете на всем пути существования ЦПМ.

Это будет базовый расчет ([basic computation](#)), который мы называем «Сервисное Факсимиле» (изначально считалось, что это должно быть факсимиле или картинка, но сейчас мы знаем, что это должен быть расчет (вычисление) и человек думает, что он оказывает ему услугу, помогая ему выживать). Это то, что индивид использует, чтобы сделать других неправыми.

Существует базовое основополагающее Сервисное Факсимиле для всей ЦПМ. Она получается из использования базовой характеристики ПротивоТерма делать других неправыми. Для меня сервисным факсимиле на цели быть интеллектуальным было «Они идиоты» ([They're Stupid](#)). В предыдущей ЦПМ быть святым это было «Они Злые» ([They're Evil](#)). Это не является пунктом диаграммы. Это продолжается на всем протяжении существования ЦПМ.

В процессинге 4-го грейда мы пытаемся получить Сервисное Факсимиле путем перечисления ответов на вопрос «В этой жизни что вы используете, чтобы сделать других неправыми?» В некоторых случаях вы получаете базовое сервисное факсимиле, которое является частью ЦПМ. В других случаях вы получаете лок, оставшийся на её вершине (может быть «их глупость» или «невежество других людей» и т.д.)

Если вы нашли базовый серфак, проходя процессы 4-го грейда, вы смогли бы определить из него базовый терминал и обнаружить отсюда цель. Но иногда вы имеете только лок, а не базовый серфак. Также иногда базовый серфак более ранней ЦПМ, которая похожа на текущую, может иметь серфак, прикрепленный к текущему серфаку, и появляющийся на 4-м грейде. Одним из главных действий имплантированных ЦПМ было пытаться и обрушивать в кучу все вместе ваши подлинные ЦПМ, так, чтобы у вас всё было запутано.

Другой вещью, связанной с ЦПМ, является базовый объект, который символизирует бытийность этой ЦПМ. Для цели быть интеллектуальным это могут быть очки. Для цели быть святым это мог бы быть крест. Это является умственной массой и человек будет его использовать в качестве своей истинной точки зрения и духовного тела на всем пути существования ЦПМ. Это является опознавательным знаком (жетоном), который он использует, чтобы представить себя в игре, немного похоже на игровые жето-

ны в игре «Монополия». Он переносит их из жизни в жизнь и он будет стараться иметь проявления их в физической вселенной, но это не всегда возможно.

Этот объект является твердым как камень для индивида и он является исключительно привлекательным для него. Рон наткнулся на это в конце 50-х годов и назвал его «Камень» (The Rock), но у него в то время не было анатомии (устройства) ЦПМ и в результате все его попытки стереть его (одитингом) были неудачны. После этого эти исследования были в значительной мере заброшены, но это встречается здесь в нашей анатомии подлинных ЦПМ. Интересно отметить, что это было исходной точкой в которой была обнаружена реакция Е-метра, называемая «Обвал Скалы» (рок-слэм - [Rock Slam](#)). Камень текущей ЦПМ не будет давать рок-слэма до тех пор, пока вы не совершаете ужасных неоправданных овертов против следующей ЦПМ, в направлении которой вы сваливаетесь. Но камень предыдущей ЦПМ, против которой вы уже обернулись, будет давать на Е-метре дикий рок-слэм.

У вас не будет удачного одитинга камня до тех пор, пока эта ЦПМ не будет достаточно хорошо разобрана.

Не впадайте в ошибку, считая, что каждый, кто носит очки, делает это из-за цели «быть интеллектуальным». Мы всегда ошибаемся, когда мы пытаемся обозначить (озаглавить) специфический источник для состояний общего вида. Всегда существует много возможных причин и которая из них истинная - дело самого индивида. Один человек может одевать очки из-за инграммы (и избавиться от этого на Дианетике), а другой может иметь их из-за оверта (и это можно уладить на 2-м грейде) и возможно другой носит их из-за имплантов или чего-то еще. Мы можем быть даже не знаем всех возможных причин. Всё, что я с уверенностью могу сказать, это то, что если он их носит из-за камня текущей ЦПМ, у вас нет никакой надежды вылечить его с помощью Дианетики или любого другого процессинга нижнего уровня. И может быть даже вы не сможете заставить парня надеть контактные линзы.

Вот почему с любым уровнем одитинга вы никогда не пытаетесь ничего исцелять или обещать каких-то особенных результатов. Вы не имеете понятия откуда исходит его болезнь и есть шанс, что она находится не на том уровне, который вы собираетесь проходить. Это все равно как вы будете исправлять что-то, но вы не можете предположить заранее, что из этого получится.

6. ИСТОЧНИК ЭТИХ ЦЕЛЕЙ

Когда я начал проходить эти вещи, я верил, что эти цели должны быть индивидуальными. Было очевидно, что эти пункты были моим выбором и они не были имплантированы. Я предполагал, что то же самое было истинно для самих целей.

Но после того, как я прошел назад через цель быть святым и сразу за ней обнаружил цель «Быть Могуущественным», я решил попробовать посмотреть к чему ведет вся эта мешанина, прыгая назад от одной цели к другой, используя процесс листингового типа для противостоящей цели. Когда две последние ЦПМ были разобраны и весь предмет этой подлинной ЦПМ достаточно хорошо остужен, показалось возможным это сделать (я не рекомендую вам пробовать это до тех пор, пока вы не разберете две последних цели).

Использовался следующий листинговый вопрос: «Кто или Что должно было бы успешно противостоять (или разрешать) (либо цель, либо первичный терминал)?» ("[Who or What would \(either the goal or the primary terminal\) successfully oppose \(or solve\)](#)"). Любой из этих 4-х вариантов вопроса казался работающим и я в общем проверил, что эти другие приводят к тому же самому заключению, чтобы подтвердить то, что я их нашел правильно. Как только была обнаружена более ранняя ЦПМ, я только немного прошел «какой оверт должен был бы совершить (более ранний терминал) по отношению к (более поздний терминал)?» ("[what overt would \(earlier terminal\) do to \(later terminal\)](#)"), чтобы позволить разрядиться какому-то самому худшему заряду и затем перейти к следующей цели. Этого недостаточно для того, чтобы действительно стереть эту ЦПМ или восстановить способности или открыть мой рикол этого временного отрезка, но этого достаточно, что бы позволить мне пройти еще раньше без того, чтобы быть

погребенным под весом этой штуки. Я не рекомендую это в качестве хорошей техники для получения успехов кейса. Эти вещи должны проходиться очень тщательно. Но я пробрался с помощью этого и это было очень полезно в качестве исследовательского действия.

Я прошел назад путь до цели «Быть Свободным», которой противостоит «Быть Богоподобным», которая похоже является самой высшей целью в этой серии. И потом прошел дальше назад с Богоподобными противостоящими «Быть выносливым» и эта цель похоже должна быть внизу на дне шкалы и отрабатывать вверх как я уже проходил раньше. И в конце концов это было зациклено через Сильный противостоящий Интеллектуальному, опять противостоящему Святому, и весь путь назад вверх до Богоподобного. Весь шаблон повторяется снова и снова. Поэтому я попытался датировать первое появление «Быть Богоподобным» и получил 86 триллионов лет назад (эта дата скорее могла бы быть имплантированной, чем реальной). И здесь я нашел начало этой вселенной и Инцидент ! в его полном виде.

Все же было бы неправильно говорить, что эти цели были имплантированы, поскольку прохождение импланта, похоже, их не уничтожает. Лучше было бы сказать, что эти цели были "предложены" и что они были встроены в анатомию игры этой вселенной и что мы следуем им, потому что лежащая в их основе механика добивается, чтобы мы это делали.

Это работает следующим образом: Игрой этой вселенной является «ВЫЖИВАТЬ». Аберрированной имплантированной идеей является «ВЫЖИВЕТ ТОЛЬКО ОДИН, А ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ПОГРЯЗНУТ В ГРЯЗИ». Деструктивным хомутом, который она вам показывает является «ЧТОБЫ БЫТЬ ТЕМ ЕДИНСТВЕННЫМ, КТО ВЫЖИВАЕТ, ВЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПРЕВОСХОДЯЩИМ ДРУГИХ». И они показывают вам как быть превосходящим других. И это делается посредством бытия богоподобным, святым, интеллектуальным, сильным и т.д. И как минимум, вы можете по крайней мере стойко держаться, а не погружаться в грязь.

Потом они показывают вам последовательность целей посредством наличия различных фигур (которые являются частями значимостей из более ранних вселенных), которые выходят и утверждают цели и то, как они связаны друг с другом. Это является реальной анатомией инцидента, который я получил на ОТЗ. Если Вы прошли этот уровень, то просто отметьте возникшего, говорящего "ЧТОБЫ ВЫЖИВАТЬ, НУЖНО БЫТЬ МОГУЩЕСТВЕННЫМ" и осознайте, что вы отметили крошечную долю гораздо большего инцидента.

Я испытываю крайне неприятное чувство, говоря это, но ОТЗ исследовался в очень небрежной манере. К счастью, мы избегаем неприятностей с определением только крошечного кусочка инцидента 1, потому что этот инцидент не имеет много силы или заряда на нем. Его едва ли можно рассматривать в качестве тяжелого импланта. Чем он действительно является - так это своего рода церемония приветствия (радушного приема) или слабый курс, через который людей заставляют пройти, когда они входят в эту вселенную, чтобы показать им, как здесь устроена игра.

Вот небольшой кусочек того, в чем я боле всего уверен:

Волны черноты и резких звуков и т.п. Херувим дует в рожок. Священник выходит и говорит: «ВЫЖИВАТЬ - ЭТО БЫТЬ СВЯТЫМ» ("TO SURVIVE IS TO BE HOLY"). Священник смотрит в направлении, в котором ушел предыдущий персонаж и говорит: «БЫТЬ СВЯТЫМ - ЭТО ПОЛОЖИТЬ КОНЕЦ ГНЕТУ МОГУЩЕСТВЕННЫХ ЛЮДЕЙ» ("TO BE HOLY IS TO SOLVE THE OPPRESSION OF POWERFUL PEOPLE"). Священник смотрит в другую сторону и говорит: «БЫТЬ СВЯТЫМ - ЭТО БЫТЬ ПРЕТИСНЯЕМЫМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ ЛЮДЬМИ» ("TO BE HOLY IS TO BE OPPRESSED BY INTELLIGENT PEOPLE"). Священник уходит.

Волны черноты и резких звуков и т.п. Херувим дует в рожок. Выходит Ученый и говорит: «ВЫЖИВАТЬ - ЭТО БЫТЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ» ("TO SURVIVE IS TO BE INTELLIGENT "). Ученый смотрит в направлении, куда ушел священник и говорит: «БЫТЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ - ЭТО ПОЛОЖИТЬ КОНЕЦ ГНЕТУ СВЯТЫХ ЛЮДЕЙ» ("TO BE INTELLIGENT IS TO SOLVE THE OPPRESSION OF HOLY PEOPLE"). Ученый смотрит в другую сторону и говорит: «БЫТЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ - ЭТО БЫТЬ

ПРЕТИСНЯЕМЫМ СИЛЬНЫМИ ЛЮДЬМИ» ("TO BE INTELLIGENT IS TO BE OPPRESSED BY STRONG PEOPLE"). Ученый уходит.

Волны черноты и резких звуков и т.п. Херувим дует в рожок. Выходит Атлет и говорит: «ВЫЖИВАТЬ - ЭТО БЫТЬ СИЛЬНЫМ» ("TO SURVIVE IS TO BE STRONG "). Атлет смотрит в направлении, куда ушел ученый и говорит: «БЫТЬ СИЛЬНЫМ - ЭТО ПОЛОЖИТЬ КОНЕЦ ГНЕТУ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ» ("TO BE STRONG IS TO SOLVE THE OPPRESSION OF INTELLIGENT PEOPLE"). Атлет смотрит в другую сторону и говорит: «БЫТЬ СИЛЬНЫМ - ЭТО БЫТЬ ПРЕТИСНЯЕМЫМ ХИТРЫМИ ЛЮДЬМИ» ("TO BE STRONG IS TO BE OPPRESSED BY CRAFTY PEOPLE").

Обратите внимание на то, что я считаю, что следующим после сильного является «Быть Хитрым», но я этого не могу гарантировать. Я также могу ошибаться по поводу возникшего и цели «Быть Могуущественным», идущим сразу перед целью быть святым, потому что я на самом деле не проходил еще эту цель. Я, однако, абсолютно уверен относительно Святого, за которым следует Интеллектуал, за которым следует Сильный.

Мне не следовало бы стараться выписать всю эту вещь, потому что я прошел всю эту серию очень неаккуратно и у меня нет большой уверенности в том, что я получил их верно. Я дам вам приблизительный шаблон целей, которые я обнаружил, но вы сможете стереть (одитингом) ту подлинную ЦПМ, в которой вы застряли и ту, которая перед ней, и сделать исправления и корректировки, когда нужно.

Любые исследования шаблонов имплантов на самом деле должны проводиться командой. Разные люди будут иметь реальную определенность по различным кусочкам этого шаблона и, соединив их вместе, вы должны будете получить полную картину. Как я это понимаю, шаблоны Клиринг-Курса, используемые в Саентологии, были собраны воедино усилиями группы из нескольких десятков человек. То же самое нужно сделать и здесь. Законченный и точный шаблон легче будет сделать тем, кто идет за нами.

Но прохождение этого инцидента не освобождает вас от целей. Это только дает вам простой способ заметить подлинную ЦПМ, в середине которой вы находитесь, и это дает вам некоторую ориентацию о том, что происходит. Заряд на действительной ЦПМ не истекает от импланта и не исчезает, когда вы конфронтируете этот имплант. Заряд истекает от ваших собственных овертов и т.д. в борьбе против других согласно этого шаблона.

Вы также обнаружите, что вы не отказываетесь от этих целей, когда вы их стираете. Вместо этого, вы станете способны к выполнению большего их количества одновременно. Со стертым предметом в целом, вы должны быть способны, быть святым и интеллектуальным и сильным и свободным и ответственным и стойким и богоподобным, все это в одно и то же время. Это хорошие цели. Вы не были имплантированы, чтобы дать вам эти цели. Вы были имплантированы, чтобы поставить эти цели в конфликт и настроить вас против самого себя.

Есть некоторые трудности с полным списком целей. Прежде всего это является переводом, поскольку имплант не был сделан по-английски (как, впрочем, и по-русски - пер.) и мы можем иметь разные слова для одной и той же вещи. Во-вторых, есть те, которые переживаются как подлинные ЦПМ и ваше точное выражение (утверждение) цели может слегка меняться всякий раз, когда вы переживаете его в цикле, поэтому ваш точный шаблон может иметь отклонения. И, конечно же, возможно я допустил ошибки, особенно в виде пропущенных целей или расположение целей в неправильной последовательности, потому что я старался бегло просмотреть их без действительного их стирания.

СЛЕДУЮЩИЙ СПИСОК ЯВЛЯЕТСЯ ТОЛЬКО ОТПРАВНОЙ ТОЧКОЙ; НЕ ПОЛАГАЙТЕСЬ НА ЕГО ТОЧНОСТЬ.

Каждая цель противопоставлена (или угнетается) той, которая в следующей строке, и она сопротивляется (угнетает или кладет конец гнету) той, которая над ней. Первая (Быть Богоподобным) угнетает последнюю (Быть выносливым), поэтому всё идет по кругу. Большие неоправданные исходят от каждой цели против той, которая её ниже.

БЫТЬ БОГОПОДОБНЫМ (GODLIKE)

БЫТЬ СВОБОДНЫМ

БЫТЬ ОТВЕТСТВЕННЫМ
БЫТЬ СОЗИДАТЕЛЬНЫМ (CREATIVE)
БЫТЬ ВАЖНЫМ (IMPORTANT)
БЫТЬ ВОСПРИИМЧИВЫМ (PERCEPTIVE)
БЫТЬ УСПЕШНЫМ (SUCCESSFUL)
БЫТЬ ПРАВЫМ (RIGHT)
БЫТЬ ПОПУЛЯРНЫМ (POPULAR)
БЫТЬ УМЕЛЫМ (SKILLFUL)
БЫТЬ МУДРЫМ (WISE)
БЫТЬ ПРЕКРАСНЫМ (BEAUTIFUL)
БЫТЬ ПРОДУКТИВНЫМ (PRODUCTIVE)
БЫТЬ МОГУЧИМ (POWERFUL)
БЫТЬ СВЯТЫМ (HOLY)
БЫТЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ (INTELLIGENT)
БЫТЬ СИЛЬНЫМ (STRONG)
БЫТЬ ХИТРЫМ (CRAFTY)
БЫТЬ НЕЗАВИСИМЫМ (INDEPENDENT)
БЫТЬ ХОРОШИМ (GOOD)
БЫТЬ РИСКОВЫМ (ADVENTUROUS)
БЫТЬ ДИСЦИПЛИНИРОВАННЫМ (ORDERLY)
БЫТЬ ОСОБЕННЫМ (DIFFERENT)
БЫТЬ УВАЖАЕМЫМ (RESPECTED)
БЫТЬ СЧАСТЛИВЫМ (HAPPY)
БЫТЬ ЖАДНЫМ (ACQUISITIVE)
БЫТЬ ЧУВСТВЕННЫМ (SENSUAL)
БЫТЬ ДЕСПОТИЧНЫМ (DOMINEERING)
БЫТЬ ХУЛИГАНОМ (ЖЕСТКИМ) (TOUGH)
БЫТЬ СТОЙКИМ (ENDURING)
(есть возможно 30 из 36 целей)

Другие возможные цели: причинный, желанный, компетентный, живой, энергичный, ценный, этический, эстетический, известный, гордый, богатый. (causative, desirable, competent, lively, energetic, valuable, ethical, aesthetic, famous, proud, wealthy)

Для тех редких кейсов, которые находятся в перевернутом (обратном, инвертированном) завершающем разделе ЦПМ, вам может быть придется проходить это как "НЕ БЫТЬ ...".

7. ПРОЦЕССЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ПРОВОДИТЬСЯ

Более подробно о том, как одитировать, я напишу в следующей работе. Сейчас я просто упомяну о том, что вы обычно проходите команды процесса снова и снова, постепенно пробиваясь все глубже и глубже, до тех пор, пока что-нибудь не высвободится (не облегчится).

В той области, которая значительно аберрирована, недостаточно пройти один процесс или найти только один ключевой ответ или иметь только одно новое понимание. Вам обычно бывает нужно наносить удары по ней с нескольких сторон и разобрать большое количество материала, чтобы действительно растворить большую область умственного заряда. Когда вы имеете что-то типа одной из этих ЦПМ, она имеет тенденцию к разложению, и большое количество меньших вещей повисает на ней. Вы про-

сто продолжаете ослаблять её с помощью различных процессов и в конце концов весь предмет начинает рушиться.

Когда я начал прояснять свою цель быть интеллектуальным, я просто использовал мешанину процессов, основанных на всем, что когда-либо пробовал Рон в этой области, и я обратился к другим низшим типам процессов грейдов, где какая-нибудь часть цели (обычно терминал цели - в нашем случае интеллектуальный человек) могла быть преобразована в команду. В конце концов, пока я так барахтался, я понял, какой была предыдущая цель, какой пункт диаграммы я в настоящее время драматизировал, и много другого материала, и в конце концов цель стала давать ПС на Е-метре и в значительной степени была отключена. Только потом я попытался составить диаграмму.

Для обычного использования, и основываясь на опыте, я попытался собрать процессы в одну соответствующую процедуру, которая должна была быть легче и быстрее, чем те шаги, которым я следовал изначально. Но я должен вам напомнить, что это не было проверено тщательными исследованиями, проведенными на других.

В некоторой степени это упрощенный набор процессов низших грейдов, нацеленных на определенную область. Это отнюдь не тоже самое, что расширенные низшие грейды, потому что у нас есть узкая мишень, и мы не хотим, чтобы взлетно-посадочная полоса была слишком длинной.

Должно быть возможным для обученного соло одитора проходить их самому. Остается посмотреть, смог бы нетренированный человек сам их одитировать. Я думаю, что это можно сделать, если у вас есть достаточно решимости и желания пройти через это. Определяющим фактором является насколько специфическими (конкретными, подробными) являются команды по отношению к тому, как много этот человек сможет конфронтировать. Самые специфические команды в книге "Само-Анализ" могут одитироваться самостоятельно практически каждым в самой неряшливой манере и все еще давать результаты. Некоторые из более туманных процессов низших грейдов не могут одитироваться самостоятельно до тех пор, пока вы не пройдете вверх по шкале. Здесь мы имеем преимущество в том, что наша цель является очень конкретной и (если вы нашли правильную цель) максимально интересной для человека.

В общем команды процесса меняются между вами, другим человеком (что означает отдельных конкретных людей), и другими (что означает группы или общества). Это имеет тенденцию откреплять самостоятельно сконцентрированные точки зрения, делает вас внешним по отношению к действиям терминала, в котором вы возможно застряли, и очищает потоки, которые идут большим чем один количеством путей (есть входящий поток, который вы получаете, исходящий поток, который вы испускаете, и перекрестные потоки вашего наблюдения взаимодействия других). Здесь я просто расположил их в чередующихся сериях команд, как это было обычно в прежнем одитинге, а не пытался проводить каждую отдельную команду многократно до точки релиза. Я думаю, что это было бы слишком трудно и ненужно в данном случае. Я попробовал оба этих способа, и этот путь, похоже, является лучшим.

Эти процессы особенно важны, когда вы пробиваетесь к ранним ЦПМ. Я обнаружил, что я смог прорисовать диаграмму прямо до цели быть святым (непосредственно моей предыдущей ЦПМ), а вам может потребоваться сделать это вначале, чтобы пройти назад через завершающий период угасания этой цели, но я не смог получить ничего более раннего путем простого прохождения по диаграмме. Цель была слишком далеко в прошлом и далеко за пределами моей теперешней жизни. Вам требуется проходить эти общие процессы, чтобы вернуть себе достаточно рикола и понимания того, кем и чем вы были, когда вы имели эту цель, прежде, чем вы сможете реально стереть эту ЦПМ.

7.1. Объективные Процессы

(Объективные процессы проводятся на окружении.)

Одной из причин, почему цель разрушается, заключается в том, что, пока вы ее проживаете, вы постепенно накладываете характеристики противотерма на других людей. Если целью является быть интеллектуальным, то вы склонны делать другие тупы-

ми. Эти процессы предназначены для того, чтобы развернуть эту тенденцию.

Есть два процесса, каждый из которых проводится по отдельности. Выполняйте это действие снова и снова до тех пор, пока что-то не произойдет, такое как появление осознания или внезапное улучшение самочувствия и т.п.

- а) Найдите людное место, выхватите одного человека, и постулируйте ему способность терминала цели. Если, к примеру, цель - быть интеллектуальным, то вы постулируете людям интеллектуальность.
- б) Найдите людное место, выхватите одного человека, и в каждом из них найдите какой-то оставшийся кусочек способности цели (такой, к примеру, как интеллектуальность), которая все еще у него присутствует и признайте её действительной и поддерживайте её. Это делается телепатически. И не суть важно, реально ли он получает эту коммуникацию, или вы просто представляете её себе, важно ваше намерение по отношению к нему и ваше осознание того, что существует по крайней мере последняя крошечная искорка способностей у каждого, не важно, как глубоко он похоронен (т.е. всегда есть какой-то последний клочок интеллекта даже у самого глупого человека).

7.2. Простое Вспоминание.

Вспоминание позитивной или приятной стороны чего-то имеет тенденцию успокаивать расстройства и неудачи, связанные с негативной стороной. Самые ранние и самые мощные проявления проживания цели до того, как она захла, были очень позитивными (это может быть не так легко увидеть в нынешней жизни). Мы хотим вновь разжечь кое-какую их силу прежде, чем мы примемся за какой-то из негативных факторов.

Также, когда мы это проходим, мы хотим включить осознание других людей, проводящих эту цель. Это не просто позволяет человеку удалить самостоятельно сконцентрированные точки зрения, но и помогает ему посмотреть на эту цель со стороны.

Это один процесс, в котором команды проходятся попеременно, друг за другом. На место пропуска вставьте способность цели. Т.е. интеллектуальный, святой, или что угодно.

- ◇ а) вспомни бытие _____ (как ты был _____)
- б) вспомни бытие _____ другого (как другой был _____)
- в) вспомни бытие _____ другими (как другие были _____)⁴³

7.2. Вспоминание АРК.

Аффинити (симпатия), Реальность (согласие) и Коммуникация являются ключевой основой в проживании жизни. Мы называем это треугольником АРК, и когда присутствуют все эти три фактора, мы обнаруживаем, что у нас есть также и Понимание. Все они могут быть использованы, чтобы чуть больше открыть память человека и оттащить его дальше от негативных факторов, в которых он мог залипнуть.

Это 4 процесса. Каждый из них проводится по отдельности и имеет свой собственный набор из 6 команд, которые проходятся попеременно друг за другом.

Пустое место заполните терминалом (т.е. интеллектуальный человек, святой человек, или кто угодно) из ЦПМ.

7.2.1. Вспомни Коммуникацию

- ◇ а) Вспомни время, когда ты был в хорошей коммуникации с _____.
- б) Вспомни время, когда _____ был в хорошей коммуникации с тобой.
- в) Вспомни время, когда другой был в хорошей коммуникации с _____.
- г) Вспомни время, когда _____ был в хорошей коммуникации с другим.
- д) Вспомни время, когда другие были в хорошей коммуникации с _____.
- е) Вспомни время, когда _____ был в хорошей коммуникации с другими.

⁴³ а) Recall being _____ б) Recall another being _____ в) Recall others being _____

7.2.2. Вспомни Согласие

- ◇ а) Вспомни время, когда ты был согласен с _____.
- б) Вспомни время, когда _____ был согласен с тобой
- в) Вспомни время, когда другой был согласен с _____.
- г) Вспомни время, когда _____ был согласен с другим
- д) Вспомни время, когда другие были согласны с _____.
- е) Вспомни время, когда _____ был согласен с другими

7.2.3. Вспомни Аффинити

- ◇ а) Вспомни время, когда ты ощущал аффинити к _____.
- б) Вспомни время, когда _____ ощущал аффинити к тебе
- в) Вспомни время, когда другой ощущал аффинити к _____.
- г) Вспомни время, когда _____ ощущал аффинити к другому
- д) Вспомни время, когда другие ощущали аффинити к _____.
- е) Вспомни время, когда _____ ощущал аффинити к другим

7.2.4. Вспомни Понимание

- ◇ а) Вспомни время, когда ты понимал _____.
- б) Вспомни время, когда _____ понимал тебя
- в) Вспомни время, когда другой понимал _____.
- г) Вспомни время, когда _____ понимал другого
- д) Вспомни время, когда другие понимали _____.
- е) Вспомни время, когда _____ понимал других

7.3. ПРОЦЕСС КОММУНИКАЦИИ

Он полезен для открепления коммуникационных потоков, путем некоторой их тренировки и пролезания через всякие барьеры. И снова здесь мы заинтересованы скорее в позитивном действии, чем наблюдать за всяким негативом.

Лучше всего представить себя беседующим с кем-нибудь и говорящим множество конкретных (особых, специфических) вещей. Здесь важен объем потока, который вы при этом сможете протаскивать через барьеры, которые вы могли выстроить. Вы можете представить себя говорящим всякого рода чудные вещи, просто удерживание движение потока. Вы можете произвести большое словоизвержение на одну команду и когда вы закончите, переходите к следующей команде.

- ◇ а) Представьте себя говорящим специфические вещи _____ (кому)
- б) Представьте себе _____ (кого), говорящим специфические вещи вам
- в) Представьте себе другого, говорящего специфические вещи _____ (кому)
- г) Представьте себе _____ (кого), говорящим специфические вещи другому
- д) Представьте себе других, говорящих специфические вещи _____ (кому)
- е) Представьте себе _____ (кого), говорящим специфические вещи другим

7.4. ПРОЦЕССЫ ПОМОЩИ

Частично распад цели состоит из накопленного веса неудач в помощи другим. Но ловушка устроена так, что человек принимает каждую неудачу очень серьезно и держится за их и никогда не уравнивает их с теми случаями, когда он помогал успешно. Так что вы улаживаете это, находя те времена, когда он помогал успешно.

Когда человек сильно разрушен, и неудачи кажутся далеки от того, чтобы быть уравновешены успехами, вы видите конец длинного цикла. Он всегда опускается из состояния могущества и вы будете находить много успехов, если вы пройдете достаточно далеко назад (раньше по времени). Если вы сможете увидеть более ранние жизни, где

победы были многочисленны, то это будет просто. Если нет, то вы все еще можете это делать, отмечая даже самые крошечные успехи в этой жизни, потому что они будут заново подтверждать большую кучу положительных действий, которые лежат раньше по времени вне поля зрения.

- ◇ а) Вспомни время, когда ты помогал _____.
- б) Вспомни время, когда _____ помогал тебе
- в) Вспомни время, когда другой помогал _____.
- г) Вспомни время, когда _____ помогал другому
- д) Вспомни время, когда другие помогали _____.
- е) Вспомни время, когда _____ помогал другим

7.5. ПРОЦЕСС ЗАЩИТЫ

Неудачи в защите похожи на них, но обычно они более острые, чем неудачи в помощи. Здесь вы будете находить множество любви и потери, доверия и предательства и т.п. Если ребенок теряет родителя, независимо от того насколько он сам мал и слаб, он имеет тенденцию чувствовать, что он потерпел неудачу в защите этого родителя от причинения ему вреда.

И опять вы не можете проходить эти неудачи путем простого вспоминания. Это просто похоронит человека под грузом его потерь. Вместо этого вы должны значительно расшевелить позитивную сторону. Даже если недавние жизни кажутся мрачными, помните, что мы все были тут в течении долгого времени, и каждый из нас имел и хорошие периоды и плохие.

Как и в других процессах, проходите команды попеременно, друг за другом, до большой победы.

- ◇ а) Вспомни время, когда ты защищал _____.
- б) Вспомни время, когда _____ защищал тебя
- в) Вспомни время, когда другой защищал _____.
- г) Вспомни время, когда _____ защищал другого
- д) Вспомни время, когда другие защищали _____.
- е) Вспомни время, когда _____ защищал других

7.6. ПРОЦЕСС ПРОБЛЕМ

Теперь мы готовы взглянуть на один из механизмов, посредством которого человек будет портить себя. Происходит вот что - он будет иметь проблему, и затем он ее решит и отошьет это решение в бетоне, и оно будет приводить его в еще большую неприятность и будет приводить к еще большим проблемам. В конце концов он имеет огромную кучу этих вещей, и старые решения не применимы больше ни к чему, но он все еще держит все их на месте.

Это очень близко к распаду ЦПМ. Пункты надежности (те вещи, которыми он пытается быть) можно было бы даже рассматривать как серии решений для противотермов (те вещи, которые противостоят ему). Здесь мы не ищем пункты или противотермы, но иногда они могут попадать в поле зрения и должны тщательно записываться.

Процедура состоит в том, чтобы отметить (найти) проблему, и потом отметить одно или больше решений (столько, сколько легко получается) и потом отметить другую проблему и её решения и т.д. В основном вы будете отмечать все более ранние проблемы (но если какие-то из них являются более поздними, это нормально) и будут появляться решения, которые все еще находятся на месте, но больше не подходят, и распад которых в свою очередь будет вызывать появление более поздних проблем (которые возникают из-за этих более ранних решений), для того чтобы это начало разваливаться и затем внезапно весь этот беспорядок развалится.

Это довольно сложно, поскольку каждое направление потока должно проходиться как отдельный процесс. Каждый процесс будет иметь две команды. Для использования

соло вы должны будете повторять команду решений столько раз, сколько она кажется указанной. Если проводите это кому-то другому (как в ко-одитинге), то просто перемежающиеся команды работают достаточно хорошо и это позволяет избежать критической точки в определении когда пк имеет больше решений для этой проблемы (он просто будет приниматься за ту же самую проблему снова, если есть еще решения).

Заполните пустое место терминалом цели (интеллектуальный человек, святой человек, или кто угодно).

7.6.1.

◇ а) Какую проблему мог бы _____ иметь с другим или с другими

б) Какие решения мог бы _____ иметь для этой проблемы.

7.6.2.

◇ а) Какую проблему мог бы другой или другие иметь с _____

б) Какие решения могли бы они иметь для этой проблемы.

7.6.3.

◇ а) Какую проблему мог бы _____ наблюдать между другими

б) Какие решения мог бы _____ иметь для этой проблемы.

7.6.4.

◇ а) Какую проблему мог бы _____ создать для себя

б) Какие решения мог бы _____ иметь для этой проблемы.

Имейте ввиду, что есть несколько способов построения этих вопросов (смотри Саентологические процессы Грейда 1). Я выбрал то, что показалось мне самой могучим вариантом.

7.7. ОВЕРТЫ / ВИСХОЛДЫ (Проступки - Утаивания)

Здесь мы затрагиваем по-настоящему причинную сторону. Человек делает какие-то вещи, и потом он их скрывает и отказывается от действия. Возможно он хотел нанести вред, или возможно он просто избегал неприятностей с чем-нибудь, или, возможно, он даже имел хорошие намерения, а всё пошло не так, как хотелось. Часто человек опускается до точки, когда он удерживает себя от того, чтобы что-то делать, потому что это могло бы причинить ущерб.

Поэтому мы спрашивает, что человек сделал, потому что мы прорабатываем градиентную шкалу ответственности за совершение поступков. Мы не настаиваем на том, чтобы то, что «сделано» должно быть вредным действием, потому что любое признание в совершении действия - это положительный шаг. На этих вопросах вредные действия должны и будут появляться, но не принуждайте к этому. И мы перемежаем вопросы типа «сделано» с вопросами типа «утаивается» чтобы раскрепить то продолжающееся утаивание, в котором живут большинство людей.

Опять мы будем проходить каждое направление потока как отдельный процесс.

Оверты находятся среди наиболее существенных вещей, которые накапливаются когда человек проживает ЦПМ, и повышение их конфронта может быть причиной распутывания существенного количества заряда. Это должно дать возможность стать немного более внешним по отношению к ЦПМ, поэтому мы, чтобы помочь, будем добавлять другой поток в конце.

7.7.1.

◇ а) Что мог бы _____ сделать другому

б) Что мог бы _____ скрыть от другого

7.7.2.

◇ а) Что мог бы другой сделать _____

б) Что мог бы другой скрыть от _____

7.7.3.

- ◇ а) Что мог бы _____ сделать другим
- б) Что мог бы _____ скрыть от других

7.7.4.

- ◇ а) Что мог бы _____ сделать себе
- б) Что мог бы _____ скрыть от себя

7.7.5.

- ◇ а) Что мог бы ты сделать _____
- б) Что мог бы ты скрыть от _____

Обратите внимание, что последний процесс чрезвычайно важен, если ваша цель уже значительно разрушена.

7.8. ИЗМЕНЕНИЕ

Изменения является важной кнопкой. Если человек не может изменять, но может стать лучше.

Настаивание на и сопротивление изменению являются и значительными источниками овертов и обычно основополагающей причиной во многих расстройствах, происходящих между людьми.

Те идентичности, которые используются в ЦПМ, являются фиксированными решениями для проблем жизни и следовательно имеют тенденцию сопротивляться изменению, даже тогда, когда это изменение должно улучшить ситуацию.

7.8.1.

- ◇ а) Что мог бы _____ хотеть изменить в другом
- б) Чему мог бы _____ помешать измениться в другом

7.8.2.

- ◇ а) Что мог бы другой хотеть изменить в _____
- б) Чему мог бы другой помешать измениться в _____

7.8.3.

- ◇ а) Что мог бы _____ хотеть изменить в других
- б) Чему мог бы _____ помешать измениться в других

7.8.4.

- ◇ а) Что мог бы _____ хотеть изменить в себе
- б) Чему мог бы _____ помешать измениться в себе

7.8.5.

- ◇ а) Что мог бы ты хотеть изменить в _____
- б) Чему мог бы ты помешать измениться в _____

7.9. РАССТРОЙСТВА

Расстройства (огорчения) происходят между людьми из-за того, что потоки аффинити, реальности, коммуникации или понимания навязываются или подавляются. Отметить (указать) в точности то, что происходило с этими потоками, в этом заключается базовая техника, которая используется в Саентологическом процессинге для улаживания расстройств между людьми (которые мы называет Разрывами АРК). Полный список того, что может произойти с потоком, что приводит к рАРК такой: Любопытный, Желательный, Навязанный, Запрещенный, НЕ (т.е. отсутствие чего-то) и Отвергнутый.

Когда происходит Разрыв АРК, обычно реакция неадекватна тому, что в действительности произошло. Когда вы заставляете человека отметить это, предположим, он расстроился, потому что ему было отказано в коммуникации, он немного успокаивается.

И если вы затем отработаете назад к более ранним подобным расстройствам (потому что эти вещи накапливаются со временем), то это может действительно принести значительное облегчение.

В данном случае мы не стараемся уладить какое-то конкретное расстройство, вместо этого мы пытаемся подрезать всю массу расстройств, связанных с конкретным терминалом.

Чтобы не растягивать удовольствие, мы ограничимся тремя самыми общими кнопками, которыми являются запрещать, навязывать и желать, поскольку они должны подбирать здесь достаточно для наших целей (мы только улаживаем один терминал, а не пытаемся произвести полный релиз Грейда 3).

В данном случае различные направления потока лучше улаживаются перемежающимися командами, а не отдельными процессами. Отрабатывая определенную кнопку (такую как сдержанная коммуникация) с помощью конкретного процесса, это должно привести человека назад к основе (бейсику) этого конкретного вида расстройств и удалить его.

Отмечу также, что это является новой процедурой, которая в настоящее время не является частью процессинга 3-го Грейда. Обобщенная его версия (со всеми 6 кнопками) действительно должна быть добавлена к этому грейду. Кроме того, по-настоящему ранний трак разрывов АРК (до домашней вселенной) требует добавления Не-Знать к списку кнопок.

7.9.1. Запрещенная (сдержанная) Коммуникация

- ◇ а) Какую коммуникацию мог бы _____ запрещать другому
- б) Какую коммуникацию мог бы другой запрещать _____
- в) Какую коммуникацию мог бы _____ запрещать другим
- г) Какую коммуникацию мог бы _____ запрещать говорить себе
- д) Какую коммуникацию ты мог бы запрещать говорить _____

7.9.2. Навязанная Коммуникация

- ◇ а) Какую коммуникацию мог бы _____ навязывать другому
- б) Какую коммуникацию мог бы другой навязывать _____
- в) Какую коммуникацию мог бы _____ навязывать другим
- г) Какую коммуникацию мог бы _____ навязывать себе
- д) Какую коммуникацию ты мог бы навязывать _____

7.9.3. Желаемая Коммуникация

- ◇ а) Какую коммуникацию мог бы _____ желать от другого
- б) Какую коммуникацию мог бы другой желать от _____
- в) Какую коммуникацию мог бы _____ желать от других
- г) Какую коммуникацию мог бы _____ заставить себя желать
- д) Какую коммуникацию ты мог бы желать от _____

7.9.4. Отвергнутое Согласие

* здесь похоже отвергнутый соответствует лучше, чем запрещенный

- ◇ а) Какое согласие мог бы _____ отвергнуть с другим
- б) Какое согласие мог бы другой отвергнуть с _____
- в) Какое согласие мог бы _____ отвергнуть с другими
- г) Какое согласие мог бы _____ заставить себя отвергнуть у
- д) Какое согласие ты мог бы отвергнуть с _____

7.9.5. Навязанное Согласие

- ◇ а) Какое согласие мог бы _____ навязать другому
- б) Какое согласие мог бы другой навязать _____
- в) Какое согласие мог бы _____ навязать другим
- г) Какое согласие мог бы _____ навязать себе
- д) Какое согласие ты мог бы навязать _____

7.9.6. Желаемое Согласие

- ◇ а) Какого согласия мог бы _____ желать от другого
- б) Какого согласия мог бы другой желать от _____
- в) Какого согласия мог бы _____ желать от других
- г) Какого согласия мог бы _____ заставить себя желать
- д) Какого согласия ты мог бы желать от _____

7.9.7. Запрещенное аффинити

- ◇ а) Какое аффинити мог бы _____ запрещать другому
- б) Какое аффинити мог бы другой запрещать _____
- в) Какое аффинити мог бы _____ запрещать другим
- г) Какое аффинити мог бы _____ запрещать себе
- д) Какое аффинити ты мог бы запрещать _____

7.9.8. Навязанное аффинити

- ◇ а) Какое аффинити мог бы _____ навязывать другому
- б) Какое аффинити мог бы другой навязывать _____
- в) Какое аффинити мог бы _____ навязывать другим
- г) Какое аффинити мог бы _____ навязывать себе
- д) Какое аффинити ты мог бы навязывать _____

7.9.9. Желаемое аффинити

- ◇ а) Какого аффинити мог бы _____ желать от другого
- б) Какого аффинити мог бы другой желать от _____
- в) Какого аффинити мог бы _____ желать от другим
- г) Какого аффинити мог бы _____ заставить себя желать
- д) Какого аффинити ты мог бы желать от _____

Этих девяти процессов должно хватить. Если нужно, вы можете также пройти эти кнопки на Понимании. Они могут также проходиться на Реальности либо в дополнение к либо вместо Согласия. Также, как упоминалось ранее, возможны более трех процессов по каждой кнопке. Этот шаблон процессов на треугольник АРК может также проводиться на треугольнике бытийность/делательность/обладательность.

7.10. ОПРАВДАНИЯ

В этой вселенной индивид борется за выживание и позволяет себе на этой основе совершать свои самые тяжкие оверты. Потом он хоронит их под тяжелым слоем оправданий. Здесь вы можете получить много ответов на вопросы б) и г) для каждого ответа на вопросы а) и в) соответственно.

- ◇ а) Что должен был бы делать _____ для обеспечения своего выживания
- б) Какие оправдания он должен был бы иметь для этого
- в) Что должен был бы _____ останавливать делать других для обеспечения своего собственного выживания
- г) Какие оправдания он должен был бы иметь для этого

7.11 ПРАВОТА и НЕПРАВОТА

Теперь мы хотим прочистить «Сервисные Факсимиле» (расчеты, которые он использует, чтобы сделать других неправыми).

7.11.1

Это повторяющийся процесс. Мы проводим его вначале, чтобы удалить заряд.

- ◇ а) Каким образом _____ мог бы сделать себя правым
- б) Каким образом _____ мог бы сделать других неправыми

7.11.2.

Теперь мы должны составить список ответов. Часто это будет расчет в форме "Они -", но принимайте все, что всплывает. Смотри следующую работу для получения дополнительной информации о листинговых техниках, если вы уже им не обучены.

Вопрос листинга следующий:

- ◇ а) Что мог бы использовать _____, чтобы сделать других неправыми.

Обратите внимание на то, что мы не ограничиваем ответы этой жизнью (как это обычно делается на 4-м грейде). Ограничение нужно там, чтобы удерживать его от ускользания в множественные ЦПМ (каждая из которых имеет различный ответ на этот вопрос). Здесь мы получаем тот же самый эффект путем обращения к конкретному терминалу ЦПМ.

7.11.3.

Когда предыдущий вопрос не дает в результате базового ответа в форме «Они - », тогда листинг будет следующий:

- ◇ а) С точки зрения _____, что касательно них, что делает их такими неправыми⁴⁴

7.11.4

Взяв самый главный ответ из вышеприведенных листинговых вопросов, проведите следующее:

- ◇ а) Как мог бы _____ (ответ) делать других неправыми
- б) Как мог бы _____ (ответ) делать _____ правым

7.12. ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

Хотя процессинг такого рода используется в Саентологии на 0-м грейде, он в действительности является очень продвинутым процессом и наносит хороший заключительный штрих в наше улаживание терминала ЦПМ. Это должно помочь вам стать внешним по отношению к нему.

- ◇ а) Откуда ты мог бы коммуницировать к _____
- б) Откуда мог бы _____ коммуницировать к тебе
- в) Откуда мог бы _____ коммуницировать к другим
- г) Откуда мог бы _____ коммуницировать к себе

8. РАСШИРЕННЫЕ ПРОЦЕССЫ НА ПРОТИВОТЕРМАХ

К этому моменту терминал должен быть довольно хорошо прочищен и должно быть удалено много заряда из противотермов, так чтобы они сейчас были очень легки для прямого прохождения.

8.1. БАЗОВЫЙ ПРОТИВОТЕРМ

Будет базовый противоположный терминал, который является противоположностью терминала. Для интеллектуального это должен был бы быть «тупой человек» или «тупые люди».

Нам скорее нужна основополагающая характеристика, чем конкретный противо-

⁴⁴ а) From the viewpoint of a(n) _____, what is it about them that makes them so wrong.

терм, поэтому листинговый вопрос должен быть следующим:

- ◇ а) Какие люди могли бы быть противоположны _____⁴⁵

Это должно родить базовый противотерм. Но есть шанс, что вы получите предыдущий противотерм (терминал предыдущей цели, например "тупые святые люди").

Если нужно, вы также можете перечислить:

- ◇ а) Каким людям мог бы быть противопоставлен _____.

И снова это должно родить базовый противотерм, но тут вы могли бы получить будущий противотерм (терминал следующей цели, например, «тупые сильные люди»).

Если ни один из списков не рождает базового противотерма, то укажите общую основополагающую характеристику обоих ответов.

8.2. ПРОЦЕСС ПРОТИВОТЕРМА

Проводится на том базовом противотерме, который найден выше.

- ◇ а) какое действие или поведение мог бы иметь (противотерм) по отношению к (терминал)

б) какое действие или поведение мог бы иметь (терминал) по отношению к (противотерм)

в) какое действие или поведение мог бы иметь (противотерм) по отношению к (терминал)

г) какое действие или поведение могли бы иметь другие по отношению к (терминал)

д) какое действие или поведение мог бы иметь (противотерм) по отношению к другим

е) какое действие или поведение могли бы иметь другие по отношению к (противотерм)

ж) какое действие или поведение мог бы (противотерм) утаивать от (терминал)

з) какое действие или поведение мог бы (терминал) утаивать от (противотерм)

(это основано на процессе Маршрута 3D полного трака Овертов/Висхолдов, созданного ЛРХ)

8.3. ПОИСК СЛЕДУЮЩЕЙ ЦЕЛИ

Когда вы проходите ранние ЦПМ, предшествующие текущей, вы уже имеете улаженной следующую более позднюю по времени (потому что вы работаете назад) и вы уже будете знать, что она из себя представляет.

Но для новой ЦПМ, которую вы проживаете прямо сейчас, вы можете не знать, какой должна быть следующая. Она может быть понятна, исходя из процессинга, который вы уже провели по цели, или же она может быть понятна, исходя из общего шаблона, который внушается Инцидентом 1 (который обсуждался ранее). Но мы это не можем гарантировать, потому что эти цели были только настойчиво рекомендованы и ваш собственный постулат каждой цели может немного отличаться от шаблона.

Здесь вопрос также в том, насколько глубоко вы находитесь в текущей ЦПМ. Вверху, возле вершины, вы могли бы еще не иметь никакого контакта со следующей ЦПМ в серии и поэтому вам может быть нужно было бы пропустить какое бы то ни было её улаживание, потому что здесь нечего проходить. Если Вы уже выходите снизу текущей цели, то здесь могли бы быть серьезные оверты и заряд на следующей, которая уже появляется.

Чтобы найти следующую цель, которая появляется в будущем, можно использовать следующий листинговый вопрос:

- ◇ а) Какая Цель могла бы успешно противостоять цели (текущая цель)

⁴⁵ a) What kind of people would a(n) _____ oppose.

Вы также можете получить её путем листинга будущего противотерма следующим образом:

б) Какого рода человек мог бы успешно противостоять _____

или даже

с) Какого рода человек мог бы быть опасен для _____

Как только у вас есть цель, вы можете получить терминал этой цели, посредством листинга «кто или что мог бы хотеть (цель)».

Как только у вас есть терминал (в случае будущего противотерма это должен будет быть терминал следующей цели), вы можете получить цель посредством листинга «какую цель мог бы иметь _____».

Вы можете поработать со множеством этих вопросов и удовлетвориться тем, что эти ответы соответствуют друг другу и имеют смысл. Когда вы закончите, вы должны будете знать каковы ваши следующая цель и ее терминал (который является будущим противотермом текущей цели), или же вы можете удовлетвориться тем, что в поле зрения еще нет никакого будущего противотерма.

Для более ранних ЦПМ вы уже знаете ответы на эти вопросы, поэтому вы просто проверяете их, чтобы убедиться в том, что вы всё правильно ухватили.

8.4. ПРОХОЖДЕНИЕ БУДУЩЕГО ПРОТИВОТЕРМА

Здесь мы воспользуемся тем же самым процессом из п.8.2, но возьмем будущий противотерм вместо непосредственного противотерма.

Когда вы улаживаете вашу ЦПМ настоящего времени, здесь может не быть много заряда. Но если вы близки к концу полного цикла распада, то здесь будут ужасные неоправданные оверты против следующей появляющейся ЦПМ и вы даже можете включить на Е-метре реакцию Рок-Слэм на этом процессе.

Если это кажется необходимым, вы можете пройти больше процессов на оверты, совершенные против будущего противотерма.

Также, если включается РС, или (при работе без Е-метра) если вы становитесь очень ненавистны и злобны по отношению к будущему противотерму, то найдите и остудите более раннее ложное намерение. Также, если нужно, найдите исходную сцену в инциденте 1, которая создает вам весь этот беспорядок.

Как только вы прошли ранние ЦПМ, вы уже будете иметь эту область пройденной, потому что будущая цель уже будет проодитирована. Но вы должны проверить, нет ли здесь еще заряда на совершении овертов против будущего противотерма. Если так, то вы можете пройти процесс Овертов/Висхолдов, такой как «что мог бы (терминал) сделать (будущему противотерму)», «что мог бы (терминал) утаивать от (будущего противотерма)».

8.5. ПОИСКИ ПРЕДЫДУЩЕЙ ЦЕЛИ

Теперь нам нужна та цель, которая появляется сразу перед той, которую мы уже уладили. Эта более ранняя разрешается с помощью текущей.

Листинг для этой цели будет такой:

◇ а) Какая цель могла бы успешно противостоять цели (текущая цель)

Вы также можете получить её посредством проведения листинга предыдущего противотерма следующим образом:

б) Какого рода человек мог бы успешно противостоять _____

Вы можете также использовать «разрешать, распутывать» вместо «успешно противостоять»

Это действует так же как шаг 8.3 выше за тем исключением, что теперь вы смотрите в обратном направлении.

8.6. ПРОХОЖДЕНИЕ ПРЕДЫДУЩЕГО ПРОТИВОТЕРМА

Теперь мы будем использовать тот же процесс, что и в п. 8.2. выше, но вместо прямого противотерма будем использовать предыдущий противотерм.

Он может внезапно обнаружить ужасную массу неоправданных овертов, которые вы совершили в то время, пока вы отрабатывали предыдущую цель. Если так, то получите их столько, сколько сможете, потому что это то, что будет реально восстанавливать способности и открывать ваш рикол более ранней цели.

Область ранних ЦПМ может быть очень горячей, поэтому вам может потребоваться проходить дополнительный процесс:

- ◇ а) какой оверт мог бы совершить (предыдущий противотерм) против (терминал)
- б) как он мог бы его оправдывать

Также, если включается РС, то найдите и остудите более раннее ложное намерение. Также, если нужно, найдите исходную сцену в инциденте 1, которая создает вам весь этот беспорядок.

8.7. ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ

К этому моменту текущая ЦПМ возможно должна была рассыпаться у вас в руках и вы должны были иметь некоторое осознание более ранней ЦПМ, от которой вы отказались.

Теперь вы должны быть способны легко создать диаграмму (см. выше).

Когда вы строите диаграмму, вы проходите весь путь назад до деградировавшего завершающего раздела предыдущей цели (найденной в п. 8.5) и стараетесь вернуться к точке, где вы сделали постулат не отрабатывать эту цель.

После прохождения диаграммы вы можете (не обязательно) пройти по ней снова и попытаться датировать и идентифицировать те жизни, которые вы прожили с этими пунктами. Вы уже должны иметь о них некоторое представление из построения диаграммы, но это помогает вам открыть рикол, чтобы получить даты.

В качестве завершающего шага, датировать когда вы постулировали цель. Затем найдите и запишите другие постулаты, которые вы сделали по поводу этой цели.

После этого вы сможете легко проходить камень или же просто начать прохождение следующей более ранней ЦПМ (которую вы должны были уже установить выше).

9. ПРОЦЕССИНГ КАМНЯ

Камень представляет собой базовый объект, который символизирует всю ЦПМ.

Человек использует камень в качестве заменителя себя.

Зачастую он будет повсюду таскать с собой деградировавшую версию камня (например, интеллектуальный человек может носить очки).

Тэтан будет прятать модель (мок-ап) камня в каком-то пространстве за пределами физической вселенной и будет передавать всю свою коммуникацию к физическому телу через него. Он намеренно забывает и прячет его из страха, что кто-нибудь прочтет его помыслы и уколошит их и уничтожит его. В какой-то мере он пользуется этим как своего рода духовным телом высокого уровня, срок жизнь которого продолжается на всем пути существования этой ЦПМ.

Вы не избавитесь от камня на ранней стадии процессинга. Он слишком сильно предан ему и думает, что он потеряет свою память и идентичность, если останется без него. И мы проходили через этот цикл целей много раз, так что будут более ранние такие же камни, которые создают тенденцию к продолжению его существования даже после того, как текущая ЦПМ удалена.

Здесь мы просто пытаемся удалить из него заряд и убрать его. Это можно пробовать только после полного процессинга ЦПМ и их диаграммы.

На более ранних ЦПМ, он больше не использует камень, который он установил для них, но одитировать его все еще важно, потому что он имеет тенденцию навязчиво создать всё, что похоже на какой-нибудь камень, которым он когда-то пользовался. Это

создает тенденцию делать физическую вселенную очень твердой и неуправляемой.

В лекциях 20-го и 21-го Расширенного Клинического Курса (Advanced Clinical Course) есть множество ранней теории о камне. Эти курсы (ACC) не были успешными. Слухи говорят, что студенты заканчивали их похожими на камни. Проблема была в том, что еще не была разработана анатомия ЦПМ, а эти вещи нельзя успешно проходить без предварительного улаживания ЦПМ.

Это остается определить, совпадают ли эти камни от человека человеку на той же самой цели.

9.1. ПОИСКИ КАМНЯ

Вы можете определить его листингом либо по цели, либо по терминалу. Вопрос может быть таким:

◇ а) Какой Объект мог бы обозначать (представлять) _____

Например, для цели быть святым, вы могли бы поставить вместо пропуска либо «святой человек» либо «цель быть святым».

Найденный камень используйте, чтобы заполнить пропуски в процессах ниже.

9.2. ПРИЯТНЫЙ ЛЮДЯМ

В курсе ACC Рон обнаружил, что человек использует камень в качестве вещи, приятной людям (people pleaser). Он мог бы воздвигать его вместо себя, чтобы притягивать восхищение, и т. п. Конечно могли быть люди, которые бы им не восхищались, и это могло бы заставить его залипнуть.

9.2.1

◇ а) какого рода _____ мог бы быть приятным для людей (угождать людям, пользоваться у них успехом)

б) назови мне человека, который был бы приятен (мог бы понравиться)

9.2.2

◇ а) найди время, когда другой восхищался твоим _____

б) найди время, когда другой обесценивал твой _____

в) найди время, когда ты восхищался _____ других

б) найди время, когда ты обесценивал _____ других

9.2.3

◇ а) Создайте (смоделируйте) толпу аплодирующих людей и восхищающихся камнем. Продолжайте это делать, пока вы не почувствуете себя очень хорошо.

9.3. ПОДДЕРЖКА (ПОМОЩЬ, СОДЕЙСТВИЕ) КАМНЯ

Предположительно камень помогает вам выживать.

◇ а) как мог бы _____ помочь тебе

б) как мог бы ты помочь _____

в) как мог бы _____ помочь другому

г) как мог бы другой помочь _____

д) как мог бы _____ помочь себе

9.4. ЗАЩИТА КАМНЯ

Камень может потеряться или повредиться и это является постоянным источником страха и беспокойств.

◇ а) как мог бы _____ защищать тебя

б) как мог бы ты защищать _____

в) как мог бы _____ защищать другого

г) как мог бы другой защищать _____

д) как мог бы _____ защищать себя

9.5. ОСТАНОВЛЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Камень имеет тенденцию останавливать движение и для этого накапливает массу.

◇ а) какое твое движение остановил _____

б) какое движение другого остановил _____

в) какое движение других остановил _____

9.6. СОПРОТИВЛЕНИЕ

◇ а) Какая бытийность могла бы сопротивляться _____

б) Какой бытийности мог бы сопротивляться _____

9.7. ОБЪЕКТИВНАЯ ЭКСТЕРИОРИЗАЦИЯ ОТ КАМНЯ

Для этого вам нужно использовать реальный физический объект. Вы уже можете иметь копию теперешнего камня (очки или крест или что угодно, что обозначает вашу текущую цель). Почти гарантированно у вас не будет такого для непосредственно предшествующей ЦПМ (потому что вы скорее всего отказались от неё с большой решимостью), поэтому вы либо найдете его, либо слепите из пластилина, либо еще что-то. Важно иметь какую-нибудь физическую массу, чтобы с ней работать.

Положите объект на стол, чтобы его можно было легко достать. Частью этого упражнения является действительно доставать до него, хватать его и потом убирать от него руку. Вам нужно перемещать свою руку взад-вперед по крайней мере на треть метра.

◇ а) схватите объект и не давайте ему уходить

б) отпустите его

в) схватите объект и держите его совершенно неподвижно

г) отпустите его

д) схватите объект и (в мысленном представлении) сделайте его более твердым

е) отпустите его

9.8. РАСТРАЧИВАНИЕ КАМНЯ

9.8.1

◇ а) создайте (смоделируйте) способ растрачивания (истощения, иссякания)

9.8.2

◇ а) создайте (смоделируйте) для другого способ растрачивания _____

9.8.3

◇ а) создайте (смоделируйте) для других способ растрачивания _____

9.9. СОЗДАНИЯ (МОК-Апы) ОБЛАДАТЕЛЬНОСТИ

Они основаны на процессинге БД (брать и давать, GITA - give and take) из Филадельфийского Докторатского Курса (Philadelphia Doctorate) и Исправления Обладательности, использованными Роном в конце 50-х годов.

Здесь Вы создаете большие количества этого камня в окружающей вас сфере. Продолжайте делать копии все более и более ветхими и деградированными и меняющими свои цвета и создавайте их все больше и больше, пока вы не сможете заставить их начать лавиной втекать в тело.

Продолжайте их создавать все больше и заставлять их втекать до тех пор, пока вы не будете этим удовлетворены и не захотите их куда-нибудь выкинуть.

Тогда создавайте все больше и больше их, растекающихся наружу (взрывом) и улетающих далеко.

Когда это покажется остывшим, вернитесь к первому шагу, но на этот раз созда-

вайте более красивые копии и заставьте их лавиной появляться (приходить), до тех пор, пока вы не получите их достаточное количество.

Попеременно продолжайте с входящим и исходящим потоком со все более лучшими и лучшими копиями до тех пор, пока вы не сможете справиться с замечательными прекрасными копиями и легко с ними справляться.

9.10. Процессинг Точки Зрения

- ◇ а) откуда мог бы ты коммуницировать к _____
- б) откуда мог бы _____ коммуницировать к тебе
- в) откуда мог бы другой коммуницировать к _____
- г) откуда мог бы _____ коммуницировать к другому
- д) откуда мог бы _____ коммуницировать к себе самому

9.11. Память

Тэтан часто использует объекты в качестве хранилища для памяти. В частном случае этого камня он вываливает туда память всех жизней, так что он может забыть их без риска потерять их полностью.

- ◇ а) Какие воспоминания мог бы _____ хранить для тебя
- б) Какие воспоминания мог бы _____ хранить для другого
- в) Какие воспоминания мог бы _____ хранить для других
- г) Что ты мог бы позволить _____ забыть

9.12. Мышление

Тэтан также имеет дурацкую тенденцию позволять объектам думать за него.

- ◇ а) Какие мысли могли бы _____ иметь от вашего имени
- б) Какие мысли ты мог бы иметь в отсутствии _____

9.13. Навязчивое Созидание

- ◇ а) откуда ты мог бы создавать _____
- б) откуда мог бы _____ создавать тебя

Проходите их попеременно до тех пор, пока команда б) внезапно не покажется нелепой и что-нибудь не уйдет. Потому что еще немного подделайте команду а), чтобы за-стабилизировать результат. Это кажется нелепым, но в некоторой степени вы возможно скорее имеете камень, который создает вас, чем наоборот.

Потом проходите:

- ◇ а) откуда мог бы другой создавать _____
- б) откуда мог бы _____ создавать другого

9.14. Процесс ОТ

Держите объект в руках.

Закройте глаза.

- ◇ а) отметьте три точки в объекте
- б) отметьте три точки в комнате

Выполняйте их попеременно. Ваше восприятие не обязательно будет хорошим или очень уж реальным. Просто продолжайте отмечать точки.

Если Вы внезапно ощутите будто бы есть другая копия камня, появляющаяся из какого-нибудь странного пространства где-нибудь, то добавьте его к процессу и отмечайте 3 точки также и в нем (в этом случае вы могли бы чередовать между объектом в руках, в комнате, и в этом другом удаленном объекте).

В начале этого процесса объект у вас в руках станет гораздо более реальным и твердым, чем остальная комната. Продолжайте до тех пор, пока либо этот эффект не

прекратится (и объект и комната воспринимаются одинаково), либо вы с уверенностью не экстериоризуетесь из камня.

10. ПОСЛЕСЛОВИЕ

Примечательно, что богоподобное существо на вершине шаблона отвечает ударом на удар (платит той же монетой) стойким людям. Вы можете это видеть в ранних книгах Библии, где Бог всегда говорит, что Дети Израиля - упорные (неподатливые) люди и продолжает давить на них, чтобы подчинить их Его воле.

Такие притеснения стойких людей означают, что когда вы были богоподобными, вы не могли относиться терпимо и следовательно гарантированно цель будет деградировать. Также, вам постоянно докучают свободные существа, которые выходят из-под вашего контроля, и в конце концов вы совершаете ужасные оверты против них. Так начинается цикл.

Обратите внимание на то, что те люди, которые, как вы могли бы думать, являются стойкими или свободными в данном примере, совсем необязательно имеют эти цели в качестве своих собственных ЦПМ. Если вы богоподобны и кто-то реально создает вам проблемы, то есть тенденция предполагать, что он является свободным существом (потому что это навязывает имплант), тогда как на самом деле это может быть кто-то, кто отрабатывает цель, предположим, быть популярным, или даже другой человек, отрабатывающий цель быть богоподобным (но с вашей точки зрения кажется, что он является свободным).

Существуют более ранние вселенные до этой (смотри «Космическую Историю»). Каждая из нескольких последних вселенных имела свои собственные серии подлинных ЦПМ, которые формируют анатомию игры в этой вселенной.

Основополагающей целью этой вселенной является выживать. И она включает в себя искаженную ложную идею о том, что выжить может только один, поэтому вам нужно превосходить других.

Предыдущей вселенной была Магическая Вселенная. Основополагающей целью там было Получать Удовольствие (Enjoy). Это была жизнелюбивая вселенная. Искаженная ложная идея состояла в том, что вы получаете удовольствие за счет других. Иначе говоря, хорошо, когда ты трахаешь, но плохо когда трахают тебя. Эта идея все еще в ходу, даже не смотря на то, что это очевидная ложь. Из этой ранней вселенной берут свое начало всевозможного вида темные импульсы в пределах от сексуального безумия до желания превратить всех остальных в рабов.

Когда вы пришли в эту вселенную, вы приняли серии текущих целей и это стало главным мотивационным фактором. Но просто то, что вы проживаете эти ЦПМ, не означает еще, что вы полностью отказались от серии целей магической вселенной. Вы также продолжаете проживать и их, но они ослабли до того, чтобы быть вторичным фактором, и у вас есть тенденция продвигаться через эти пункты медленно и со слабой выразительностью. Также эти более ранние цели стали очень деградированными, потому что они уже проживались так много раз и ухудшались на каждом прохождении через эти серии.

Я еще не уладил в достаточной мере серию целей магической вселенной. Они затемняются текущей серией подлинных ЦПМ. Вы должны знать об этом, потому что вы будете видеть внезапно появляющиеся несвязные вещи, появляющиеся оттуда (пк проживает цель «быть ответственным», но он имеет жуткое желание надраться ночью, и т.д.). Не запутайтесь, когда вы внезапно столкнетесь с кусочком более ранней ЦПМ, которая логически не соответствует той подлинной ЦПМ, которую вы проходите.

Собственное причинное поведение индивида (в противоположность тому, что ему навязывается другими) происходит из следующих источников:

- а) текущая подлинная ЦПМ
- б) другие ЦПМ, которые он все еще проживает из более ранних вселенных
- в) свои собственные предыдущие постулаты, которым, как он верит, он должен

соответствовать

г) свобода воли

Никогда не совершайте ошибки, считая, что все поведение происходит из-за aberrаций. Человек может стать заинтересованным в чем-то. Он может принимать решения без всякой предшествующей этому причины. Различие здесь в том, что он может думать об этих вещах и изменять свое мнение, если он того хочет.

**Пилот
Супер Сайо
часть 4
СОВЕТЫ ПО ОДИТИНГУ И ТЕХНИКАМ**

Copyright 1996

Все коммерческие права зарезервированы за автором, который в настоящее время желает оставаться анонимным и поэтому он пишет под псевдонимом «Пилот». Отдельные люди могут свободно копировать эти файлы на Интернете для своего собственного использования и они могут быть сделаны доступными на любом web-сервере, который не взимает за это платы и который не изменяет содержимого этого файла.

Чтобы вместить всё, что у нас есть сейчас на предмет одитинга, потребовалась бы большая книга. Это во истину изучение на всю жизнь и те немногие, кто стал настоящими профессиональными одиторами (таковые имеются, как внутри Церкви, так и за её пределами) заслуживают всяческого одобрения.

Здесь я лишь предпринимаю краткую попытку записать некоторые из тех факторов, которые я считаю важными. Это моя собственная интерпретация.

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Главная основа одитинга
2. Виды одитинга
3. Методология
4. Ассисты
5. Уровни облегчения (грейды релиза)
6. Восстановительные и ускорительные процедуры
7. Ошибочные идеи в стандартной технологии

1. ГЛАВНАЯ ОСНОВА ОДИТИНГА

Существование аберрации проистекает от нашей нужды создавать все и переживать (узнавать на личном опыте). Но для богоподобного существа это гораздо больше похоже на просмотр фильма с редкими (случайными) ужасными моментами для того, чтобы уберечь желательное состояние от превращения в слишком монотонное. Здесь нет ничего, что бы требовало продолжения существования или увековечивания аберрации. Вы должны были быть способными легко избавляться от таких штук.

С другой стороны, продолжение существования аберрации является смертельной ошибкой и это приводит в результате к конфликту между неверной информацией, которой нас напичкали (смотри «драгоценный камень знания» во 2-й части, «Космической Истории»), и истинной природой нашего существования. Конфликтующими факторами являются:

В начале нашего существования нас обманом заставили поверить в то, что мышление, восприятие, переживание на своем опыте или создание определенных вещей могло бы быть постоянно опасно для нас. Отсюда мы начали избегать или уклоняться от различных вещей. И эти вещи потом были использованы (каждым из нас против других) для дальнейшего, приводящего в уныние наблюдения, и бытия, и мышления, и делания, до тех пор, пока мы все не погибнем в трясине умственной слепоты и неспособностей.

Но, если мы действительно уравниваем ничто (nothingness) с бесконечностью созидания (как я предположил в "Космической Истории"), то мы никогда не отчего не избавимся, пока мы не будем способны снова создавать это в будущем, потому что мы не хотели бы ничего терять навсегда. Это могло бы означать, что вы никогда не будете рассоздавать что-нибудь, пока вы не рассмотрите это настолько полностью, чтобы вы смогли создать его снова.

И такие вещи продолжают существовать, потому что мы ошибочно верим в то, что мы не должны смотреть на них и не должны их создавать. Отсюда, если что-нибудь может быть полностью рассмотрено, оно должно по крайней мере десенсибилизировать (вернуться в нормальное состояние). И если бы человек смог бы создать безупречный дубликат, и значит увидеть, что он способен воссоздавать его по своей воле, то он должен был бы быть способен уничтожить объект или состояние, если он так решит.

И если бы мы далее осознали, что желание создавать что-то управляется желанием быть ответственным за существование этой вещи и тех эффектов, которые она создает, мы бы увидели, что ответственность является ключевой основополагающей кнопкой. И поскольку контроль чего-то является проявлением ответственности за те эффекты, которые этим чем-то создаются, мы следовательно видим, что контроль над чем-то является шкалой в направлении к полной ответственности. И чтобы чем-то управлять, вам определенно нужно об этом знать. Это дает нам применяемый в Саентологии треугольник «Знательность - Управление - Ответственность» (ЗУО, Knowingness / Control / Responsibility, KRC).

Подходя к этому с другой точки зрения, очевидно, что полное рассмотрение чего-то и бытие способным дублировать (копировать) это, управляется способностью человека коммуницировать с этим. А это также управляется восприятием реальности этого. И, следовательно, полное дублирование могло бы требовать, будем говорить, способности синхронизовать или войти с ним в симпатию, которая может быть описана как обладание аффинити или хорошего отношения к этому.

Эта последняя кнопка необходимости иметь аффинити может быть большой проблемой, потому что нам было показано, что нам не полагается любить те вещи, которые считаются плохими, и нам не полагается любить две вещи, которые находятся в конфликте друг с другом, и (самое убийственное), если вы что-то любите и потом меняете свое мнение, это считается предательством. Чтобы избавиться от плохого состояния, вам могло бы понадобиться (просто очень кратко) решить полюбить что-то, а это зачастую вступает в конфликт со всеми тремя вышеперечисленными вещами.

Факторы Аффинити, Реальности и Коммуникации известны в Саентологии как треугольник АРК.

И, таким образом, мы можем видеть, что для того, чтобы привести состояние к исчезновению, мы восстанавливаем способность создавать это состояние, и мы можем работать в направлении этого посредством постепенных шкал рассматривания, коммуницирования, знания, контролирования, взятия ответственности и т.д. Это в точности противоположно тому, как эти вещи обычно улаживаются в обществе, где нежелательные состояния похоронены, и подавлены, и удалены с глаз долой. Это, в качестве моего открытого замечания, должно гарантировать, что мы будем компульсивно создавать их вне нашего контроля.

Те из вас, кто обучены как одиторы, увидят, что я прошел другой маршрут, чем ЛРХ, когда он создавал теоретические основы одитинга, но мы пришли к тем же самым выводам.

СКОЛЬКО РАЗУМА ДОСТУПНО (НАСКОЛЬКО ДОСТУПЕН РАЗУМ)

Каждый разумный исследователь в этой области должен осознавать, что существуют части разума, которые индивид не осознает. Даже самые ориентированные на мясное тело теории вынуждены допускать огромную сферу ненаблюдаемой деятельности и достаточно широко признано утверждение, что вы используете только 5% своего мозга или разума.

Одним из ранних принципов Дианетики была идея о том, что если кто-то имеет какую-то врожденную умственную способность (типа полного рикола, способность вычислять быстрее молнии и т.д.), то эта способность должна быть врожденным свойством каждого человека и каждого ума, и должна быть в большинстве случаев похороненной и заблокированной в такой не осознаваемой области ума. Блеск этого наблюдения был частично запятнан неадекватным взглядом с точки зрения одной жизни и ошибочной

идеей перенесения всей вины на современные инграммы. Тем не менее, это расширило концепт того, что должно быть скрыто в той невидимой области ниже уровня осознания.

Крупные достижения 1952 года открыли чрезвычайно большую сферу, в которой индивид должен был быть способен действовать, но где он знал даже еще меньше и где был неспособен. Проявление когда-то кем-то всяких способностей ОТ могло бы показать, что к такому способен каждый, но он похоронил их далеко вне своей досягаемости. И такие вещи происходят, просто посмотрите на исследования Рейна или на бесконечную историю о наблюдаемых проявлениях полтергейста. Отклоняясь от темы, я хотел бы отметить, что любое такое проявление также обесценивает абсолютность физики и ставит ее в положение частного случая, почти так же, как современная физика (и Эйнштейновская и квантовая) превращает физику Ньютона в ограниченный частный случай (но чрезвычайно обычный и полезный).

Мы могли бы обозначить эту скрытую часть разума по-разному. Мы могли бы назвать его подсознательным, но это значение несет много нежелательных дополнительных побочных оттенков значения для наших здесь целей, также как это происходит с термином «подсознание». Даже обозначение «Реактивный Ум» имеет много смыслов, которые могут быть правильными для некоторых частей этой скрытой области, но которые не обязательно истинны для всей этой области.

Единственное широкое утверждение, которое мы может сделать с определенностью, это то, что эта часть разума является под-осознаваемой или ниже уровня осознания индивида. Поскольку здесь не содержится указания на то, что вся эта вещь является однородной, мы должны ясно себе представлять, что мы всегда имеем дело скорее с относительной правдой, чем с абсолютами. К примеру, точная анатомия инграмм является всего лишь картой одного кусочка этой скрытой области и гораздо больше оставляет того, что еще должно быть раскрыто. Одной из главных слабостей Рона была его тенденция схватывать один фактор, были ли то оверты или импланты или сущности или что угодно, и решать, что он имеет окончательное решение для всего.

Нашей первоначальной (первостепенной) задачей в одитинге является переместить вещи из этой скрытой сферы в сферу осознания.

Полезной (но не совсем точной) аналогией является такая - нарисуйте прямоугольник и через его середину проведите горизонтальную линию, и обозначьте верхнюю часть как осознаваемую, а нижнюю - как скрытую. Мы можем даже заштриховать нижнюю часть, чтобы представить таким образом тот мрак, который исходит от недостатка осознания. Нашей работой будет перемещать эту линию вниз до тех пор, пока весь прямоугольник не будет внутри осознания человека.

Но граница между осознаваемой и скрытой частями разума индивида не является простой линией. Лучше всего считать её серой областью, в которой он почти осознает. Эта полоса может быть тонкой или толстой и чем она шире, тем больше вещей, которые у него доступны для простого процессинга. Когда эта линия слишком тонкая, тогда может быть только горсточка вещей, на которые он может смотреть, чтобы повысить свое осознание, и в работе с ним требуются великое умение и понимание, чтобы получить хоть какие-то результаты. Когда серая область чрезвычайно широка, почти любая техника, когда-либо кем-либо придуманная, будет давать положительные результаты, потому что здесь так много того, что доступно.

По мере того, как индивид перемещает вещи из этой серой области в область полного осознания, серая область не сжимается, вместо этого она перемещается вниз, чтобы охватить еще большее количество вещей, которые были до этого недостижимы. Индивид имеет определенную терпимость (переносимость) к неизвестным, пугающим, или запутывающим вещам, и по мере того, как вы очищаете то, что в настоящее время доступно, он будет позволять, чтобы больше глубоко похороненного материала появлялось на поверхности. Это становится похожим на бесконечную работу, потому что всегда есть что-то еще, но это - неверное мнение, пришедшее из представления о том, что скрытая область по размерам больше, чем сознательная область. Никогда не

беспокойтесь о том, сколько он еще там находит, потому что это может быть действительно положительным показателем того, что он способен быть терпимым к более широкой серой области. Вместо этого, уделите внимание тому, разрешает ли он вещи, и становится ли более способным и более осознающим.

Те вещи, которые находятся в вашем полном сознании, не являются источником ваших трудностей. А вещи, скрытые внизу в грязи, просто слишком глубоко погребены для вас, чтобы постигать их, пока вы не прокопали достаточно глубоко, чтобы поднять их в серую область. Поэтому, единственные вещи, на которых вы можете делать успехи - это те, которые находятся в этой серой полосе. Те вещи, которые, будем говорить, наполовину затемнены, но частично находятся в поле зрения. По этой причине будут aberrации, до которых вы и близко не доберетесь для процессинга. Не имеет значения насколько слабым или глупым что-то кажется, причина этого может быть на десять футов глубже. Поэтому никогда не становитесь евангелистом (странствующим проповедником, миссионером) по поводу какой-нибудь неспособности, это может быть слишком жестоко. Вместо этого вы всегда работаете с тем, что доступно и продолжать идти еще глубже.

Но очень полезно расширять эту серую область. Больше вещей становятся доступными. Это дает вам больше точек зрения (а мы не знаем абсолютно правильного способа адресоваться к чему бы то ни было). Остается больше места для ошибки (т.е. цена ошибки снижается - пер.). И это позволяет вам проникать глубже и что-то подрезать и значит в целом приводит вас к более быстрому прогрессу.

Простые вещи, типа того, чтобы быть сытым и отдохнувшим, расширяют серую полосу, потому что вы сильнее желаете смотреть глубже. Вещи типа храбрости и уверенности, знания и устремленности, все они при этом играют роль. И чем большего вы добиваетесь, тем с большим вы хотите сразиться, так чтобы в конце концов вы откапываете это с помощью дизельного экскаватора, а не возитесь с крошечными кусочками грязи.

2. ВИДЫ ОДИТИНГА

Позвольте мне с самого начала предупредить вас, что ЦС в настоящее время считает само-одитинг опасным. Я не согласен с этим, поскольку именно здесь защита ума является наиболее эффективной. Кроме того, серая область доступности может становиться очень узкой, так что чаще всего само-одитинг является непродуктивным.

Различные виды одитинга имеют разный результат в зависимости от того, насколько широка полоса доступности. Если вас одитирует безопасный и хорошо осведомленный (умный) человек, вы захотите гораздо глубже погрузиться в скрытые части разума, чем вы хотели бы, если бы вы одитировали себя сами.

Также главным фактором доступности является соотношение совершаемых ошибок к получаемому успеху. На первых порах, пока вы знаете минимум и чаще всего способны завалить дело, вам лучше работать с кем-то, кто хорошо знает, что он делает. С другой стороны, плохой одитор, который портит дело, может действительно сделать пк менее податливым (достигающим) в сессии, чем если бы он оставался один, отсюда иногда у людей бывали проблемы с само-одитингом (и они не очень преуспевали в нем) в промежутках между профессиональными сессиями, которые должны были приводить их порядок, но вместо этого создавали еще больший беспорядок.

Ниже приведен мой список видов одитинга, начиная с того, который дает самую большую доступность (если проводится правильно), которая далее постепенно снижается.

А) Профессиональный Одитинг

Здесь одитор, который должен быть очень знающим и умелым, одитирует преклира (ПреКлир, по привычке мы даже ОТ называем преклирами). От пк не ожидается, что он много знает. От пк также ожидается, что он много платит, возможно с тем оправданием, что очень трудно сделать хорошего одитора и пк очень мало делает сам для себя. Именно неэффективные и проваленные действия приводят к тому, что люди криком

кричат о ценах (кто же в здравом уме будет платить тысячи долларов, например, за неэффективную проверку на безопасность, секчек). Когда правильная вещь приводит к хорошему результату, вы вряд ли услышите какую-нибудь жалобу.

Лично я уверен, что этот вид одитинга является частью отговорок пк и способом переложить ответственность на одитора. Хотя он будет давать самую широкую полосу доступности в каждый данный момент, он не поощряет полосу расширяться в такой же мере как это делает изучение предмета. Таким образом, я считаю, что профессиональный одитинг лучше всего подходит для восстановительных действий и начальных действий (чтобы заставить кого-то двигаться) и не должен использоваться в качестве основного уклона.

Кроме того, преклир имеет мало понятия о том, что происходит, и его можно ввести в неприятности посредством плохого одитинга или неправильного Кейс Супервизирования (которое определяет, что нужно одитировать). Это - единственная ситуация (кроме использования наркотиков и т.п. для того, чтобы перегрузить свою голову), когда кому-то могло бы стать хуже, а не лучше, поскольку обычно он проникает гораздо глубже, чем обычно, потому что он ожидает, что одитор будет обеспечивать его безопасность.

Б) Ко-Одитинг

В этом случае человек изучает материалы и объединяется с другим человеком, который делает то же самое. Они по очереди одитируют друг друга.

В данном случае ко-одиторы могут работать с самой сырой техникой и тем не менее получать фантастические результаты друг у друга, потому что человек, которого одитируют, хорошо понимает эти процедуры, её цели и принимает ответственность. Единственно действительно критическими факторами являются АРК и желание помогать. Даже простое присутствие кого-то, кто хочет выслушивать и оказывать содействие, дает огромное ускорение этому фактору доступности.

Я уверен, что это хороший путь для большинства людей, до тех пор, пока они не достигнут момента, когда они смогут иметь хороший прогресс на соло-одитинге.

Идеальной ситуацией было бы иметь под руками профессионального одитора, чтобы оказывать содействие в случае возникновения проблем.

В) Соло-Одитинг

В этом случае человек действует самостоятельно, но с соблюдением полной формальной процедуры одитинга. Он пользуется Е-метром и в профессиональной манере всё записывает.

В ЦС соло-одитинг всегда проводится с Кейс-Супервайзером, который читает сессии и выдает инструкции. Это обеспечивает, что все еще остается внешняя коммуникационная линия и что есть кто-то другой, кто должен обеспечивать пропущенное знание или внешнюю точку наблюдения.

Хотя полоса доступности будет уже, чем в ко-одитинге, этот вид имеет большое преимущество в том, что человек, в качестве своего собственного одитора, имеет внутреннюю коммуникацию вместо необходимости передать все в словах, и это также еще больше повышает ответственность человека.

Те же самые формальные процедуры будут работать и без кейс-супервайзера, если человек имеет достаточное понимания предмета. Сессии все же должны записываться, потому что это помогает сделать все внешним по отношению к этому человеку. Вы найдете полосу доступности более узкой, потому что здесь нет больше никого, кому можно было бы поручить вытащить вас, если вы попадете в неприятности, но если она уже является чрезвычайно широкой, благодаря обширному изучению и устремленности, то это всё еще может соответствовать поставленной задаче.

Г) Само-Одитинг

В конечном счете, единственным выходом становится полностью самоклирующийся индивид. Если вы плаваете вокруг в бестелесном состоянии без книги и без Е-

метра и никого нет вокруг, кто бы достаточно знал, чтобы подать вам руку, вы все еще должны быть способны во всем разобраться и освободиться.

Но вы не сможете само-одитироваться в отсутствии понимания и без работоспособных техник. Люди славятся тем, что они просто бесконечно крутятся, просто рассчитывая расчеты, и ничего не добиваются. Если бы люди могли инстинктивно поступать правильно, мы бы уже выбрались отсюда. Проблема в том, что мы проглотили целую кучу неправильной информации в начале своего существования и это побуждает нас становиться аберрированными. Поэтому человеческий инстинкт часто дает сбой и ввергает его в нисходящую спираль.

Кроме того, в этом случае полоса доступности наиболее узка, потому что индивид не имеет помощи. Если он чрезвычайно продвинут и много знает, то это не имеет такого большого значения, потому что эта полоса всё еще чрезвычайно широкая, но если же он просто новичок и мало знает и имеет мало настойчивости и устремленности, эта полоса может стать такой узкой, что может быть достигнут только очень маленький прогресс.

Существует также исследовательский вопрос развития методов, способствующих успешному само-одитингу. К сожалению ЦС далеко отклонилась от этого. Существуют некоторые исключения, подобно книге "Само Анализ", но в целом это нетронутая область.

Моим личным опытом было то, что я был способен к успешному само-одитингу процедур маршрута 1 из «Создания Способностей Человека», основываясь на кратком прочтении этой книги, сразу после того, как я прочел эту книгу. Хотя это полностью не включило способности ОТ, это было очень забавно, и я уверен, что это подготовило меня к тому большому отключению ОТ, которое было у меня в следующем году.

По материалам лекций Филадельфийского докторского курса, упражнения ОТ пригодны для само-одитинга, если вы достаточно хорошо знаете материалы, и их можно немедленно проводить на некотором проценте новых людей, когда они только входят в двери (это было то, что потом упоминалось в качестве «кейсов Шага 1», т.е. людей, которые могли проходить шаг один без подготовки). Но эта исследовательская линия была в значительной мере заброшена.

С другой стороны, Дианетические техники в книге "ДИАНЕТИКА: Современная Наука Душевного Здоровья" абсолютно не могут быть само-одитируемыми. Что-то вроде техники Дианетического репитера является почти опасным даже в профессиональных руках, нечего даже говорить о том, чтобы советовать людям пытаться проходить её самостоятельно. Но это главным образом потому, что это вообще слабая техника. Методы современной Дианетики более гладкие и более легкие, и они возможно могли бы быть само-одитируемыми очень продвинутыми кейсами, но такой кейс уже будет вероятно Дианетическим Клиром, и эта техника действительно могла бы ему встретиться и была бы непригодной для использования.

Но техника для прохождения инграмм в само-одитинге существует. Она состоит из последовательного отмечания чего-то в инциденте и чего-то в комнате. Она действительно может позволить вам восстановить период бессознательного действия и вытащить слова, которые были сказаны, и все остальное. Вам просто нужно продолжать это делать достаточно долго. У нас все еще существует проблема доступности. Некоторые кейсы просто еще не поднялись до прохождения инграмм. Но если они поднялись, то этот фокус будет работать почти также хорошо как и современная Дианетическая процедура R3R, с той разницей, что он медленнее, но не требует ни одитора, ни Е-метра.

Почти преступно не иметь техники подобно этой и не обучать ей людей, как только они поднимутся до прохождения инграмм. А что, если человек должен умереть? Это - один из тех немногих способов, которыми они могли бы успешно стирать переживание смерти.

Кроме того, она работает для Дианетических Клиров без необходимости прохождения R3R (что может полностью взбудоражить все НОТ-овские аспекты кейса, если её

проводится слишком много после клира).

Такой техникой могла бы быть: "Найдите инцидент, лежащий в основе (состояния)" и затем попеременно отмечайте что-нибудь в инциденте и что-нибудь в комнате, пока что-то не произойдет. Потом отметьте другой инцидент, лежащий в основе ... и т.д. до тех пор, пока это состояние не будет улажено. В общем, вы не должны запрашивать "Более Ранний Похожий" инцидент, когда вы проводите её на клире, потому что механизм "инграммной цепи" функционирует не полностью после того, как кто-то становится Клиром. Более свободный вопрос позволяет проходить более ранний похожий, если такой имеется, но не принуждайте к этому. Это на самом деле является более мощным процессом вспоминания, чем настоящее прохождение Дианетических картинок.

3. МЕТОДОЛОГИЯ

3.1. ИТСА

Прежде всего это означает просто смотреть и видеть "Что Это". Поскольку это дает в результате высказывание "Это - ...", в Саентологии мы это называем ИТСА ("It is a ..." = ITSA, иногда в переводах можно встретить термин Этонье - пер.). Напротив, когда говорят "Что это такое?", это принято упоминать, как БОТСА ("What is it?" = WHATSIT).

Реальные наблюдения за преклирами в одитинге показывают, что если пк продолжает ИТСить, он будет продвигаться вперед, а если он концентрируется на БОТСе, то он будет застревать и толочь воду в ступе до полной остановки. Это не означает, что вы не можете поинтересоваться, что же это такое. Но это означает, что если вы концентрируете свое внимание на всех тех вещах, которых вы не знаете, то вы будете увязать. Фокус здесь в том, что всегда ИТСы должно быть больше, чем БОТСы, если Вы хотите добраться до чего-нибудь.

Если у вас есть что-то, чем вы заинтересовались, или стараетесь понять, или если вы пытаетесь проходить вопрос процессинга, то вы уже имеете одну БОТСУ, над которой вы и работаете. В этот момент вы просто будете себя тормозить, если вы начнете думать о том, чего вы еще не знаете. Вместо этого вы должны сконцентрироваться на тех вещах, которые вы можете определить или увидеть или узнать о них.

Когда вы не знаете сколько сейчас времени, а вам нужно знать, вы не должны справляться с этим, размышляя также и на тему того, что вы не знаете даты, и не помните, где вы оставили свои часы. Это все и есть БОТСА и если вы будете продолжать это делать достаточно долго, вы просто завяжете и решите, что весь процесс безнадежен. Вместо этого вы смотрите вокруг и пытаетесь найти часы («Вот часы и они говорят, что сейчас 5 минут седьмого» - это и есть ИТСА). И если вы не можете найти часов, тогда вы ищите вещи, которые скажут вам о времени. Может быть вы вспомните, что солнце садится и т.п.

Никогда не бойтесь обдумывать что-то, чего вы не знаете, но всегда уравнивайте это большим количеством ИТСы. Это - самый быстрый способ прогрессировать.

Когда вы пытаетесь понять что-то, часто бывает полезно постигнуть те вещи, которые, как вы знаете, имеют отношение к данной проблеме.

Это также говорит нам, что вы гораздо лучше продвигаетесь, расширяясь наружу из областей, о которых вы что-то знаете, чем погружаясь в полностью неизвестные области.

3.2. ПОВТОРЯЮЩЕЕСЯ ОБНАРУЖЕНИЕ⁴⁶

Чтобы вбить гвоздь, вы ударяете по нему молотком снова и снова. Часто трудно начинать и потом все получается. Вы не пытаетесь сделать это все одним махом. Вы также не ударяете по нему только один раз и потом держите молоток на гвозде и пытаетесь сильно давить на него, чтобы остаток гвоздя вошел по самую шляпку.

Самое большое улучшение в восприятии бывает тогда, когда вы посмотрите на

⁴⁶ REPETITIVE SPOTTING - что означает снова и снова найти (указать, определить, заметить) что-то. Например, «найди момент, когда ты был причиной того, что другой совершил оверт».

что-то в первый раз. Просто продолжайте пристально смотреть на него до тех пор, пока есть даже небольшие изменения в восприятии пропорционально количеству потраченного на это времени. Если вы хотите увидеть что-то более ясно, продолжайте смотреть на него, и попеременно еще на что-то, или лучше перемещайте взгляд между различными точками на большом объекте, нежели чем пристально смотреть на него. Это будет улучшать восприятие и это можно легко попробовать.

Вы также можете это проделать физически, реально дотягиваясь и прикасаясь к чему-то и потом отпускать это снова и снова.

Среди прочего мы тренируем также и способность привлекать и убирать свое внимание. Когда область является аберрированной, человек либо заливает своим вниманием на чем-то, либо уклоняется от чего-то и совсем не может смотреть на него. В любом случае контролируемое направление внимания на него и удаление внимания с этого может восстановить способность думать об этом и справляться с ним.

Кроме того, при тренировке точного управления своим вниманием, как любое другое упражнение, оно улучшается с практикой, и вы «наращиваете мускулы».

Процессы лучше всего выполнять с помощью чередующихся команд (это естественным образом сдвигает ваше внимание туда и обратно) или с помощью какого-нибудь естественного изменения внимания (отметить другой объект или вспомнить другое время, когда ...) или очень тщательно заканчивать каждое действие в точности перед тем, как выполнять его снова.

Иногда вы можете получать то, что хотите, и с зафиксированной концентрацией, но обычно это долгий путь по задворкам, и есть тенденция к увеличению сопротивления, когда вы упираетесь против чего-нибудь слишком долго и жестко. В восточных практиках они часто тренируются, удерживая свое внимание на отдельной точке вместо чередования точек, и эти тренировки печально известны тем, что требуют многих лет упорной работы прежде, чем они добиваются результата. Тибетские монахи, как известно, замуровывают себя в пещерах на годы, чтобы завершить одну из таких тренировок. Различие в скорости составляет по крайней мере сто к одному. Просто посмотрите, сколько времени вам потребуется, чтобы запихать гвоздь куда-нибудь без ударов молотком, и вы поймете, что я имею в виду.

Существует также проблема сужения внимания человека до той точки, где он имеет шанс пробраться через что-нибудь. Есть вещи, которые являются просто слишком большими для преклира на этой стадии его существования и вы справляетесь с этим, обращаясь к одному кусочку за один раз, а не пытаетесь справиться со всем сразу. Вы могли бы возможно дать ему конфронтировать потерю своей авторучки, если он в то же самое время не думает о том, как босс собирается кричать на него. И потом, может быть, вы могли бы поднять его конфронт кричащих людей, которые не являются его боссом, и потом вы могли бы дать ему конфронтировать своего босса, когда тот не кричит. Наконец вы сможете приняться за предмет его босса, кричащего на него за утерю авторучки, и добиться цели, тогда как иначе вы могли бы потерпеть неудачу.

В основе процесса лежит идея о том, что нужно обращаться к конкретной вещи и не влезать в это же самое время во все остальное, что с ним не так. Вы работаете с одной вещью, имея в виду, что вы побеспокоитесь обо всем остальном позже. Это то, где вы можете потерпеть неудачу, потому что если внимание преклира залипло на какой-то другой ужасной вещи в его жизни (проблема или что-то такое), то он будет вытаскивать ее посреди процесса, который вы пытаетесь с ним пройти.

И поэтому вы не должны упустить то, на чем застряло внимание преклира. Если оно застряло до такой степени, что он не может это отложить даже на короткое время, чтобы сделать что-то еще, то нет ничего другого, что вы можете проходить в данный момент, поэтому вы будете проходить то, на чем зафиксировано его внимание, нравятся вам это или нет.

Есть простые процессы, такие как просто осматривать комнату и отмечать те вещи, которые вам нравятся, они будут одитировать точку зафиксированного внимания без непосредственного (прямого) к ней обращения. Но поймите, что вы на самом деле

одитируете ту зафиксированную точку путем её тренировки, помещая свое внимание куда-то еще под своим собственным контролем. Вы можете также проводить этот процесс в отсутствии зафиксированного внимания, и он будет хорошим процессом для улучшения восприятия комнаты. Но он проводится в этом случае как другой процесс, потому что вы с помощью него делаете не совсем то же самое.

И здесь снова мы имеем фактор доступности. Процесс, который будет действительно излечивать то, на чем залипло его внимание, может не быть в полосе доступности. И поэтому вы подлизываетесь и даете обещания и стараетесь временно убрать его внимание отсюда и потом наращиваете его мускулы, улаживая то, что доступно, пока он не достигает состояния, когда он действительно сможет добраться до той вещи, которая его заваливает.

3.3. УПРАЖНЕНИЯ

Вы можете натренировать способности и восприятия, упражняя их. Эти упражнения имеют форму повторяющегося отмечания (или повторяющегося выполнения), и ориентированы на повторение действия. Они больше адресованы на текущее окружение, чем на прошлое, и работают, скорее чтобы повысить непосредственно способности, чем чтобы затрагивать то, почему этот человек является неспособным.

На нижних уровнях Саентологии используются упражнения на физическом окружении и работают через тело. Например, у вас может быть человек, который осматривает комнату (с помощью глаз тела) и отмечает то, что ему нравится. Вы можете делать это снова и снова, пока этот человек не просветлеет.

На верхних уровнях эти техники часто проводятся снаружи тела. Вы могли бы, например, закрыть глаза, принять идею (получить представление о том), что вы висите над городом, и отмечаете то, что вам нравится.

Оба метода действенны и очень полезны. Если мы забудем о дурацкой кнопке статуса по поводу того, находится ли кто-то на определенной ступени продвижения кейса или нет, становится совершенно очевидно, что оба эти метода могли бы применяться на любом уровне. Часто лучше всего сначала проводить физическое упражнение на комнате, используя тело, и затем переходить к проведению ОТ-версии того же самого упражнения. ОТ-версии этих упражнений полезны, даже если восприятия смутные и нереальные. Они становятся лучше по мере вашего продвижения.

Достижение успехов посредством одних этих упражнений к сожалению очень ограничено. Определенное их количество может расширять способности и наращивать мощь, но потом вы начинаете сталкиваться с различными умственными барьерами, которые вы сами же и установили, и с границами физических правил, с которыми вы находитесь в компульсивном согласии.

Я решил по этому поводу, что можно было бы иметь короткий уровень (ступень) упражнений перед каждым основным уровнем, который направлен на стирание чего-либо в одитинге. Они должны включить несколько физических упражнений (также в Саентологии называемых "объективными" процессами) и несколько упражнений ОТ. Иначе говоря, пусть человек делает какие-то из них всю дорогу, это лучше, нежели поместить их в каком-то специальном супер-уровне ОТ. И выполняя их, знайте, что они сначала будут смутными и отрывочными, и будут становиться всё лучше по мере вашего продвижения.

Вам не нужно напирать на скорость выполнения команд, если только вы не отбатываете точность, потому что количество выполненных команд несколько главнее качества, с которым они выполняются, и еще потому, что более быстрый темп имеет тенденцию поднимать уровень тона (см. лекции 1-го АСС). Это не означает, что вы прохладаетесь и на самом деле не выполняете команд, или стараетесь прорваться через все в безумной спешке, это просто означает, что бодрый темп более предпочтителен, если он преклирует по зубам. Но точность зачастую вырабатывается (что является главным принципом боевых искусств или игры на фортепьяно, и т.д.). Хорошая методика, когда вы делаете упражнения соло, состоит в том, что вы очень точно выполняете несколько команд и затем быстро выполняете большое их количество и затем выполняете

еще несколько команд с большим вниманием к качеству и точности и т.д.

3.4. ПРОЦЕССЫ

Повторяющиеся процессы в основном нацелены на то, чтобы пробиться через что-нибудь, всё глубже и глубже, до тех пор, пока вы не сможете ухватить базовый ответ или конфронтировать базовый инцидент, что приводит к развалу всей области аберрации.

Конечно упражнения тоже можно считать процессами, но здесь я говорю о вопросах, которые заставляют вас конфронтировать какие-то вещи. Как это упоминалось при обсуждении повторяющегося замечания (указывания), эти вопросы часто бывают чередующимися, так чтобы вызывать естественное смещение внимания с этой области и снова на неё же, поскольку это дает вам максимальное вхождение в наблюдение этой области.

Примером могут служить одитирование «Что это за Проблема?», «Какие коммуникации, касающиеся этой проблемы, ты оставил незавершенными?». Эти две команды выполняются поочередно и они позволяют человеку сдвигать своё внимание туда и обратно, так чтобы он не застревал на одном вопросе или на другом. Чтобы прочистить конкретную проблему в само-одитинге, вам лучше всего использовать «Опиши проблему» вместо «Что это за Проблема?», потому что это содействует лучшей ИТСе и этот процесс будет лучше работать на конкретной проблеме путем поочередной ИТСы о самой этой проблеме и о незавершенных коммуникациях. Проблема будет меняться по ходу процесса и вы можете быть даже передвинуты к более базовой проблеме.

3.5. ОЦЕНИВАНИЕ

Очень полезной методикой является прохождение по заготовленному списку пунктов и наблюдение за тем, какие из них дают реакции. Существует множество её вариаций. Среди прочих она используется для проведения оценивания исправительного списка возможных вещей, которые могут быть не в порядке, чтобы посмотреть, сможете ли вы найти то, что не так.

По-настоящему это должно делаться с Е-метром, так чтобы вы могли видеть, что реагирует. Это дает вам легкий способ обнаружить что нужно удалять. Обученные одиторы должны знать как это делается. Соло одиторы, использующие Е-метр, могут справиться с этим, даже действуя очень небрежно, потому что они сами знают, что происходит. Проводить это кому-то другому должны только очень обученные профессионалы или друг другу только очень много знающие ко-одиторы, потому что это может быть очень оценивающим процессом для преклира и может завалить ему весь кейс, если одитор запутается и скормит преклиру неверные пункты или прозекает правильный.

Обратите внимание на то, что из-за того, что этот список является обобщенным и каждая тема (такая как исправление того, что было неправильно пройдено) может иметь более чем один правильный ответ, он в основном не используется для поиска одного-единственного ответа, а вместо этого он используется для получения областей, нуждающихся в проработке. Самые значительные из них могут даже не быть доступны в тот момент, когда вы начинаете проходить эту методику, поэтому сначала улаживаются меньшие области.

На основе само-одитинга вы можете просто проверить пункты подготовленного списка, чтобы посмотреть, сможете ли вы найти (ухватить) те пункты, которые кажутся вам отмеченными. Кто-то сможет на самом деле даже зачитать весь список подлинных целей ЦПМ (смотри предыдущую часть на тему подлинных ЦПМ) и просто узнать свою, когда он подойдет к правильной.

Вы сможете также просмотреть список возможных ошибок (т.е. корректирующий список) и сразу же найти (ухватить) что пошло наперекосяк.

Когда вы не уверены в том, что нашли правильную вещь, но все еще довольно ясно соображаете, вы можете испробовать парочку из них и посмотреть какая из них работает. Это возможно, когда у вас еще есть достаточно свободного внимания, чтобы допускать (выдерживать) несколько неправильных ответов и немного БОТСы, прежде

чем вы доберетесь до того, который правильный.

Трудности появляются когда вы действительно запутались и застряли, и все это слишком туманно и запутано и перезаряжено, и вы может быть уже получили много пунктов неправильно, так что ответ совсем не очевиден. В этом случае все, что вы можете сделать, это продолжать исправлять отдельные вещи, с которыми что-то не так, до тех пор, пока эта область не остынет и вы не сможете снова ясно видеть, а это очень трудно без Е-метра. На самом деле это именно та область, где мы могли бы воспользоваться командой первоклассных профессионалов, поддерживающих клубы ко-одита и группы само-клиринга и т.п.

В Саентологии существует множество списков для оценивания. Современная Саентология особенно хороша в том, чтобы собирать корректирующие списки, чтобы использовать их для оценивания и исправления того, что было сделано неправильно в случае каких-либо проблем. Эти корректирующие списки разрабатывались путем накопления большого числа историй того, как что-то было сделано неправильно и как это потом было исправлено. Позднее я расскажу о нескольких наиболее критических ошибках, но это не заменяет скрупулезного изучения восстановления кейсов.

Вы также можете сами собрать список для оценивания, если вы знаете достаточно про эту область. Если, например, вы знаете как ремонтировать автомобили, вы сможете составить список того, что может быть неисправно, который вы затем можете просматривать, когда к вам привозят автомобиль для ремонта. При разработке такого списка вам нужно быть очень внимательными, чтобы собрать в общий список все, что может быть неисправно (или того, что вам угодно) без необходимости поиска конкретно того, что неисправно. Этот вопрос, о том что неисправно, обычно не должен приводить к одному завершённому ответу, потому что обычно бывают неисправны сразу много вещей, и часто сначала проходит накопление ошибок, прежде чем что-то на самом деле сломается.

Никогда не путайте методы оценивания с листинговыми техниками, приведенными в следующем разделе. Списки для оценивания являются полезными списками тех вещей, которые нужно рассматривать.

3.6. ЛИСТИНГ И НУЛЛИНГ (ЛиН, L&N)

Это чрезвычайно мощная, но потенциально опасная техника. Я не рекомендую её для начинающих, но у вас должно быть некоторое её понимание.

Вы начинаете с вопроса, который ведет в точности к одному правильному ответу (вот почему это не срабатывает на вопросах типа: «Что со мной не так?»).

Потом вы записываете ответы на вопрос. Само по себе действие листинга будет улучшать ваш конфронт в этой области и имеет тенденцию удалять заряд. Если в этой области слишком много заряда, вы можете во время перечисления не найти ответа (который называют «Пунктом»), вместо этого вам сначала может потребоваться получить список, содержащий много ответов. Вам нужно поймать момент, когда весь заряд выйдет и вы будете готовы найти пункт.

Потом вы проходите список ответов сверху вниз, обнуляя те, которые больше не действительны (это шаг Нуллирования), до тех пор, пока вы не найдете Пункт, который является одним-единственным в это время для вас точным ответом на этот вопрос.

Затем вам нужно осознать, что это и есть тот самый ответ. Во время сессии одитинга одитор будет указывать, что «...» является вашим пунктом. В соло вы сами себе это указываете.

Это очень рискованная процедура, когда проводится в присутствии тяжелого заряда и её нужно оставить профессионалам.

Но листинг легко заряженного пункта - очень легкий. Вы просто находите пару ответов и знаете, какой из них тот, который вам нужен (как правило листинг на НОТах работает именно так, потому что это не ваш заряд). Обычно вы будете просто перечислять до появления правильного пункта без проведения шага нуллирования пунктов.

Если есть тяжелый заряд, то что вы можете сделать в таком случае - это сначала удалить большую часть заряда с помощью повторяющегося процесса. Часто вы будете способны осознать, что это за пункт даже вовсе без проведения листинга. В самоодитинге начинайте листинговую технику только тогда, когда ответ находится уже почти на кончике вашего языка. Это медленнее, зато гораздо безопаснее.

Среди того, что вы можете сделать неправильно, это список, который является слишком длинным (*overlisted* - пере-листинг): вы продолжали слишком долго и похоже, что заряд становится тяжелее и тверже; или же этот список все ещё не закончен (вам все еще нужно удалить слишком много заряда и много ответов, и похоже на то, что все еще остается больше, чем один возможный ответ). Иногда, когда вы пропускаете правильный ответ при нуллировании списка, похоже на то, что все ответы правильные, поэтому найдите тот, который вызвал то, что происходит. Часто (но не всегда) тот, который отключает, оказывается первым в списке. Просмотрите «Законы Листинга и Нуллинга» (*Laws of Listing and Nulling*) в технических томах и не листингуйте ничего, что сильно заряжено, до тех пор, пока вы действительно не будете хорошо знать, что вы делаете.

Самой худшей ошибкой является указание неверного пункта. Если он кажется (чувствуется, воспринимается) плохим, это не он. Правильный пункт всегда поднимает вам настроение, и не важно насколько глупым может казаться ответ, потому что нахождение правильного ответа начнет расправлять (прояснять) и, как минимум, приносит ощущение облегчения. Если после нахождения пункта все кажется мрачным или безнадежным, это гарантирует, что это не тот пункт. Когда такое случается, немедленно укажите себе, что этот пункт - неверный (что будет остужать большую часть этого побочного эффекта неверного пункта). Неверный пункт может сделать вас больным. То же самое может произойти, когда у вас был правильный пункт, но потом вы его обесценили. Каким бы способом это не случилось, если вы внезапно ужасно себя почувствовали, то измените указание на обратное.

Не становитесь чересчур озабоченными неверными пунктами и ошибками листинга. Я провел себе многие тысячи листингов и получил сотни неверных пунктов без каких бы то ни было серьезных болезненных эффектов. Даже когда листинг мне проводил кто-нибудь другой, случайные неверные пункты обычно не имели большого эффекта, за исключением тех нескольких раз, когда я сходил с ума и расстраивался. Только два раза за все время у меня действительно была плохая реакция и в обоих случаях это был листинг, проводимый мне другим в той области, которая была чрезвычайно сильно заряжена. В одном из этих двух случаев я сильно заболел, а в другом я на короткое время испытал истерическую слепоту, неспособность ничего видеть и полную темноту с открытыми глазами (но все это произошло мгновенно и это сделало ошибку очевидной, мое зрение резко исправилось при простом изменении указания на обратное).

Немного отклоняясь от темы, люди всегда по жизни указывают друг другу неверные вещи. Вам нужно научиться определять такие вещи и отвергать их и вы увидите, что жизнь - гораздо более приятная штука. Даже когда что-то действительно правильно, а вы не готовы принять этот пункт, то он не даст вам ничего хорошего, поэтому его вы также можете отбросить. Если вы продолжаете развиваться, вы в конце концов вернетесь к нему, и как правило вы обнаружите, что даже то, что казалось логически правильным (но не ощущаются таковыми) были слегка неуместны (ошибочны).

Находить (отмечать) вещи легко и просто (типа того, что с вами не в порядке и т.п.) и справляться с ними без впадания в лихорадочные поиски правильного ответа. Если вы усиленно работаете над поиском одного правильного ответа (особенно с помощью вопроса, который имеет много допустимых ответов), вы обретаеете тенденцию впадать в непрерывную БОТСу, которая вас поглотит.

Если вы продолжаете находить правду и не беспокоитесь о том материале, который еще не доступен, вы будете расширять сферу правоты (правильности) и понимания, и постепенно темные области будут очищаться и проявляться.

3.7. ПРЕОДОЛЕНИЕ АВТОМАТИЧНОСТИ

В Саентологии одна старая базовая идея утверждает, что вам нужно заставить преклира делать сознательно то, что он уже делает автоматически.

Раз уж мы занимаемся увеличением богатства созидания, тогда он сможет позволить себе прекратить делать что-то, как только у него будет полный контроль над сознательным выполнением этого, когда бы он того не пожелал. Тогда он не потеряет этого, когда остановится.

Но если вы подавляете что-то, что происходит автоматически, он не может позволить этому уйти, поэтому он продолжает это делать тайно и вы оказываетесь и с автоматичностью и с её подавлением, которые постоянно воссоздаются. В результате это может привести к тому, что все выглядит так, будто ничего не происходит, но эти вещи становятся твердыми и напряженно активными внутри (они неподвижны из-за уравнивающих их сил, а не из-за простого отсутствия движения) и, чтобы удерживать эти вещи приостановленными (в подвешенном состоянии). расходуется много его сил

Хорошим методом будет заставить преклира поочередно увеличивать и уменьшать это действие. Если мускул напряжен, попеременно делайте его более напряженным и более свободным и т.д. Если человек заикается, заставьте его поочередно заикаться больше и меньше в следующих друг за другом предложениях.

Это ведет к более экзотическим методам, основанным на предположении о том, что человек делает неосознанно. Очевидно, что он автоматически делает стену твердой, поэтому вы заставляете его делать её более твердой и т.д.

3.8. ПРОЦЕССИНГ СОЗИДАНИЯ (МОДЕЛИРОВАНИЯ, МОК-АПОВ)

Поскольку основополагающим базисом является созидание (вещей), предельным процессом могло бы быть сознательное и под своим собственным контролем созидание (вещей). Если вы можете создать что-то причинно, то вам не нужно создавать этого компульсивно.

Это является основной техникой Филадельфийского Докторского Курса (ФДК) и Рон очень много говорил о ней.

Если вы обеспокоены автомобильными авариями, то создавайте картинки (мок-апы) автомобильных аварий до тех пор, пока эти картинки не окажутся под вашим контролем. Тогда вы прекратите беспокоиться, а также будете иметь достаточно конфронта в таких ситуациях, чтобы иметь хорошие шансы избегать аварий, а не попадать в них.

На самом деле вам нужно послушать лекции ФДК, но я дам вам здесь несколько ключевых моментов. Прежде всего создавайте множество копий, а не просто одну. Меняйте их цвет и изменяйте их разными способами, чтобы взять их под свой контроль. Двигайте их вокруг себя и перемещайте в различные места. Работайте во всех направлениях, а не только перед собой (существует автоматическая тенденция помещать картинки за спину, чтобы продолжать их скрывать, поэтому создавать картинки позади себя особенно полезно). Последующие исследования Рона в конце 50-х годов (16-й АСС и т.д.) показали, что вам нужно что-то делать с создаваемой картинкой (мок-апом), что-то типа сделать её более твердой или менять её без конца, убедиться, что она скорее является вашим собственным созиданием, чем просто удерживанием старых картинок.

Последней проблемой с процессингом созидания (смотри 1-й Мельбурнский АСС) было то, что он иногда расшевеливал заряд на «Создавать/Разрушать». По этой причине от него отказались, не смотря на тот факт, что он срабатывал на большом проценте кейсов. В 60-е годы, было открыто, что «Создавать/Разрушать» было ключевой имплантированной кнопкой, и эта проблема в основном была решена, но процессинг созидания никогда больше не возвращался в широкое использование.

Основным принципом безопасного применения этой техники является никогда не давить на преклира, заставляя его выполнять команды, потому что иногда на кнопке «Создавать» есть заряд. Но вы сами используйте эту технику всякий раз, когда вы чувствуете себя хорошо по поводу нее, потому что она является одной из самых быстрых и самых мощных техник, и даже в ранние дни Рон недвусмысленно утверждал, что она

может быть успешно использована для само-одитинга.

Если на созидании есть заряд, то вы возможно могли бы разрядить его путем нахождения (отмечания, указания) вершины первой штрафной вселенной. Первым пунктом является «Создавать - это Естественное Состояние» (*To Create Is Native State*). Затем эта штрафная вселенная показывает вам, как это приводит к смерти и разрушению. Вы можете удалить всё это путем нахождения того, что было укутано (скрыто) и засунуто в штрафную вселенную, и затем нахождением того, как других запыкали в нее. Сопутствующая этому информация дана в «Космической Истории» и более детально появится позднее в этой серии.

3.9. КАК ПРОВОДИТЬ ПРОЦЕССЫ

Самое главное при проведении процесса - это продолжать его выполнять до тех пор, пока он не будет закончен.

При выполнении процесса в поле зрения будет попадать что-то другое. Существует сильная тенденция погнаться за только что обнаруженными новыми вещами, вместо того, чтобы завершить то, что вы делаете, а это грубая ошибка. Если вы увидите, что что-то ценное вас преследует, запишите это на потом и продолжайте делать то, что вы делали.

Это действительно проблема - узнать когда нужно остановиться. Всегда заканчивайте на победе или на чем-то типа успеха или улучшения. Не впадайте в бесконечные попытки добиться каких-то больших успехов и не обесценивайте действительную победу только потому, что она выглядит слишком маленькой. Само по себе обесценивание служит препятствием дальнейшему прогрессу. Это как обучать чему-нибудь маленького ребенка. Вы должны поощрять самые крошечные наполовину неуверенные шажки вперед, так чтобы он мог продолжать становиться все лучше и лучше.

Мы в основном работаем в направлении достижения отключения (кей аута), что означает, что вы не удаляете полностью триллионы лет, когда вы, допустим, разбивали автомобиль (или космический корабль или что угодно), при попытке добраться на работу. Вместо этого вы отмечаете несколько вещей и внезапно накопленный вес этого спадает с вас и вы чувствуете себя лучше и у вас победа. Это момент, чтобы остановиться. Если вы продолжите, то вы просто начнете взбаламучивать тонны более раннего материала, связанного с областью, которую вы улаживаете, а этот материал может быть слишком ранним и слишком далеким от нынешнего жизненного опыта, чтобы обращаться к нему прямо сейчас. Поэтому вы принимаете победу, которую вы получили, и продолжаете что-то другое. В конце концов вы вернетесь снова с более широкой и более ранней сферой, доступной вам теперь, и вы сможете добраться до более мощной победы. В конце концов вы должны быть способны найти исходные (первоначальные) постулаты, решения, действия и ложные данные, которые отправили вас на путь падения.

Процесс может быть недоделан (андеран - *underrun*), что означает, что он выполнялся недостаточно долго, или он может быть переделан (оверран - *overrun*), что означает, что он выполнялся слишком долго.

Когда вы оставляете процесс незавершенным (т.е. недоделанным, андеран), то иногда это может оставить у вас ощущение раздражения или даже бесполезности, потому что вы что-то взбудоражили, рассчитывая это уладить, и вместо этого потом отказались от него. Обычно само-одиторы оставляют процессы незавершенными, расхолаживаются и потом все бросают.

Когда вы переделываете (оверран) процесс, появляется тенденция к тому, что все становится более твердым и часто приносит вам ощущения тяжести и усталости. Процесс также становится более трудным для прохождения и все, что было легко конфронтировать, когда процесс шел успешно, может начать казаться трудно улаживаемым. Если вы начинаете чувствовать, что возвращается тот материал, который уже уходил, это почти наверняка - оверран. По моему опыту оверран является самой распространенной ошибкой, когда люди одитируют друг друга. Они хотят, чтобы один процесс сделал все, тогда как истина в том, что обычно вам нужно много процессов, каждый из ко-

торых довольно быстро приводит к маленькому шагу вперед.

Именно поэтому само-одитор должен продолжать вести записи выполнения процесса, чтобы он смог вернуться назад и проверить несколько последних шагов, если он начинает чувствовать в себе раздражение или безнадежность (недовыполнение) или тяжесть и твердость (оверран).

Когда недовыполнение, завершите незаконченный процесс.

Когда оверран, найдите момент, когда вы прошли момент релиза (облегчения) в этом процессе и восстановите его. Вы можете отметить победу или новое осознание, которые имели место. Вы можете отметить обесценивание продолжения и едва уловимое действие по притягиванию всего обратно (что тотчас же улучшит ваше самочувствие), которое произошло, когда вы продолжили проходить процесс. Вы можете даже подсчитать сколько раз вы проходили релиз, потому что длинные оверраны могут иметь множество точек релиза. Есть множество изощренных методов обучения в подготовке профессиональных одиторов, но все это вам не будет нужно до тех пор, пока вы не будете справляться с необученным и незнающим преклиром.

3.10. РУДИМЕНТЫ

Если человек имеет расстройство, проблему или утаивание (висхолд), о которых он беспокоится, то он будет не способен ни к какому прогрессу ни в чем другом, поскольку все это вызывает залипание его внимания. Эти вещи можно назвать рудиментами, поскольку сначала, прежде чем улаживать другие вещи, нужно позаботиться о них.

Обученные одиторы и даже соло-одиторы, обучены изощренным методам улаживания рудиментов с использованием Е-метра. Я не буду стараться здесь раскрыть все эти материалы.

Но все же необученным людям нужно что-нибудь, чтобы пробиваться через это. И даже профессионалам нужно иметь методы для само одитирования этого, если требуется, вы не всегда можете рассчитывать на наличие Е-метра и способность организовать формальную сессию (особенно когда вас переехал грузовик).

А) РАССТРОЙСТВА (ОГОРЧЕНИЯ)

Расстройство⁴⁷ (огорчение) лучше всего описывается как разрыв АРК (pАРК, ARCX). В само-одитинге вам сначала нужно просто очень внимательно просмотреть инцидент, конфронтируя то, что произошло, и отмечая все в нем. Ударение делается на том, чтобы проговаривать то, что есть (ИТСА) и не беспокоиться о запутанных и нерешенных частях этого инцидента (которые будут улажены после). Это нужно, чтобы немного успокоить (смягчить) инцидент. Излишне говорить, что если это возможно, вы делаете это подальше от источника этого разрыва АРК.

Если вы крайне расстроены, в ярости или в истерии или что-то такое, то также проводите поочередное отмечание в комнате и в инциденте до тех пор, пока все немного не успокоится.

Когда будете готовы, рассмотрите моменты Аффинити, Реальности, Коммуникации и Понимания, и определите, что из них было самым значительным в расстройстве. Если таких больше одного, проделайте эти шаги снова. Это оценивание, которое мы обсуждали выше. Проводя его без Е-метра, вы просто берете ваш лучший выстрел и, если следующий шаг не приносит некоторого облегчения, вы пробуете снова.

Потом вы проверяете, является ли пункт, найденный выше, навязанным или запрещенным. Если ни один из них не проявляет себя сильно, то используйте более широкое оценивание, состоящее из а) Не-Известное (*Not-Known*), б) Любопытное⁴⁸, в) Желаемое (*Desired*), г) Навязанное (*Enforced*), д) Запрещенное (*Inhibited*), е) Не (*No ..*),

⁴⁷ UPSET 1) опрокидывание, падение, 2) беспорядок, крушение (планов и т. п.), 3) ссора, размолвка, 4) недоумение, 5) расстройство, огорчение; потрясение, 6) неожиданное поражение (в соревнованиях, на выборах и т. п.)

⁴⁸ Curious - то, к которому было проявлено любопытство

ж) Отвергнутое. Обратите внимание на то, что стандартная технология не включает кнопку «Не-Знать» в свои оценивания рАРК, но это следует из общей теории и больше проявляется, когда вы поднимаетесь выше на шкале.

Когда вы находите (отмечаете), что первичным источником расстройства была, допустим, навязанная реальность или запрещенная коммуникация, должно появиться ощущение облегчения. Если нет, то вы ошиблись и нужно переделать предыдущий шаг.

Облегчение при отмечании может быть частичным или полным. Если оно полное, то вы закончили. Если нет, то продолжайте следующим образом:

Прежде всего отметьте (найдите) первичное (главное) направление потока, т.е. вы запретили чью-то коммуникацию или кто-то запретил вашу. Это может быть даже кто-то другой, запрещающий коммуникацию других или кто-то (вы или кто-то еще), запрещающий свою собственную коммуникацию (или аффинити, или реальность или любую другую кнопку).

Затем отметьте в точности какая коммуникация (например) была запрещена и ясно её констатируйте.

Найдите, что вы сделали в инциденте.

Найдите, что вы решили в инциденте.

Найдите, что вы постулировали в инциденте.

Обратите внимание на то, что профессионалы не используют конкретно этот дополнительный набор вопросов, но они побуждают преклира к ИТСе об инциденте. В само-одитинге вам обычно нужны более точные вопросы, и те, что даны выше, как раз и нацелены на получение большей ИТСы.

Если иногда все же инцидент кажется неразрешимым или бесполезным, то поищите более раннее подобное расстройство и повторите вышеперечисленные шаги.

И не прозевайте оверран. Если становится все лучше и вдруг начинает выглядеть более твердым, то вы пропустили точку релиза и вместо того, чтобы продолжать, вам нужно её реабилитировать.

Б) ПРОБЛЕМЫ

Если у вас простая проблема, то иногда достаточно просто отметить то, что в нее входит (ИТСа). Профессиональные одиторы обычно используют технику, состоящую только лишь из получения ИТСы и затем нахождения более ранней подобной проблемы и т.д. Это срабатывает в профессиональной сессии (где одитор обучен удерживать преклира продолжать ИТСить), но может не подходить для само-одитинга.

Чтобы с ними справляться, полезно знать, что проблема обычно имеет две стороны в конфликте, и знать, по крайней мере теоретически, что это вы что-то делаете, чтобы притягивать или поощрять это противодействие. Одним подходом могло бы быть просто попытаться определить эти две стороны в конфликте и потом поочередно находить (отмечать) что-нибудь про каждую из сторон.

Другой техникой, которая хороша в само-одитинге, является проходить процесс проблем и незаконченных коммуникаций, как я обсуждал в разделе 3.4. Хотя он используется как общий процесс при прохождении грейда проблем, он может проводиться и по конкретной проблеме, и такое использование применяется в восстановительных сессиях (смотри старые около 1966 года инструкции по проведению Зеленой Формы, которая является основной целью действий по восстановлению кейса). Хотя организации давным-давно отказались от ее использования таким образом, она работает и имеет преимущества в том, что она может применяться без большого обучения. Имейте ввиду, что применение её к конкретной проблеме обычно дает релиз этой конкретной проблемы и она позднее может быть применена снова к другой проблеме. Но когда вы получите крупный релиз на всем предмете проблем в целом, то похлопайте себя по плечу и отложите эту технику в сторону. Когда проблемы в конце концов снова включатся (что происходит, когда релиз происходит от единственного процесса), то переходите к другой технике проблем (такой как создание проблем сравнимой величины).

В) ОВЕРТЫ И ВИСХОЛДЫ (ПРОСТУПКИ И УТАИВАНИЯ)

Если вы действительно беспокоитесь о том, что вас поймут за то, что вы что-то натворили, то вероятно у вас есть то, что Саентология называет «Пропущенное Утаивание» (пропущенный висхолд, *Missed Withhold*).

Главная вещь, которая по-настоящему фиксирует ваше внимание, это когда кто-то сделал что-то, что заставляет вас сомневаться, знает ли он, но вы не уверены. Эта неуверенность по-настоящему Вас цепляет (подвешивает). Улаживание заключается в том, чтобы отметить (найти) того, кто почти догадался, и в точности что он сделал такого, чтобы вы думали, что он может знать.

Конечно, не обязательно, что вы сделаете какую-нибудь пакость и потом всю жизнь будете держать её в тайне, но это обычно можно уладить на основе постепенности и обобщения. Люди обычно совершают оверты, чтобы решить какую-то проблему, или потому что они вне коммуникации, или имеют непонимание в чем-то (что почти то же самое), или из мести (чтобы уладить рАРК), и есть целый грейд, полный процессов для очищения этой области.

Это именно пропущенное утаивание (больше, чем сам факт наличия совершенного оверта или наличия утаивания) заставляет человека так залипнуть, что у вас нет никаких шансов провести какой-нибудь процесс, чтобы получить большое улучшение.

Если у вас залипшее внимание, полное улаживанием заключалось бы в том, чтобы записать в точности что вы сделали (включая все ужасные, смущающие или постыдные подробности), получить точно когда вы это сделали, дважды проверьте, что вы здесь все подобрали, потом отметьте (найдите) того, кто почти догадался, и что он сделал такого, чтобы показать это, и отметьте (найдите), не пропущен ли еще кто-то, и т.д. Если вы не получили полного облегчения, то поищите более ранний подобный и уладьте его таким же образом.

Я не прошу вас посылать эти листы бумаги кому-нибудь или даже кому-то рассказывать об этом. Вы потом можете их сжечь, если захотите. Смысл в том, чтобы поднять ваш конфронт своих собственных действий и повисить ваш уровень ответственности. По крайней мере себе-то не лгите.

Если похоже, что оверт или утаивание фиксируют ваше внимание, а вы на самом деле не можете найти никого, кто пропустил его, то это возможно просто из-за неконфронта (вы могли бы даже повторяющимся образом отмечать (находить), за какую часть этого оверта вы могли бы желать быть ответственным) и из-за тяжести более ранних подобных действий (найдите их и уладьте).

Г. ДРУГИЕ РУДИМЕНТЫ

Есть и другие рудименты, такие как обесценивание (инвалидация), которое иногда может встречаться на вашем пути. Они не такие обычные как три вышеперечисленных, но они случаются. Кроме того всё, что может препятствовать одитингу в такой мере, очевидно является потенциальным уровнем (грейдом) релиза, который в конце концов должен быть пройден. Но здесь нужны дополнительные исследования. Требуется годы, чтобы собрать все основополагающие ключевые точки на каждом из вышеупомянутых рудиментов, и подобные работы не были проведены и в других областях.

На сегодняшний момент общей техникой (на чем-то таком как обесценивание) является получить возможно больше ИТСЫ и идти к более раннему подобному.

4.0. АССИСТЫ

Очень важно знать некоторые техники, которые будут вас вытаскивать, когда вы попадаете в неприятности. В Саентологии об этом написаны тома материалов. Здесь я просто немного пройду по верхам.

Обычно, когда вы используете ассист, чтобы справиться с болью, будет момент, когда боль станет очень острой, прямо перед тем, как она исчезнет. Это происходит потому, что вы убираете умственный барьер, который вы используете, чтобы подавлять боль и держать ее под контролем. Вам нужно убрать этот барьер и полностью рассмот-

реть боль, чтобы избавиться от нее.

Если это физическое повреждение (кровотечение и т.п.), всегда вначале окажите первую помощь. И если дела действительно плохи, отправьте пострадавшего в больницу. Вы МОЖЕТЕ делать фантастические вещи и исцелять невероятно быстро, но обычно умственные техники слишком медленны для по-настоящему критических ситуаций. Но если вы делаете это в комнате оказания первой помощи, в то время пока доктора работают с вами, вы могли бы выйти из палаты интенсивной терапии за несколько часов вместо недель и избежать долговременных последствий.

Также имейте ввиду, что все, что вы делаете, чтобы подавить боль, будет препятствовать улаживанию её умственно. Есть вещи, которые вы можете делать, и они действительно уменьшают боль (убивая бактерии или уменьшая опухоль) и их нужно променять. Но не подавляйте боль такими вещами, которые только действуют как уничтожители боли, кроме экстренной помощи, и тогда используйте их только сиюминутно (типа анестезии, чтобы перенести операцию), и не применяйте что-то постоянно, что будет только притуплять ваш ум и блокировать ваши способности.

4.1. Контактный Ассист (от боли при телесных повреждениях)

Это самый быстрый и самый легкий для выполнения, если вы просто стукнулись обо что-то. Он уже хорошо описан Роном, но он настолько полезен, что я дам вам здесь краткий обзор.

В идеале вы проводите его там, где произошло повреждение, используя объект, вызвавший это повреждение. Остудите любые горячие поверхности и затупите или как-то иначе закройте (заверните во что-нибудь) любые острые предметы (такие как нож, которым вы могли бы порезаться). Потом медленно повторите то действие, которое вызвало повреждение. Прodelайте его несколько раз до тех пор, пока боль на мгновение не включится и потом начнет затихать.

Если нужно, вы можете попытаться приблизить объекты, участвовавшие в несчастном случае. Вы можете даже попытаться воспроизвести эти обстоятельства в другом месте, если вам это нужно, но первоначальное местоположение лучше.

4.2. Продвинутый Контактный Ассист (от боли)

Это один из основных используемых в Саентологии ассистов и существует большое количество материалов о том, как его проводить.

В настоящее время используемый в Саентологии метод состоит в том, чтобы побудить повредившегося человека "почувствовать мой палец", и это команда для применения её к не знающему и не обученному Саентологии человеку, потому что трудно обучать кого-то продвинутой методике, пока он погружен в боль и расстроен.

Но более старой и более эффективной командой было побудить человека закрыть глаза и «посмотреть на мой палец». Организации все еще используют ее на ОТ, но в старые времена она работала на новых людях, когда одитор был достаточно умен, чтобы мягко уговорить его это делать, и когда они не были настолько сырыми, что сама эта идея была слишком трудна для их понимания. Эта версия работает по крайней мере вдвое быстрее, чем другая.

Когда вы касаетесь человека, вы чередуете правую и левую сторону, и вы пытаетесь следовать за нервными каналами, и работаете и возле и далеко от места повреждения. И особое внимание вы обращаете на проработку каждого пальца рук и ног, а также позвоночника. В организации есть гораздо больше об этом, но основы - таковы.

Вы можете проводить его себе самому, касаясь попеременно сторон и, закрыв глаза, смотреть на те места, которых вы касаетесь. Если повреждена рука или вас отвлекают ощущения, исходящие от пальца, которым вы проводите касание, или вам нужно достичь трудно достигаемых областей, то вы можете использовать задний кончик ручки или карандаша, чтобы прикасаться к себе.

Теперь по поводу продвинутой версии. В Саентологии она в настоящее время не используется. Я усовершенствовал её, взяв некоторые ранние исследования Рона

(смотри Ноябрьские лекции 1952 года) на тему того, как тэтан управляет (справляется с) телом и соединил это с ассистом - прикосновением. Что он делал - это он побуждал человека двигать рукой или идти по комнате и, когда он это делал, стараться следовать энергетическим потокам через нервные каналы тела.

Продвинутая техника заключается в том, чтобы мысленно следовать нервными каналами от мозга вниз до точки на теле, которой вы касаетесь. Заставьте поток энергии течь по ним, если возможно, и пробирайтесь через любые спайки или стоячие волны. Если вы в хорошей форме, вы должны также сначала быть способны проникать в мозг, чтобы ухватить нервные каналы. Меняйте стороны и следуйте обычному шаблону для ассиста - прикосновения. За исключением тех случаев, когда у вас неприятности с головой, животом или позвоночником, тогда также меняйте голову и живот (поскольку они расположены на противоположных концах крупных нервных каналов), как рекомендовал Рон для различных процессов в 1957 году.

Она может работать в десять раз быстрее, чем стандартный ассист - прикосновение, и часто срабатывает на тех нерегулярных соматиках (Саентологический термин для болей, которые происходят от психосоматики), с которыми не очень хорошо справляется обычная версия.

Обратите внимание на то, что даже крайнее физическое поражение (такое как обнаженный нерв в гнилом зубе) намного менее болезненно, чем это кажется, потому что 90% и более того, что вы ощущаете, является скорее накопленными в уме прошлыми болями, чем действительными сиюминутными болями (болью в момент повреждения). Вы увидите, что есть слабая физическая составляющая, которая не уходит без настоящего излечения (вы же не захотели бы онеметь после всего этого), но это тень тех мучений, которые вы обычно испытываете.

4.3. ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ СОМАТИЧЕСКОЙ МЕХАНИКИ

ОТ-улаживание для любой боли, ощущения, эмоции, или даже последствий приема лекарств (наркотиков) заключается в том, чтобы упражнять способность помещать ощущения или что угодно в стены, пол, потолок, или в большие близлежащие объекты. Вы можете также немного варьировать, иногда помещая ощущения в облака над далекими городами и т.д.

Время от времени в Саентологии все еще используется ограниченная версия этой техники. Более подробная её версия использовалась в 1953 году (смотри лекции 1-го АСС и т.д.). Но даже она не охватывает того, что можно сделать с помощью этой техники.

У вас есть механика и отколотые от вас части, спрятанные в разных скрытых областях, главным образом за пределами или сбоку (в четырехмерном направлении) физической вселенной. Это будет обсуждаться позднее в другой части, но основная идея состоит в том, что вы можете чувствовать только то, что вы сами создаете (мок-ап).

Много вашей механики тесно связано с телом, и когда вы спотыкаетесь, физическое действие обнаруживается механикой, которая потом создает боль, чтобы вы ее испытывали.

Вы также вполне можете мысленно рестимулировать и включить эту механику и испытывать боль или что угодно без какого бы то ни было физического воздействия или повреждения. Это - «психосоматика», но это та же самая боль и тот же самый механизм, который создает это ощущение. Единственной разницей является способ включения. Имейте в виду, что психосоматика совсем не то же самое, что ипохондрия, когда человек беспокоится о чем-то, чего нет.

Этот ассист может работать и с психосоматическими болями и с актуальными болями, создаваемыми физическим источником, потому что он адресуется к механизму, посредством которого вы создаете эти боли, так чтобы вы могли их чувствовать.

Если у вас есть боль, и вы интенсивно упражняетесь в помещении этой боли в стены и чувствуете её в этом месте, вы увидите, что вы постепенно начинаете чувствовать её там, а не в теле, и вы будете вытеснять механику и перенаправлять её туда,

куда вы будете указывать. Это восстанавливает ваш контроль над механикой. Это также дает вам способность создавать боль по своему желанию, а если вы можете создавать её причинно (самоопределенно), то вы также можете освободиться от неё, если вы не в настроении чувствовать её прямо сейчас. Обратите внимание, что это не днляет вас онемевшим. Это делает вас осознающим и удерживающим под контролем, и восстановившим право выбирать, что вам чувствовать.

Если же, с другой стороны, вы попытаетесь подавить боль, особенно с помощью наркотиков (лекарств), вы понизите свою способность создавать её и чувствовать, и по этой причине вы сделаете её более твердой. Это может показаться удивительным и в это трудно поверить, потому что прямо сейчас вы возможно и не хотите восприятий, но глубоко внутри, в подсознании (так сказать), вы знаете лучше и вы не могли бы позволить себе потерять какое-нибудь восприятие, не имеет значения насколько оно ужасно, если только вы не знаете, что вы сможете вернуть его по своему желанию.

К сожалению, это упражнение не легкое, но его можно выполнить. Когда вы попробуете его в первый раз, вы сможете получить только смутное воображаемое представление о том, что могло бы быть слабым кусочком боли в стене, но способности растут по мере их применения (тренировки).

Не долбитесь слишком сильно в какую-то определенную точку на стене. Передвигайтесь от точки к точке довольно быстро, поочередно, или просто совершая обход комнаты. Лучше будет, если вы будете работать во всех шести направлениях вокруг себя, а не просто пользоваться той стеной, которая перед вами. Поэтому используйте и пол и потолок и стену за спиной и т.д. И потом для разнообразия выбирайте и крупные объекты.

Если нужно, после того, как это начнет хорошо получаться (вы помещаете большое количество, но не всю боль или что-то еще в стены), вы можете поработать вблизи и далеко от тела, подходя ближе и удаляясь, и потом в конце поместить боль в тело, но не в то место, где находится действительная боль. Потом вы можете поочередно помещать боль в тело и в стену. И в заключении вы можете помещать боль туда, где ей полагается быть и туда, где ей быть не полагается, поочередно, и заставляя полное восприятие возвращаться и уходить, и это должно будет дать вам полный контроль над ней.

Вы можете проделать то же самое с эмоциями, такими как страх. Это даст вам контроль над эмоциями.

То же самое пройдите для восприятий типа сексуальных ощущений. Это приведет к тому, что вы будете способны создавать восприятия без необходимости иметь тело.

Это также является тем пропущенным шагом, который нужен, чтобы понастоящему освободить кого-нибудь от наркотиков. Всякое духовное или физическое улаживание, такое как различные наркотические программы или детоксикация, которые в настоящее время применяются в Саентологии, чтобы помочь кому-то избавиться от наркотиков, нацелены только на улаживание причин и эффектов. Они не восстанавливают способности личности создавать всякого рода причудливые ощущения, которые и были причиной его привязанности к наркотикам. Вы улаживаете это, подвигая человека создавать это ощущение в стенах, и в конце концов в теле, до тех пор, пока он не сможет это делать по своей воле без необходимости принимать наркотик. Тогда ему больше никогда не понадобятся наркотики (предполагая конечно что вы также уладили и причины, по которым он начал принимать наркотики и все остальное).

Имейте ввиду, что все наркотические эффекты происходят от собственной механики человека. Попадание химических веществ в тело может заставить его механику вытворять всякого рода странные вещи, но все же это не кто-то другой, а именно он делает это себе.

Самым большим ограничением является то, что этот ассист (а также контактный и ассист - прикосновение) является чисто объективной техникой, а она не обращается к субъективным причинам, решениям и т.п., которые также присутствуют, когда кто-то попадает в неприятности. Кратковременная боль обычно может быть улажена таким спо-

собою, но хроническая боль потребует дополнительно к этому ассисту более субъективных техник, таких как прохождение инцидентов, нахождение овертов и т.п. Посмотрите в книге ассистов, которая включает в себя множество субъективных техник.

4.4. КОПИРОВАНИЕ СОМАТИКИ

Это более трудная техника, но она способна обращаться к реальной физической структуре и особенно хороша для содействия исцелению. Она на самом деле не является ассистом от боли, потому что она во время стирания болей одитингом будет включать прежде похороненные боли, и принесет облегчение только в конце.

Эта техника берет свое начало на 3-м АСС, и она был ключевым ассистом, используемым на этом курсе, но я её значительно расширил и улучшил.

При её проведении соматики сходят слоями. Вы будете разряжать одну соматику только для того, чтобы на ее месте найти другую. Вы должны признать стирание этой соматики для себя действительным (дать себе подтверждение) и затем улаживать следующую по очереди, которая является фактически более ранней соматикой. Если, например, вы проводите ассист на больном (гнилом) зубе, вы увидите, что вы будете улаживать всевозможные боли, которые вы получали в этой области, и они будут появляться в обратном порядке, до тех пор, пока вы не доберетесь до первой боли, которая у вас была в этом месте в вашем нынешнем теле. Когда она уйдет, вам станет лучше и тело будет гораздо более способно к само-исцелению. В этой точке вам нужно сделать перерыв и быть внимательным, чтобы не перейти к следующей команде. Вы можете прекратить в этой точке или проверить её позднее, когда вы будете готовы снова погрузиться в неё. Если вы будете настаивать (давить), вы увидите, что вы проходите через более раннюю серию соматик, которая была у вас в этой области в предыдущем теле.

Когда вы проводите этот ассист на неповрежденной области, или области, которая была повреждена раньше, вы будете включать все подавленные боли и вам нужно будет пройти через всю серию соматик, чтобы снова её выключить.

Процесс проводится так:

Начните создавать копию соматики, а также поврежденную область с одной стороны от этой области, слегка сбоку. Создайте другую их копию с противоположной стороны. Потом одновременно запихните эти две копии в поврежденную область (как сжимают меха аккордеона).

Когда вы создаете копии, вам нужно немного их изменять, чтобы проявить свой контроль над ними и удостовериться, что вы не просто автоматически достаете модели (мок-апы, копии), что не принесло бы вам большого успеха. Поэтому всякий раз, когда вы создаете копию, вы с ней что-нибудь делаете. Лучше всего делать вот что: 1) сделайте её более твердой, 2) сделайте её более уродливой и поношенной (старой) (и возможно попеременно с тем, чтобы делать её красивее), 3) меняйте её цвет. Это не строго формально и вам не нужно следовать жесткой процедуре по изменению копий, но обязательно что-нибудь делайте.

Когда вы создаете каждый такой набор копий, меняйте ось, относительно которой вы это делаете. Как минимум вы можете менять право-лево, верх-низ, и перед-назад. Если вы сможете, то вы можете даже использовать 4-х мерные направления.

Когда вы начинаете в первый раз, вы просто создаете одну пару копий и запихиваете их. Потом начинаете увеличивать количество создаваемых вами копий. Вы выстраиваете их в ряд, одну за другой. Постарайтесь достаточно быстро дойти по крайней мере до 5 копий. Иначе говоря, вы получаете 5 копий с правой стороны и еще 5 копий - с левой, и потом запихиваете их все в эту область, что-то типа мехов аккордеона. Если вы выросли до этого, получайте больше 5. Процесс идет довольно быстро, если вы сможете довести количество копий прямо до бесконечности. Всегда запихивайте копии с обеих сторон одновременно.

Соматики должны меняться довольно быстро. В основном это микросекунды, и они уходят. Осознайте, что она разрядилась и вы добрались до более ранней. В этот момент переходите к противоположной стороне тела. Если здесь в соответствующей

точке есть соматика, то копируйте её, в противном случае просто создавайте копии этой области. Если вы себя хорошо чувствуете после нескольких команд на этой стороне, то возвращайтесь на прежнюю сторону и копируйте то, что там, однако, если же соматика появилась (там где её не было), то меняйте копии, чтобы воспроизвести ее и удалить.

Иначе говоря, вы продолжаете менять стороны и копировать то, что у вас теперь есть. Вы увидите постоянно прогрессирующие изменения в этой соматике. Постарайтесь также хорошо скопировать её физическую структуру. Вы увидите, что сначала вы получаете очень упрощенные модели, которые будут постепенно становиться все более сложными, поскольку вы начинаете воспроизводить в этой области реальную структуру. Это упражнение довольно быстро повышает ваше восприятие этой области.

Иногда вы обнаружите вакуум в этой области. Постарайтесь скопировать его как и все остальное, но если похоже на то, что он зависает без изменений, то войдите в его центр и выбросите оттуда копии. Когда вы так делаете, вакуум обычно превращается в острую боль, которую затем можно пройти с нормальными копиями (в этом случае не меняйте сторону, а незамедлительно урегулируйте её).

Иногда вы обнаруживаете черные массы или энергетические поля в этой области. Копируйте их как просто что-то еще.

Я знаю, что это трудно и сложно, и могут включаться всевозможные боли, о которых вы и не думали, что они у вас есть. Но как минимум это заставит тело работать на самоисцеление, и как максимум вы можете восстановить способность создавать (и раз-создавать) тела по своей воле.

4.5. УЛАЖИВАНИЕ ПОТЕРЬ

В настоящее время у нас нет большого количества техник для улаживания потерь. Это - серьезный недостаток и тут требуются дополнительные исследования.

В нашем существовании потери уходят намного дальше в прошлое, чем боли и инграммы.

Одна вещь, которую вы можете сделать - это стереть (одитингом) инцидент потери (путем поочередного отмечания чего-нибудь в инциденте и потом чего-то в комнате, или с помощью любой другой техники для прохождения инцидентов) с особым вниманием на том моменте, когда вы впервые обнаружили потерю.

Вы можете поискать более ранние подобные потери и пройти их, но это не так полезно как при стирании инграмм. Что касается инграмм, реальная боль ранних инцидентов давно ушла, поэтому более ранние инграммы легче просматривать. Но что касается потерь, утерянный давным-давно пункт все еще тянется.

Что касается потерь инциденты легче всего конфронттировать в будущем. Одной техникой могло бы быть следующее: найти, как далеко в будущем могла бы быть эта потеря, чтобы вы могли посчитать её приемлемой. Иначе говоря, для вас было бы ужасно, если бы ваша жена умерла сейчас, но вы могли бы допустить это, если бы она умерла через сто или тысячу лет. Поэтому вы найдете, когда это могло бы быть допустимо, и создать инцидент потери, случившийся затем, и как бы это могло произойти и т.д. и поднять свой конфронт. Теперь вы станете способны конфронттировать это событие немного ближе к настоящему времени, поэтому вы повторяете этот шаг, постепенно подтягивая эту потерю все ближе и ближе, до тех пор, пока вы не сможете конфронттировать реальную потерю, которая уже произошла.

При улаживании тяжелой потери, вы скорее хотели бы, чтобы текли слезы, чем сдерживать их за высокой плотной, поэтому не заставляйте людей прекращать плакать и считайте это хорошим показателем, когда они начинают плакать после того, как они все это держали в себе.

Поймите, что если кто-то начинает сильно плакать о чем-то, что кажется незначительным, он обычно плачет о чем-то еще (или в действительности у вас неверная оценка важностей). В этом случае вы могли бы найти, какая настоящая потеря скрывается за этим, но она может быть недоступна. Поэтому, научитесь терпеливо переносить то, что могло бы показаться глупой вам причиной для расстройства и улаживайте их

очень осторожно, потому что это может быть вещь типа землетрясения, просто скрытая от нашего взора. Дети легко плачут по пустякам и обычно это потому, что они только что умирали и потеряли всё и всех, о ком они заботились в их последней жизни, и они даже потеряли память и осознание того, что произошло.

Окончательная власть над потерей включает в себя способность воссоздавать все по своему желанию (чтобы не было потери вещей) и восстанавливать контакт с любым, не важно где он сейчас (например полная коммуникация, чтобы не было потери бытийностей, таких как друзья или любимые) и власть над временем (что есть то же самое, что и способность воссоздавать вселенные в их существовании в различные времена), чтобы вы могли все повторить и заставить все идти по-другому (чтобы не было потери делания).

Обратите внимание на то, что многие из наших аберраций являются фиксированными решениями, которые мы удерживаем на месте для того, чтобы улаживать потери. Мощный процесс, который я однажды разработал, был таким: «В этой жизни, что ты используешь, чтобы не дать другим уйти?» (*In this lifetime, what do you use to keep others from leaving*). Моим ответом было то, что я заболел. Другая вещь, которую мы принимаем в качестве решения для того, чтобы потери забывались, это мы разрываем АРК.

На предмет ассистов от потерь, одним (из первого АСС) является просто создавать потерянного человека (или что-то другое) и мысленно дотрагиваться и отпускать эту модель (мок-ап).

Другое, что вы можете сделать - это создавать модели (мок-апы) уничтожения этого человека (или вещи) самыми разными способами на все более большем и потом на меньшем расстоянии. То есть взрывать его, бросать его в солнце и т.д. до тех пор, пока вы не сможете конфронтировать то, что с ним действительно произошло.

Вы также можете пройти кнопку ЗАЩИТЫ, потому что обычно вы будете чувствовать, что вы потерпели неудачу в защите этого человека (или чего-то другого). Для этого вы обобщаете это взаимоотношение (используйте «жена» или «любимая», а не конкретная девушка, которая бросила вас или умерла и т.п.) и потом проходите «Как бы вы могли защитить _____» поочередно с «Как бы _____ могла защитить вас». Обратите внимание на то, что мы проходим позитивный аспект, а не текущую неудачу.

Есть различные виды потерь. Можно потерять группу или страну или даже чью-то веру или надежду или мечты. Для саентолога разочароваться может стать ужасной потерей, даже если он упорно продолжает оставаться в организации. То же самое можно найти и в других религиях, когда кто-то теряет веру после того, как он всю свою жизнь ориентировал по ней. Это нужно улаживать как инцидент потери и мисэмоций, просто как если бы сгорел его дом или умер друг.

4.6. УЛАЖИВАНИЕ ИМПЛАНТОВ

В Саентологии мы пользуемся термином «имплант», когда ссылаемся на тяжелые инциденты, в которых различные команды и т.п. были внедрены (имплантированы) в человека, чтобы контролировать его. Это сильное промывание мозгов и кондиционирование⁴⁹, особенно когда это используется более развитыми цивилизациями.

В современных вселенных это обычно делается посредством силы (типа электронных, используемых путешествующими по космосу цивилизациями), но когда мы отправляемся в более ранние времена (когда человек был выше того, чтобы быть подверженным физическому повреждению), мы видим, что это делается средствами эстетических, эмоциональных волн, символов и т.д. и (раньше всего) просто средствами надувательства и ложной информации.

Импланты обычно имеют команды, выражаемые в качестве мысленных намерений (а не реальных слов, английских или русских и т.д.), но иногда состоят просто из

⁴⁹ Кондиционирование - психологическая обработка, особенно с использованием условных рефлексов, приведение в надлежащее состояние, регулирование.

картинок, которые показывают вам какие-то вещи. Обычно имеется некий шаблон, типа противостоящих пунктов или нисходящей шкалы.

Поскольку импланты часто использовали повторяющиеся шаблоны внутри шаблонов (это могли быть серии пунктов, которые повторялись в каждой серии целей), некоторые из ранних исследований Рона применяли листки бумаги, содержащие шаблон пунктов с вырезанными в них дырками, так, чтобы их можно было наложить на страницу, на которой были напечатаны только цели, чтобы облегчить составление сложных шаблонов, используя при этом поменьше бумаги. Поскольку эти листки с дырками могли называть пластинами (платенами⁵⁰ - *platens*), любые записанные шаблоны имплантов в конце концов стали называть платенами, даже не смотря на то, что они уже давным-давно обходятся без дырок.

Если бы у вас был шаблон для импланта, вы могли бы его удалить (стереть одитингом), используя Е-метр, посредством повторяющегося указания (отмечания) пункта, пока тот продолжает давать реакции на Е-метре, и потом перейти к следующему пункту и делать то же самое. Изредка бывает достаточно просто прочитать шаблон. Для самоодитинга без Е-метра, вам нужно перемещать свое внимание на пункт и с него (не просто уставиться на него), потому что у вас нет естественного сдвига внимания, которое возникает, когда вам нужно смотреть то на пункт, то на Е-метр. Одной техникой могло бы быть чередование взад-вперед между парой противостоящих пунктов. Вы должны продолжать повторять один пункт или пару, пока они не разрядятся или как-то иначе не облегчатся, прежде чем переходить к следующему.

Эти шаблоны не такие горячие или опасные, как в это верит ЦС. Тем не менее вы иногда можете рестимулироваться или расстроиться или даже заболеть, если будете бесечно бултыхаться с шаблонами имплантов. Если становится все хуже и хуже, рестимуляция через некоторое время ослабнет (как можно надеяться, за несколько дней). Но было бы неплохо иметь в запасе несколько приемов, чтобы остужать эти вещи незамедлительно.

Одним приемом, который часто срабатывает, когда вы попадаете в неприятности посреди прохождения какого-нибудь инцидента или импланта, является следующее: нужно указать (отметить) начало. Для импланта это означает снова отметить первый пункт, или отметить события, приводящие к первому пункту.

Общим способом остудить имплант в рестимуляции является найти (отметить) что-нибудь более раннее, что лежит в основе этого импланта, и что само по себе не несет в себе большой силы. Это обычно будет выдергивать вас прямо из импланта и вам станет лучше. Обычно вам нужно только несколько раз найти (отметить) эту вещь, поскольку это срабатывает очень быстро.

Рон сам пришел к идее об отмечании того, что он называл «инцидент 1», чтобы остудить и ослабить (подрубить) «инцидент 2» на ОIII. «Инцидент 1» находится в "начале времен", прямо перед тем, как вы входите в эту вселенную (что означает, что фактически это очень поздно в нашем существовании) и там есть возница на колеснице и херувим и т.д. и должно быть довольно просто отмечать что-то такое смутное. Этого вполне достаточно, чтобы остудить любой из имплантов, используемых в этой вселенной. У него не было даже реального устройства и деталей этого инцидента (см. мою работу по подлинным ЦПМ), но почти любого кусочка этого инцидента будет достаточно, чтобы вырвать вас из любых более поздних имплантов.

Но если вы будете пытаться исследовать магическую вселенную, которая существовала до этой, Инцидент 1 не будет срабатывать, потому что он более поздний. Есть подобный (но другой) инцидент в начале магической вселенной, который можно использовать вместо него. У меня нет всех деталей, но похоже он должен включать в себя своего рода Арабский корабль, плывущий по воде, и разных терминалов, включая

⁵⁰ платен (*platens*) - металлическая пластинка с дырками в ней, используемая, например, на старых печатных машинках для удержания валика на месте, чтобы предоставить печатающей головке доступ к бумаге.

колдуна (или волшебника, мага, чародея), держащего в руках святающийся хрустальный шар, который приближается к вам, скользя над водой от корабля. Если вы сможете найти такой образ колдуна, просто его отвлечение будет вытаскивать вас из имплантов, сделанных впоследствии.

Когда вы идете назад по тракту, вам нужно отметить вершину наказательных вселенных, которая является пунктом «Созидать - это естественное состояние» (*To create is native state*) (смотрите мою работу по наказательным вселенным эпохи домашних вселенных).

Если пройти еще дальше, тут будет часть толпы, спешащая к согласию, проходящая через перевернутые золотые пирамиды и получающая пункт «Соглашаться - это естественное состояние» (*To agree is native state*) в начале вселенной согласия.

Или, что самое раннее, отметьте вхождение в камень знания. Но это трудно, потому что существуют слишком много ложных камней, которые лежат позднее по тракту (включая модель камня, который использовался в наказательных вселенных после пункта естественного состояния).

Для начинающего возможно легче будет отмечать самое последнее. Используйте то, что работает.

Имейте ввиду, что отвлечение этих вещей не удаляет более поздние импланты. Они просто достаточно мощные, чтобы выдернуть ваше внимание из более позднего импланта, и могут это делать на достаточно глубоком уровне (например, не просто поверхность, но и путь вниз, в «подсознательность»), чтобы выдернуть имплант из рестимуляции.

Проблема с имплантированными пунктами в том, что они имеют тенденцию быть немного «липкими» и поощряют вас к компульсивному их созданию, когда они становятся рестимулированными. А они зачастую содержат в себе достаточно соматик (боль и ощущений), связанных с ними, так что они могут заставить вас чувствовать себя довольно противно. Но вещи, описанные выше, на самом деле являются еще более «липкими» и они будут вытеснять со своего пути эти имплантированные пункты. И поскольку они являются переживанием точки входа (начала вселенных), в них не содержится множество соматик или страданий. Они имеют тенденцию заставлять вас компульсивно создавать эту вселенную, но вы это делаете в любом случае, поэтому они просто повышают ваше осознание того, что вы уже и так делаете. В конце концов, когда вы обретете контроль над одной из них и прекратите быть компульсивным в её создании, вы сможете перейти к более ранней вселенной и начать работать с ней.

Я не думаю, что вы сможете проделать весь путь, просто проходя одни точки входа (как описано выше), но это точно облегчит вам возню с имплантами и т.п.

4.7. УЛАЖИВАНИЕ СУЩНОСТЕЙ

Если некая сущность начинает просыпаться или появляется или каким-то образом цепляет ваше внимание, первым делом нужно понять, что они вообще имеют очень маленькие способности воздействовать на вас. Это вы, а не они, создаете свой банк, свои соматики, свои эмоции, и свое существование. Все, что они вообще могут сделать, это взбудораживать (пробуждать) какие-то вещи и напоминать вам о том, что вас беспокоит.

Перво-наперво удержите свое положение в пространстве и смело встречайте этих ребят.

Самыми полезными техниками являются:

а) Укажите на существо от которого вы отделились ([Point to the being you divided from](#)), обсуждалось подробнейшим образом в работе «Разделяй и Властвуй» ([Divide and Conquer](#)).

б) заставьте его отмечать разные точки входов, обсуждавшиеся выше в п. 4.5.

в) техники НОТов. Особенно простое спрашивание «Кто Ты?» и уговаривать их отвечать «Я».

Иногда это бывает полное существо (а не фрагмент), которое появляется между жизнями, в этом случае техника б) является наилучшей и они могут потребовать немного больше информации. Если потребуется, вы можете научить их как самим применять одну из этих техник, заставьте их разрядить одного из своих БТ или научите их как проходить инциденты посредством поочередного отмечания и т.п. Это особенно полезно, когда сталкиваетесь с кем-то, кто является своего рода ангелом или дьяволом, и выполняет некую миссию, поскольку это помогает их вытащить и перетянуть на свою сторону, и они могут начать помогать другим, используя полученный материал. Помните, что даже те из них, кто является дьяволами, делают это только потому, что в этой вселенной игра пошла слишком плохо. Если вы покажете им настоящий способ выбраться из этого, они часто более других захотят помогать людям, потому что у них нет ошибочных иллюзий о том, действительно ли теперешний подавляющий бардак хорош для людей.

Только однажды я сталкивался с дьяволом, кто был настолько связан обязательствами и настроен докучать мне, что он не смог ни войти в коммуникацию, ни выполнять команды. Поэтому я создал себя в виде действительно большого и опасного и напугал его. Он тот час же смылся, и осязаемое чувство ужаса, охватывавшее меня, рассыпалось, как будто я повернул легкий выключатель. Они так усердно трудятся, пугая людей, что сами могут легко испугаться. Они могут создавать его, но не могут принимать.

4.8. ХРОНИЧЕСКИЕ СОСТОЯНИЯ

Хотя ассистент может помогать при болях и расстройствах хронического состояния здоровья, не рассчитывайте на то, что он будет их излечивать. Вы пользуетесь чайной ложкой там, где нужен экскаватор. И можете (и возможно должны) проходить всю батарею ассистов на состояния здоровья, но эти процессы не уделяют достаточного внимания лежащим в их основе причинам.

Вашим лучшим ударом по хроническому состоянию здоровья является улаживание связанных с ним болей, ощущений, эмоций и отношений. Сначала вы могли бы для этого использовать Дианетику. Для более продвинутых кейсов вы можете просто пройти каждое из них, используя (поочередно) следующие команды:

- а) Вспомни как тебя заставили чувствовать _____ ([Recall being made to feel](#) _____)
- б) Вспомни как другого заставили чувствовать _____ ([Recall making another feel](#) _____)

Чтобы получить здесь хорошие результаты, человек должен подняться до отмечания на процессах рикола инцидентов полного трака (но не каждый процесс должен выходить на полный трак, он просто должен быть способен достигать полного трака тогда, когда ему это понадобится).

С тем, кто находится в плохом состоянии, вы берете первую небольшую победу на каждом процессе и потом переходите к другому (делая между процессами перерывы, когда это необходимо).

Вам может понадобиться пройти десятки или сотни слабых изменений соматик в конкретной области. При хронической головной боли, например, вы можете взять сначала «боль в голове», но вам нужно будет продолжать со все более и более конкретными болями в конкретных точках головы с конкретными видами боли (острая, тупая и т.п.), так же как и с другими ощущениями в этой области (не забудьте про ощущения энергии и т.п.). Вы начинаете с тем, что преклип поместил в список, но после того, как это улажено, вы позволяете ему добавить еще в этот список, и вы можете спросить его о точных точках или конкретных ощущениях или энергиях и т.п., если это кажется необходимым. Вам может потребоваться пройти большое количество хронических состояний здоровья. Если это онемевшая область, прохождение ее будет даже еще дольше, потому что вам нужно будет снимать слои отрицания данности ([not-iness](#)) прежде чем

вы сможете добраться до соматик.

Вам нужно также проводить ассисты. Они поднимают его конфронт и наращивают силу в этой области. Одним способом могло бы быть начинать каждую сессию с ассиста от боли (если необходимо), проходить несколько риколов (или инграмм), и заканчивать одним из более ОТИшных ассистов.

Это будет приносить больше результатов на верхних уровнях ОТ, чем могло бы дать улаживание с помощью НОТов, но вам может также иногда понадобится и улаживание с помощью НОТов в этой области. Если преклир поднялся до этого, вы можете также провести улаживание отколотых от себя кусочков («укажи на»), которые связаны с этим состоянием здоровья или моделируют (создают, мок-ап) его. Но простой рикол более всего полезен, потому что вы проходите причины, почему он это создает (их может быть много).

Способности тела к исцелению удивительны, когда разум способствует этому, а не препятствует. Но обычно мясные тела не отращивают обратно потерянные руки или основные органы (хотя изредка бывали случаи, когда люди отращивали такие штуки как зубы или девственную невинность и т.п.). Когда вы сталкиваетесь с большой физической неспособностью, то вашей целью является облегчение боли и страданий, а не полное излечение.

Иногда вы можете сотворить чудо. Тэтан способен создавать тело целиком из воздуха. Поэтому никогда не делайте постулатов, что что-то нельзя исправить, вы будете только ограничивать свои собственные способности. Но не поддерживайте вашу репутацию этим и не водите за нос бедного парня ложными обещаниями. Чудеса случаются очень редко.

С другой стороны, к увековеченным психосоматически и умственно состояниям здоровья нужно подходить уверенно. И у вас есть по крайней мере один шанс против дегенеративных (вырождающихся) состояний здоровья, поскольку что они обычно вырождаются потому, что разум отделился от этой области и ситуация может измениться, если разум снова вернет её под контроль.

Но всякие хронические состояния здоровья требуют длительного одитинга, и вы можете потерпеть неудачу, если человек проходит их недостаточно глубоко. Если это состояние может быть проигнорировано (преклир научился с этим жить), вам лучше всего проходить грейды и уровни ОТ и повышать силу, а не заикливаться на теле.

4.9 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АССИСТЫ

В материалах 50-х годов дается множество ассистов. Многие из них являются просто общими идеями и способами достижения чего-то без формальных процедур. Некоторые из них были формализованы в книге ассистов. Другие все еще являются предметом суждений, основанных на владении хорошим пониманием механизмов ума. В этом случае вы довольно много стреляете с бедра (т.е. действуете наугад - пер.), основываясь на знании и понимании.

Вот два придуманных мной полезных процесса:

а) Приведи мне какие-нибудь причины, почему можно желать этого кому-то другому ([Give Me Some Reasons For Wishing This On Someone Else](#))

Это очень тонкий способ добраться до овертов и овертных намерений, которые не полностью находятся в поле зрения и не так легко всплывают в памяти (поддаются риколу). Он также приносит пользу, вытягивая оправдания и постулаты.

б) проходите создание (мок-апы) запихивания боли и болезненных состояний в толпу людей, заставляя их покидать свои тела.

Это может проходиться, а может и не проходиться, и если это проходится, это может не быть главным (базовым). Но это - одна из простых причин и потенциально может легко открыть трак и подсечь множество вещей. Если у вас продвинутый кейс, который имеет непоколебимую соматику или состояние, он вполне возможно может делать это

себе самому со скрытой удаленной точки зрения, заставляя себя, выйти из тела и выйти из человеческого состояния.

В начале трака решением существа скатываться по нисходящей шкале было создавать постулаты и устанавливать механизмы, которые будут заставлять его подниматься обратно вверх по шкале, даже если это неприятно. Это в целом важнее чем последовательность оверт-мотиватор.

Вы также можете спросить его «чему ты мог бы пытаться научиться с помощью этой боли или состояния?» ([what might you be trying to teach yourself with this pain or condition](#))

4.10. НЕСКОЛЬКО ПРОЦЕССОВ-АССИСТОВ

Январь 1996 года

Это мой список ассистов, который мне нравится использовать.

Они не расположены в каком-то особом порядке, но они были сгруппированы в категории объективные, субъективные и продвинутые. Этот список незакончен. Все они разработаны Роном за исключением тех, которые обсуждались выше. Многие из них, но не все имеются в книге ассистов (и там также есть и другие). Некоторые из них вы сможете найти только на старых записях.

1. ОБЪЕКТИВНЫЕ АССИСТЫ

- 1.1. ассист - прикосновение
- 1.2. контактный ассист
- 1.3. покажите мне на моем теле
- 1.4. держи его, чтобы оно не уходило /удерживай его неподвижно (попеременно слева - справа или голова-живот) (16-й и 17-й АСС)
- 1.5. дать хорошего пинка и/или врезать (рукой) в поврежденную область у воображаемого противника (2-й АСС, также см. драка со стеной в РАВ 106)
- 1.6. дублированные части тела: почувствуй мое <часть тела>, почувствуй свою <часть тела>
- 1.7. лечение пластилинового стола: вылепить в пластилине область и состояние, тщательным образом отмечая все со множеством деталей и ИТСА
- 1.8. процессы на определение местоположения и объективная обладательность (посмотри на это, найди то, что тебе нравится, связанность и т.д.)
- 1.9. посмотри вокруг и скажи мне, что могла бы иметь твоя <часть тела> (РАВ 88)
- 1.10. найди что-то, что ты можешь иметь/регулировать не может иметь
- 1.11. люди на улице - регулировать у других людей (маршрут 2)

2. СУБЪЕКТИВНЫЕ АССИСТЫ

- 2.1. Датирование (R3T на лентах SHSBC) или ДЛ (date/locate- определение даты и местоположения)
- 2.2. Привет и Нормально ([Hello & OK](#))
- 2.3. Поочередное отмечание местоположения инцидента и где вы сейчас
- 2.4. Какая часть (части тела) могла бы быть ответственна за
- 2.5. Какой части этого состояния вы могли бы позволить быть причиной ([SMC и т.п.](#)) ([What part of that condition could you admit causing](#))
- 2.6. У кого есть (состояние) ([R&D 2 и т.д.](#))
- 2.7. Для какой проблемы это состояние могло бы быть решением
- 2.8. Дай мне другое назначение (цель) для (состояние)
- 2.9. Вспомни момент, когда ты видел это у кого-то другого (ability maj 4) (используется вместе с 2.10)
- 2.10. Вспомни момент, когда ты решил, что это хорошая штука
- 2.11. Можешь ли ты вспомнить момент, когда кто-то другой имел это состояние
- 2.12. Можешь ли ты вспомнить момент, когда ты решил иметь это состояние
- 2.13. Откуда ты мог бы обращаться к (часть тела) (1-й МАСС)
- 2.14. Неудавшаяся помощь: как мог бы ты неудачно помочь _____, как мог бы _____ не-

удачно помочь тебе

- 2.15. Положительная помощь: как мог бы ты помочь _____, как мог бы _____ помочь тебе
- 2.16. Придумай как проблема твоей (часть тела) могла бы быть твоей проблемой (*invent a problem your <body part> could be to you*) (PAB 69)
- 2.17. Придумай проблему сравнимой величины с (состояние)
- 2.18. расскажи мне неправду о твоей (часть тела)
- 2.19. оверты
- 2.20. создай способ растратить боль
- 2.21. будь (область) / будь собой
- 2.22. Укажи что-то, что могло бы быть неправдой о (состояние)
- 2.23. Прохождение инцидентов (риколов или дианетическое или поочередное отмеча-
ние)
- 2.24. Укажите (отметьте) усилия во время этого инцидента
- 2.25. Дай мне причины желать этого кому-то другому

3. ПРОДВИНУТЫЕ АССИСТЫ

- 3.1. Процессинг восхищения (1-й ACC)
- 3.2. Подгонка якорных точек (8-й и 9-й ACC, *CofHA*)
- 3.3. Уладить потоки, спайки, тракторные лучи (*tractor beams* - тянутели) и т.п. в этой об-
ласти, а также во время инцидента (T88 и т.п.)
- 3.4. Уладить пустые точки в этой области (подавленные вспышки - заставить преклира
войти в центр и выбросить наружу) (*HCL*)
- 3.5. Укажите (отметьте) усилия во время этого инцидента (*R&D 8, 9, HCL, и т.д.*)
- 3.6. Создайте копии этой области и отбрасывайте их или запикивайте в тело (*PDC, LPC,
и т.д.*)
- 3.7. Создание типа исправления обладательности - создавайте все более и более по-
стыдные варианты этой области, до тех пор, *until it snaps into body*, затем постепен-
но улучшите их (9-й ACC и т.д.)
- 3.8. double terminaling - двойные терминалы
- 3.9. превратите черные массы в белые (*T88 & PDC*)
- 3.10. создавайте что-то ужасное, что было сделано в этой области (*mockup horrible
things being done to the area*) (1-й ACC - улаживание состояния жажды на мотивато-
ры)
- 3.11. создавайте лучи поражающие / запикивающие /вытаскивающие в/из этой области
(*mockups of beams hitting/pushing/pulling the area*)
- 3.12. создавайте помещение этого состояния в толпы людей
- 3.13. круговой процессинг (*perimeter processing*) (1-й ACC) (моделирование взрывов, ва-
куума и ничего, ударяющего в защитный щит - несколько минут на каждое поочеред-
но)
- 3.14. экстериоризированная версия удерживай это неподвижно /не давай ему уйти (1-й
ACC)
- 3.15. взрывание созданий (мок-апов) пораженной области и тела (постепенно)
- 3.16. поочередное помещение боли и волн облегчения в стены
- 3.17. процессинг владения (*ownership processing*): примите идею, что _____ создает (мок-
ап) это состояние. Проходите попеременно с вами и основным терминалом для каж-
дой из 8 динамик (ваше тело, другой, другие, группы, общество, жизненные формы,
вселенная МЭСТ, духи/сущности, Бог), а также с любым подходящим терминалом,
типа врачей или даже одиторов.
- 3.18. засовывание копий соматики в эту область
- 3.19. дотронься и отпусти мок-апы этой области
- 3.20. моделирование помещения этого состояния в толпы людей, чтобы заставить их
оставить свои тела

4. АССИСТЫ ДЛЯ ВТОРИЧНЫХ ИНГРАММ

- 4.1. Двух-поточная помощь на (терминал потери)
- 4.2. Двух-поточная Защита (проходится как помощь) на (терминал потери)

- 4.3. Дотронься и отпусти мок-апы этого терминала
- 4.4. Взрывание мок-апов этого терминала
- 4.5. О/В (оверты - утаивания) по этому терминалу
- 4.6. помещение горя и т.п. в стены
- 4.7. прохождение инцидентов (путем риколов или Дианетики или поочередного отмеча-
ния)
- 4.8. моделирование случаев потерь, происходящих достаточно далеко в будущем, для
того, чтобы они были выносимыми

5. НАРКОТИКИ

Помимо улаживания обычной наркотической программы.

- 5.1. помещайте модели ощущений, получаемых от наркотиков в стены и (посте-
пенно) в тело, работая сначала близко и потом далеко.

5.0 СТУПЕНИ ОБЛЕГЧЕНИЯ (ГРЕЙДЫ РЕЛИЗА - GRADES OF RELEASE)

5.1 Грейды как Основа (Бэйсик)

Как я уже говорил раньше, нижние уровни грейдов (ступеней) релиза являются также предельными (элементарными, первичными) уровнями ОТ. Теория, лежащая в основе процессов грейдов не требует присутствия более ранних инграмм или вторич-
ных инграмм (случаев потери) и может быть отдельной без существования предше-
ствующих аберраций.

Поскольку они базовые, они могут быть адресованы у каждого на любом уровне, и пока внимание человека не зафиксировано на чем-то другом, они могут проходиться до точки релиза. Но мы все становимся временными релизами (что может продолжаться в течении ряда лет или жизней), а не стираются, из-за проблемы доступности.

Мне потребовалось много времени, чтобы прийти к пониманию этого. Я искал все больший и больший бэйсик, который мог бы подрезать эти грейды. Но всему, что я находил (включая наказательные вселенные и войны реальностей) предшествовали более ранние проблемы и расстройства и неудачи в коммуникации. И до наказательных вселенных импланты скорее легче, чем тяжелее, обычно состоящие просто из эстетич-
но представленных ложных данных, которые поощряют аберрацию.

Единственная вещь, которой я касался и которая не имела никакого лежащего в его основе ощущения, что она уже находится слегка вне коммуникации, был первоначальный драгоценный камень знания. Это переживание (опыт) было просто интерес-
ным и эстетичным и убеждало вас в нескольких неуловимо аберрирующих идеях, таких как мысль о том, что коммуникация может быть вредной или может быть лучше будет не знать слишком много, потому что это могло бы испортить игру. И нам показали ложь, что если бы мы смогли действительно забыть что-то, это перестало бы нас беспокоить.

Так нас уговорили ступить на этот путь, но нас не заставляли. В первоначальном драгоценном камне знаний нет насилия и давления.

Нашими самыми ранними ошибками были обрезание коммуникаций, блокирова-
ния знания, выбор не связываться с (или не достигать) определенных вещей, и выбор забывать вещи. И все они были сделаны полностью по своей воле, без какой-либо предшествующей им причины, за исключением убедительных аргументов камня знаний. И вы не делаете этого со всем подряд. Вы не начинаете с обрезания коммуникационных линий со всеми. Вы сначала просто обрезаете коммуникацию с одним человеком и про-
должаете разговаривать со всеми остальными. Вы забываете только несколько вещей и принимаете решение не знать только несколько вещей, а не затемняете все сразу. И это то, в чем мы все различаемся, потому что мы применяем эти вещи изначально очень выборочно и мы, каждый из нас, делает свой собственный (разный) выбор.

И потом сверху этого мы выстроили следующий слой аберраций, и это был слой более сложных аберраций из проблем, овертов, расстройств, привычки делать себя правым и т.д.

5.2 Последовательность грейдов, исправленная

Рон первоначально выпустил эти грейды с 0 по 4-й в 1965 году. Изначально они были выстроены, основываясь на той идее, что каждый полный грейд проходилась до одной плавающей стрелки и мог быть завершен с помощью одного процесса. В целях обучения ряд других процессов были также смешаны с каждым уровнем (обучения - пер.), потому что они требовали соизмеримого одиторского мастерства. В результате процессинг помощи был включен в уровень 1 проблем, а процессы риколы были включены в уровень 0 коммуникаций. Вскоре стало понятно, что процессы риколы нужно проходить как отдельный грейд и они были включены в грейд 0 как своего рода под-стиллка.

Затем появилась теория расширенных грейдов и к каждому грейду было добавлено максимально возможное количество процессов. Они давали более глубокие и более стабильные релизы.

Но у нас по-прежнему есть множество грейдов сваленных в кучу (такие как прохождение процессинга помощи как части грейда проблем). Это не фатально, но может вызывать проблемы.

Каждый из этих грейдов нужно одитировать до той точки, где происходит большой релиз и потом его нужно оставить на какое-то время, а не пытаться слишком углубиться в одну тему, в то время как другие области становятся пропущенными.

Если вы, например, смешиваете процессинг помощи с процессингом проблем, то у вас будет:

а) вы не сможете получить большой релиз на помощи и перейдете к прохождению проблем, тогда как вы сначала должны завершить релиз помощи.

б) вы получаете большой релиз на помощи и потом делаете его оверран, пытаетесь завершить все процессы помощи, для того, чтобы вы могли проходить проблемы.

в) вы получаете большой релиз на помощи и потом ошибочно считаете его релизом проблем и пропускаете целиком весь грейд проблем.

г) вам повезло и вы получили обе точки релиза, однако вы даже не понимаете того, что происходит.

У нас также есть пропущенные грейды нижнего уровня. Тот факт, что мы иногда должны проходить обесценивание или рудименты оценивания, указывает на то, что есть доступные здесь релизы грейда. Я не скажу уверенно, всеми ли процессами мы располагаем в настоящий момент, но несомненно то, что эта область является предметом для дальнейших исследований.

Мы также имеем случай, когда некоторые более продвинутые процессы были включены в грейд 0. Это процессы стиля «Откуда ты мог бы коммуницировать к _____». Они были изначально разработаны в конце 50-х годов как процессы высоких уровней ОТ. Они в действительности близко приближаются к процессингу силы и возможно должны располагаться где-то между грейдом 4 и грейдом 5 на теперешней таблице грейдов (ступеней).

Здесь я буду располагать предварительные (экспериментальные) серии грейдов. Чтобы избежать замешательства, я буду отмечать их как Шаг 1, Шаг 2, и т.д., потому что слова грейд, уровень, стадия, и раздел, все они уже использованы в Саентологии.

А. ПЕРВАЯ ГРУППА: ПОСТУЛИРОВАННЫЕ АБЕРРАЦИИ

Это самые ранние и не имеющие предшествующих им, лежащих в их основе причин (за исключением только предрасположенности к камню знаний) и в основе своей улаживаются посредством постулата и прохождения через них, вместо поисков причин почему.

Шаг 1: Релиз Конфронта и Знания. Человек не смотрит и не знает потому что он решил этого не делать. Организации часто случайно достигают его, потому что могут его давать ТУ (которые проходят на курсах по общению или **HAS** - Hubbard Apprentice Scientologist, начинающий саентолог Хаббарда). Но здесь также может быть проведен процессинг. Это мог бы быть процессинг типа «готовность», подобно процессам 0 грей-

да. Например, «Что о себе самом вы могли бы хотеть выяснять» был бы ключевым процессом. Сюда также попадают процессы типа «Посмотрите вокруг и найдите что-то, что вам нравится».

Шаг 2: Релиз Делательности. Это тип процессов «дотронься и отпусти». В основе преклир своим собственным решением выбирает не дотрагиваться, и причиной почему это можно пропустить является то, что на самом деле они его не останавливают, он сам себя останавливает. На начальных уровнях это объективные процессы и организации сейчас предоставляют их на Программе Выживания (Survival Rundown). Но при более продвинутом прохождении они также включают в себя многие из упражнений ОТ.

Шаг 3: Релиз Вспоминания (Рикола). Этому сейчас обучаются на уровне 0, но предоставляют (правильно) в виде отдельного грейда в одитинге. Книга «Самоанализ» также здесь вполне подходит и она показывает нам, как получить релиз на основе само-одитинга.

Шаг 4: Релиз Коммуникации. Здесь это настоящий грейд 0. Процессы «откуда ты мог бы» не должны в него входить. Это хорошие процессы, но они предназначены для более высоких уровней таблицы. Организации выкручиваются здесь только потому, что они делают такой большой упор на бесконечный напряженный установочный одитинг перед тем как начинать грейд ноль. На самом деле настоящие процессы грейда 0 обычно можно проходить сразу же и возможно вы даже сможете получить релиз в само-одитинге, работая с чем-то типа книги, подобной самоанализу. Но если вы выполняли его в спешной и беспечной манере, как там, вы можете попасть в неприятности с нынешней системой процессинга из-за того, что более продвинутые процедуры смешаны с более легкими процедурами грейда 0.

Б. ВТОРАЯ ГРУППА: ОСНОВНЫЕ АБЕРРАЦИИ МЫШЛЕНИЯ

Тут мы имеем то, что мы надстроили над первоначальными аберрациями. Иногда через них можно пробраться, но чаще вам нужно уделять внимание лежащим в их основе причинам (таким как проблемы, исходящие из незавершенных коммуникаций) или механизмам (таким как решения, которые становятся проблемами).

Обычно это то, где человек более всего осознает, что он аберрирован. Если он замечает аберрацию коммуникации (а чаще не замечает!), у него есть некоторая надежда на то, чтобы пробраться через нее, но если он замечает проблему, чаще всего он не будет стараться пробраться через нее (потому что он должен раскопать что-то более раннее), поэтому он имеет склонность просто сидеть с кучей проблем, о которых он знает, но ничего не может с ними сделать.

В этот перечень я поместил процессинг проблем раньше помощи (в настоящее время организации сначала проходят помощь как часть 1-го грейда) на том основании, что проблемы встречаются раньше (они могут оставаться на незавершенных коммуникациях, тогда как помощь еще даже не появляется на траке, до тех пор, пока дела не начинают идти плохо), и потому что помощь требует немного больше ответственности.

Шаг 5: Релиз проблем. Организации обучают этому на уровне 1 наряду с объективными процессами (которые раскрыты выше в шаге 2) и процессингом помощи (который должен быть отдельным грейдом). У них есть хороший комплект процессов в этой области, но они долго морочат преклиру голову, прежде чем приступить к ним. На самом деле их проходить легче, чем рудименты проблем (когда их начинают это делать сразу же). Хотя я поместил их на 5-й шаг, они должны быть таким быстрым набором без бесконечных приготовлений или подмешивания других процессов высших уровней, чтобы вы смогли проскочить их достаточно быстро.

Шаг 6: Релиз Помощи. Теперь самое время проводить процессы помощи, которым они в настоящее время обучают на уровне 1 и смешивают их с процессингом проблем.

Шаг 7: Оверты (Релиз вины). Это 2-й грейд, как он преподается и предоставляется организациями. Если бы мы делали множественные проходы по грейдам, этот был бы самым длинным и на первом проходе можно было бы использовать подмножество его процессов. Он также включает процессы «конфронта», которые могли бы принад-

лежать шагу 1 (но возможно только на втором проходе грейдов?)

Шаг 8: Релиз Изменения. Процессы «Изменения» (которые улаживают сопротивление изменению и т.д.) в настоящее время преподаются и одитируются как часть уровня 3. Они на самом деле являются отдельным грейдом и должны так и проходиться. Есть ранняя аберрация на том, что когда вы меняете свое мнение, то это предательство других и т.д. и возможно можно было бы сюда добавить процессов, которые адресуют эту область.

Шаг 9: Релиз Оценивания. Это новый уровень. Это легче конфронтировать, чем настоящие расстройства, но это одна из основополагающих причин. Вначале люди записывали друг другу в глотку разные идеи (часто, чтобы быть «полезными») и в конце концов они начали расстраиваться по поводу навязанной коммуникации и реальности. Это - новая почва для исследований, и стирания в одитинге причин для оценивания («дай мне причины для оценивания кого-нибудь»). Этот уровень также должен включать улаживание ложных данных («какие ложные данные ты давал (навязывал, распространял, продвигал) другому» и т.д.)

Шаг 10: Релиз Расстройств (разрывов АРК). Это грейд 3, как он предоставляется в организациях. Но когда вы убираете процессы изменений, остается не так много. Они никогда не делали достаточно работы по поводу удаления аберраций, вызываемых навязанной или запрещенной аффинити, реальность и коммуникацией. Моя работа по подлинным ЦПМ включает несколько новых процессов на эту тему, которые я нацеливал на терминал ЦПМ и которые могли бы быть обобщены в неконкретные процессы 3-го грейда, и которые нужно проходить здесь.

Шаг 11: Релиз обесценивания. Я поставил его после рАРК, потому что это очень высокий градиент. В то время как оценивание - это только «назойливость», обесценивание - это прямая атака и часто превосходит силу большинства рАРК. Сервисные факсимиле людей (см. ниже) и другие более тяжелые факторы также часто вступают в игру в этой области и этот шаг является ступенькой к прохождению этих уровней.

Шаг 12: Релиз Ответственности. Организации смешивают его с 4-м грейдом, но это должен быть отдельный независимый уровень.

В) ТРЕТЬЯ ГРУППА: АБЕРРАЦИИ ЭМОЦИЙ И ПОТЕРЬ

В отличие от предыдущих групп эти области не могут стать аберрированными до тех пор, пока человек не падет достаточно низко для того, чтобы терять и ощущать эмоции. Разрывы АРК могут случаться чисто при навязывании или запрещении АРК, но вот ненависть, месть, и ревность случаются только после факта потери. То же самое истинно для всех проблем, связанных с выживанием и уверенностью в своей правоте и с тем, чтобы делать себя правым (4-й грейд). Самые ранние проблемы выживания связаны с потерей (а не с болью или инграммами), потому что вы имели проблему заставить свои создания (мок-апы) выживать, задолго до того, как вы сами могли быть разгромлены или уничтожены.

Также только на этой стадии в нашем развитии мы начали иметь реальные проблемы с обладательностью. Она также опирается на более ранние потери.

Также здесь выходит на арену процессинг Игр. Можно иметь игры без потерь, но потеря часто является фактором игры. Конечно игра в шахматы или покер требуют потерь в ходе игры, даже если потом за этим не следует реальная потеря или наказание.

К сожалению, достаточного исследования этих областей не было и близко, и тут много еще чего нужно. Я сделал здесь все что смог, но будьте готовы к будущим пересмотрам.

Шаг 13: Процессинг игр. Так как самые ранние потери были только в ходе игр и признавались по своей воле (и имеют короткую продолжительность), это, пожалуй, самая легкая точка входа. Есть хорошие ранние процессы типа «пожалуйста пропусти объект» ([please pass the object](#)) из "Создания Способностей Человека", но вероятно нужно больше.

Шаг 14: Расстрачивание. Чтобы успешно играть в игру вам нужно быть способным

растрачивать вещи. Это - другая область, которая затрагивает потери, а также тему обмена (см. ниже). Здесь процессинг должен включать процессинг денег («смоделируй способ растрачивания денег») и подобные процессы, такие как «смоделируй способ растрачивания работы» (который будет подрубать множество социальных aberrаций), и «смоделируй способ растрачивания энергии» и т.д.

Шаг 15: Обмен. Это ключевая aberrация, которая лежит в основе наших последних обществ. Обмен в основе своей является ловушкой и это одна из тех мерзких наклонностей, которая приносит нам неприятности, потому что она нажимает на нашу кнопку честной игры и использует нас, чтобы заставить нас самих загонять себя в ловушку. Это одна из причин почему вы находитесь в компульсивном согласии с законом сохранения энергии вселенной МЭСТ, который в действительности является способом заблокировать ваши собственные усилия. Избавиться от заряда на обмене не означает, что вы начнете воровать у других (что является драматизацией бытия пойманным в ловушку и бунтующим против этого, не конфронтируя этого), это означает только, что вы не будете беспокоиться и не будете заблокированы какими-то безумными идеями о том, что все должно быть уравновешено, чтобы быть в балансе. Здесь нужны исследования. Вы можете начать со стирания овертов (обман других и т.д.) и потом причин, и в конце концов приступить к тем основам, которые представляют собой то, что это всего лишь игра и вы не должны играть если вы не настроены этого делать. Это также должно включать в себя желание отдавать вещи бесплатно.

Шаг 16: Защита. Это новый уровень, но он проходится в основном также как и Помощь (шаг 6), заменяя словом «защита» слово «помощь» в командах. Эта самая ранняя кнопка на потере. Сюда могут также подойти процессы типа безопасных мест SOP8D (см. 5-й ACC, а также процедуру блестящего мышления (bright think rundown), которая недолго использовалась и потом была отменена.)

Шаг 17: Сервисные Факсимиле (Делать других неправыми). Это процесс 4-го грейда. Организации используют его раньше, но он на самом деле является улаживанием неудач в выживании, и на этом основании, он должен находиться в конце последовательности процессов. Также, в стандартном наборе грейдов, он требует техники листинга-нуллинга, потому что этот материал слишком сильно заряжен, и, проводимый на данном этапе, он вероятно должен быть адресуем напрямую с помощью простых процессов или мог бы даже быть улажен в само-одитинге.

Шаг 18: Потеря. Здесь нам нужно несколько специфических процессов для отключения потерь. Одним мог бы быть такой: «В этой жизни что ты используешь, чтобы не дать другим уйти» ([in this lifetime, what do you use to keep others from leaving](#)), о котором я уже говорил ранее. Должно быть много других, но требуются дополнительные исследования. Смотрите материал о потерях в разделе ассистов.

Шаг 19: Злобные эмоции (ненависть, ревность и жажда мести). Здесь мы попадаем в по-настоящему горячие области. Эти вещи появляются в мистицизме в качестве главных препятствий, которые нужно преодолеть, но у них нет процессов для этого. Этого также не делает и ни одна из организация, за исключением, может быть, только использования прохождения основных инцидентов и прочищения rAPK в качестве некоего подрезания (что в некоторой степени все же работает). Здесь вы хотите поднять человека до такого уровня, когда ему не нужно кому-то мстить или ревновать, когда его жена спит с кем-то другим, или он был обманут в лучших чувствах, так что ему больше не нужно ненавидеть людей с зеленой кожей или что-то такое. Это не то, чтобы вы стали помогать своим врагам или подставлять другую щеку, это просто то, что вы могли бы играть этими вещами, как в игре (если вы чувствуете, что вам это нравится), вместо того, чтобы быть захлестнутым слепым порывом уничтожать все вокруг. Эти эмоции вызывают слепоту, которая ужасно само-разрушительна. Может быть даже нам нужно было бы иметь здесь 3 уровня вместо одного. Я могу настоятельно рекомендовать необходимость этого процессинга, но он может также включать и готовность того, чтобы другие имели и свободу от неприятных последствий.

Одним ключом к этой области является то, что это является не действием, а громадным значением, придаваемым этому, которое и вызывает слепую реакцию. Это не

то, чтобы жена этого парня тратила часы, упражняясь с его лучшим другом, не важно насколько интимными были эти упражнения, это то, что он придает огромное значение этому факту, и придумывает всякого рода мысли, которые якобы приходят в головы другим людям, и постулирует всевозможные последствия, которые разбивают его жизнь. Здесь могли бы быть полезны старые процессы по типу «Это означает...» ([This Means ...](#)) (см. лекции по строению духа ([anatomy of the spirit](#)) гуманитарного конгресса ([man congress](#))). Также может быть полезно моделирование (мок-ап) неприятных мыслей в головах других людей. Также придумывание последствий.

У меня самого никогда не было большого заряда в этой области, но я вижу как другие просто сходят с ума от этого. Если кто-нибудь стреляет в меня, я отчаянно ругаюсь, заставляя его остановиться, но я мог бы меньше волноваться, если бы он компенсировал нанесенный мне ущерб, если только он исправится и не будет делать этого снова. Я не знаю точно когда и как я удалил этот заряд, но я могу находить ранние инциденты, когда меня переполняли импульсы ревности и мстительности, так что когда-нибудь это должно быть улажено.

Шаг 20: Подавления. Люди занимаются подавлением друг друга. Это заключительная стадия игры, когда вы - единственный, и вы либо убиваете, либо убивают вас. Ситуация подавления человека должна улаживаться когда она случается (и это далеко не так, как принято думать в организациях), но это не является общим (конкретным) улаживанием. Поскольку мы уже (к этому моменту) уладили большинство факторов, участвующих в подавлении, это хороший момент для того, чтобы завершить его стирание, чтобы человек уже больше никогда не подавлялся (иначе говоря не становился подверженным «американским горкам») ни кум другим, и также чтобы он не имел желания делать этого другим, когда он опускается (потому что это на самом деле никогда не приносит ему пользы). И опять мы могли бы здесь провести некоторые исследования. Отправную точку нам дает программа подавленного человека ([suppressed person rundown](#)). Эта программа занимается улаживанием «инграммы согласования опасностей настоящего времени» ([an engram matching present time dangers](#)). Мы также можем получить эти вещи из общего устройства подавляющего поведения, такого когда индивид теряет из виду личные цели и, затемняя, превращает их в обобщения.

Г) ЧЕТВЕРТАЯ ГРУППА: ВЕРХНИЕ ГРЕЙДЫ

Саентология среднего периода имела только 3 верхних грейда. Это были Сила (5-й грейд - [Power](#)), Сила Плюс (грейд 5А) и 6-й грейд. Они исчезли, главным образом потому, что они, как предполагалось, не проходятся Клиром, и большинство людей вместо них проходят Дианетику и во время ее проведения достигают состояния Дианетического Клира.

Я считаю это ошибкой. Процессинг Силы иногда дает в результате такое состояние кейса, которое выше, чем современное ОТ7, и обидно было бы его пропускать. Его может быть можно проводить и Клирам, но вы скорее всего будете иметь проблемы, пытаясь ввести его в посреди нынешнего процессинга От уровней, проводимого организациями, потому что они уже полностью расшевелили человека и он находится посреди всего этого материала полного прохождения от ОТ2 (или старого клиринг-курса) до ОТ7, потому что это все очень рестимулирующие вещи, остающиеся без полного улаживания, до тех пор, пока он не закончит соло НОТы. С правильными данными и техниками (см. выше) это скорее всего перестает быть проблемой, но даже тогда вам нужно быть осторожными, чтобы не наломать дров посреди чего-то, что будет улажено только наполовину и будет притягивать внимание преклира.

В идеальной последовательности, как я полагаю, вы могли бы проходить эти вещи до того, как вы приступаете к уровню Дианетического процессинга. Это не значит, что вы не можете проводить никакого Дианетического улаживания или другого прохождения инцидентов (небольшое их количество прекрасно для вхождения в предмет), это значит, что доскональные, по полной программе, интенсивные Дианетические процедуры должны проводиться после процессинга силы и т.д. В целом идея Силы заключалась в отключении инграмм скопом, без разбору, и этот процессинг мог бы подготовить парня проходить Дианетику как быстрый и эффективный уровень. С такой подготовкой

он мог бы даже проходить Дианетику соло.

Шаг 21: Определение местонахождения. локейшн, Location. Одной из основных аббераций является быть расположенным в одном месте. Здесь мы должны проводить процессы типа: «Откуда ты мог бы коммуницировать к». Потом проведите подобную процедуру на «Откуда ты мог бы быть согласен/не согласен (поочередно) с ...». Потом - «Откуда ты мог бы ощущать (воспринимать, осознавать - [perceive](#)) ...». Если удастся, вам нужно подойти к тому, чтобы вам не нужно было быть здесь, чтобы воспринимать и оперировать здесь. Это могло бы привести к экстериоризации от физической вселенной.

Шаг 22: Причинность (Causation). Теперь в таком же стиле проходите «откуда ты мог бы смоделировать (мок-ап) ...». Вам нужно подойти к таким вещам как соматики, ощущения, эмоции, тела, игры, и механизмы (автоматичности), и потом завершить стирание с помощью «откуда ты мог бы смоделировать банк». Это может произвести Клира.

Шаг 23: Источники. Здесь подходящее место для прохождения отметания (указания) источников (процесс Силы 4, который является первым, проводимым как обычно). Но с той подготовкой, которая приведена выше, он мог бы возможно стать проходимым как простой процесс отметания, а не экзотическая листинговая техника. Они проводят их тем людям, которые получили в сумме от десяти до двадцати часов одитинга за всю жизнь, и конечно это заканчивается как горячий вне-градиентный (слишком крутой - пер.) процесс со всевозможными особыми правилами и заботами, связанными с этим.

Но это должен быть расширенный уровень, а не одиночный процесс.

Я заметил одну интересную вещь в разных работах Свободной Зоны по поводу этого процесса, это то, что те, кто их писал, обычно считали, что этот процесс завершается на осознании, что «я - источник» или что-то такого типа. Что ж, это хорошо, и это возможно то, что вы чаще всего получаете (т.е. с чем чаще всего встречаетесь - пер.) (и вам нужно принять то, что вы можете получить без обесценивания или продолжения), но я стал Клиром и отключенным ОТ на этом процессе и произошло нечто большее. Когда я его проходил, я думал, что команда была скрытым способом заставить меня отметить то время и место, когда я впервые смоделировал реактивный ум и откуда я все еще создаю банк, даже сейчас. И именно это я и отметил, и именно поэтому я получил захватывающий результат вместо обычного, мирского.

Поэтому давайте здесь проходить побольше процессов, нацеленных на достижение этого высокого состояния. Сюда можно было бы включить «отметь (укажи, найди - [spot](#)) источник, который создаешь ты/другой/другие», «отметь время, когда ты смоделировал банк» и т.д.

Другим хорошим процессом здесь было бы (проходить поочередно):

- а) Что ты создал ([created](#))
- б) Что создал другой
- в) Что создали другие

Шаг 24: Сила (могущество, власть - Power). И снова это возможно нужно расширить и иметь побольше процессов, нацеленных на этот результат.

Это могло бы быть подходящим местом, чтобы расположить здесь дополнительные процессы на тему отрицания данности ([not-iness](#)).

- А) Вспомни отрицание данности чего-то ([Recall not-ising something](#))

Вспомни отрицание другим данности чего-то

Вспомни отрицание другими данности чего-то

Б) Запиши что-то, чему нельзя было позволить появляться ([Write down some things that mustn't be allowed to appear](#)). Если это не разряжается при рассмотрении, то создавайте (мок-ап) его копии и отбрасывайте их / запикивайте в тело.

- В) Укажите время, когда вы решили, что безопаснее не смотреть, потом смодели-

руйте смотрение на то, на что вы избегали смотреть.

Г) Урегулируйте оверты принуждения других не смотреть.

Урегулируйте оверты принуждения других к отрицанию данности чего-то

Д) Запишите что-то, о чем людям лучше бы не знать. ([Write down some things it would be better for people not to know about](#)). Для каждого пройдите поочередно, о чем должны были/не должны были знать.

Шаг 25: Сила Плюс. Здесь могут быть процессы грейда 5А. И опять нужно больше.

Вот некоторые возможные:

25.1. Соглашения (проходится поочередно):

а) Какое соглашение ты принял ([What agreements have you made](#))

б) С какими соглашениями ты не согласился ([What agreements have you disagreed with](#))

(затем пройдите то же самое на 2-м и 3-м потоках)

25.2. Навязанные Соглашения:

а) Какие соглашения ты навязал другому ([What agreements have you enforced on another](#))

б) Каким соглашениям ты помешал ([What agreements have you inhibited](#))

(также пройдите на 2-м и 3-м потоках)

25.3. Созидать:

а) Какой эффект мог бы ты хотеть создавать ([What effect would you be willing to create](#))

б) Какой эффект мог бы ты хотеть, чтобы создал другой ([What effect would you be willing for another to create](#))

25.4. Навязанное Созидание:

а) Что тебе нужно создавать ([What do you have to mockup](#))

б) Приведи мне причины, почему ты должен это создавать ([Give me some reasons for mocking that up](#))

(также пройдите на 2-м и 3-м потоках)

25.5. Победа/Поражение (Потеря) ([Win/Lose](#))

а) Приведи мне причины для того, чтобы побеждать ([Give me a reason for winning](#))

б) Приведи мне причины для того, чтобы проигрывать (терять)

(также пройдите на 2-м и 3-м потоках)

Шаг 26: Восприятие (Perception). Это должно быть лучшим местом для процессов на восприятие. Может быть: «Что ты мог бы хотеть позволить видеть другим» ([What would you be willing to let others see](#)) и т.д. Другим действием могло бы быть проведение рудиментов по каждому из 5 чувств.

Шаг 27: Протест. Это горячая кнопка. Это не только служит причиной того, чтобы что-то интерпретировалось как будто его не существует, это служит причиной того, что преклир будет создавать что-то, с чем на самом деле у него нет проблем. Чему вы сопротивляетесь, тем вы и становитесь. Если вы настаиваете на том, что кто-то туп, и он резко протестует, это может заставить его сопротивляться тому, чтобы быть тупым, и пытаться доказывать, что он не такой, и это может приводить его к драматизации тупости.

В настоящее время мы используем это, как одну из кнопок предпроверки или восстановительного вопроса. Здесь мы можем применять обычный процессинг. Возможно что-то типа «против чего ты протестовал» ([what have you protested](#)), «что ты создавал, чтобы коммуницировать это» ([what did you mockup to communicate that](#)), проходится по-

очередно.

Шаг 28: Принуждение Слов (The Force on Words). Частью реактивного А=А является приравнивать слова к силе или моделировать (мок-ап), что представляет это слово). Конечные слова ЦПМ и корневые слова являются настоящими локами на реальных воздействиях, связанных со словами. Здесь мы хотим разрядить механизм, посредством которого человек создает (мок-ап) силу, когда слово было сказано.

Это немного экспериментально.

Возьмите книжку с фантастикой, загруженную всяким насилием и т.д., найдите главу с насилием и начните читать.

Повторите следующее с каждым параграфом (Если параграф длинный, разделите его пополам, если он чрезмерно короткий, то соедините два вместе).

Во время чтения создавайте (мок-ап) воздействие для каждого глагола, основываясь на буквальном значении глагола (вне зависимости от содержания читаемого вами рассказа).

Прочтите параграф еще раз, на этот раз смоделируйте картинку воздействия без силы для каждого глагола. ([mockup a picture of impact without force for each verb](#))

Прочтите параграф еще раз, на этот раз только читая слова и ничего не моделируя.

Прочтите параграф снова, и моделируйте массу для каждого существительного.

Прочтите параграф снова, и смоделируйте картинку, без массы, для каждого существительного.

Прочтите параграф снова, на этот раз ничего не моделируя

Затем переходите к следующему параграфу.

Шаг 29: Драматизация. Было бы обидно пропускать процесс «Что я драматизирую» с 6-го грейда. Но, поднявшись так высоко, и проводя его тому, кто возможно уже клир, вы получите ответы, которыми могут не быть пунктами простых корневых и конечных слов имплантированных ЦПМ. Вы должны позволять любой ответ, независимо от того, что это будет. Улаживание, согласно технического стиля 3-го АСС, должно заключаться в том, чтобы причинно (самоопределенно) драматизировать его (или моделировать его драматизацию) и затем не драматизировать его (или моделировать его недраматизирование) поочередно до тех пор, пока он не разрядится. Затем перейти к следующему и т.л.

Шаг 30: Сила (насилие, принуждение - Force) Было бы неплохо подвести человека к конфронтированию силы (насилия) перед тем, как проводить интенсивный Дианетический процессинг. Это могли бы быть «какую силу ты мог бы желать конфронтировать» или даже некоторые из поощряющего процессинга из 3-го АСС (которые обсуждались в другой части).

Другим процессом может быть «Отметь (укажи, найди) воздействия (импульсы, влияния, попадания - [impacts](#)), получить которые тебе было бы интересно» ([Spot some impacts you could be curious about receiving](#))

Шаг 31: Цели. Перед тем как адресоваться непосредственно к целям, было бы неплохо их отключить. Нам дают некоторые техники 2-й и 3-й АСС, такие как «отметь цели, которых у тебя нет».

Шаг 32: Подлинные ЦПМ (actual GPM). Это подходящий момент для того, чтобы найти подлинные цели ЦПМ, как это обсуждалось в главе по подлинным ЦПМ. В отличие от имплантированных целей, подлинные цели не нужно улаживать или бороться с ними после того, как они обнаружены. Знать что это такое комфортно и радостно, даже если они не были полностью разряжены. На первом проходе через таблицу уровней (грейдов), может быть не очень уместно проводить полное улаживание или восстановление Диаграммы, но цель должна быть как минимум найдена.

Обратите внимание на то, что все вышеописанные грейды являются отключаю-

щими. Вы можете проводить их поверхностно или глубоко, и сделать много проходов, если нужно. Только последний из них (улаживание нынешней подлинной ЦПМ) вначале можно было бы стереть. Я думаю, что здесь наверху, они будут стираться в обратном порядке, вниз от шага 32 до шага 1.

5.3 СТИРАНИЕ БАНКА

Если вы начнете основательно проходить процессинг грейдов, есть шансы, что где-то по дороге весь банк целиком временно распадется.

Ошибкой было бы думать, что все закончено. Но преклир обретает так много вновь открытых доступных ему областей, что вы не сможете продолжать процессинг грейдов до тех пор, пока он не расширится дальше и не войдет в следующий слой проблем. Это время для того, чтобы проводить техники ОТ и процедуры стирающего стиля (см. ниже) до тех пор, пока не придет время, когда он снова войдет в свой собственный кейс. Когда он это сделает, продолжите со следующего в последовательности грейда, а если вы закончили всю серию грейдов, то начните снова, проводя больше процессов и сильнее углубляясь.

Проводя аналогию с тем, что обсуждалось выше, относительно ясных и темных областей разума с серой полосой доступности, когда человек «стирает банк», много серого и черного прочищается и много другого материала попадает в серую полосу доступности. Он никогда не теряет своих достижений, он просто становится больше, так что он заполняет вновь очищенную область, и потом он видит себя снова аберрированным, потому что он вошел в то, что осталось.

Довольно странно, но когда вы продолжаете стирать все больше и больше слоев банка, проблемы и т.п. имеют тенденцию оставаться мирскими (житейскими), но вот их почему (причины) становятся все более и более экзотическими. Например, на нижних уровнях, человек может избегать (его просто бросает в дрожь) автомобильного выхлопа, потому что он рестимулирует его инграмму. Выше он может уклоняться потому что он воздействует на окружающую среду, которую он старается защищать. Еще выше он может избегать его, потому что он оскорбляет его чувство прекрасного. Еще выше он может уклоняться, потому что кто-то другой моделирует (мок-ап) заполнение его пространства.

Истина в том, что он все еще создает свою первую и самую главную (базовую, бейсик) проблему (с начала трака), используя для этого житейский материал, окружающий его в настоящее время. Когда вы провели легкое улаживание и разрядили что-то нынешнее, в какой-то мере это отключает всю эту штуку сверху донизу, но дна еще не видно, оно не расчищено, и, в конце концов, она (проблема) попадет обратно в этот житейский мир (но она придет по несколько другому каналу, потому что он уже уладил конкретную нынешнюю вещь, которая была с ним при первом отключении).

Существует ряд больших состояний в достигнутом осознании, которые временно стирают банк и создают значительные прорывы (вторжения) в области темного и серого. Они включают следующее (но не ограничены этим):

а) Восстановление контроля над созданием (мок-апом) силы (принуждения) в умственных картинках и даже над созданием самих картинок. Это обычное состояние Клира, которое достигается на Дианетике.

б) Свобода от (больше не повинуетя и не моделирует) имплантированных пунктов и команд. Это состояние Клира, которое обычно достигается на клиринг курсе, и которое нормально достигается Дианетическими Клирами, когда они проходят ОТ2.

в) Свобода от совершенно компульсивного присвоения реактивного или ассоциативного значения (смысла) вещам. Это состояние Клира (иногда называемого Тэта-Клиром), которое иногда происходит на процессинге силы (могущества).

г) Свобода от компульсивного создания трака времени. Это состояние клира-ОТ обычно достигается на [L10](#) и иногда достигается на глубоком процессинге 2-го грейда.

д) Свобода от (больше не повинуетя и не моделирует) мыслей или моделей (мок-апов), поставляемых ему сущностями. Его собственные мысли не путаются с их мыс-

лями. Может удалять их посредством рассмотрения. Это состояние причины над жизнью, обычно достигаемое на Соло НОТах и иногда достигаемое тщательным прохождением ОТЗ.

е) Свобода от местоположения. Экстериоризован по отношению ко вселенной МЭСТ. Способен к свободному мышлению вне игры и может рассматривать вещи независимо от своего собственного выживания. Я достиг его в качестве КЯ, во время продолжения процессинга после соло НОТов.

ж) Свобода от произвола (случайностей - [arbitrariness](#)). Это случается при прохождении наказательных вселенных. Стираются шкала тонов и всевозможный другой материал.

з) Свобода от ограниченности тремя измерениями. Способность легко визуализировать⁵¹ четырех мерные создания (мок-апы) и способности отчисления (указания) четырехмерных направлений. Это окончательно пришло ко мне когда я отметил и прошел войны реальностей.

Есть и еще, но это те, которые стерли банк для меня. Если вы пропускает один из них (я достиг сначала состояния в), потом - а), потом г) и потом б), более низшие состояния все еще исключительно хороши, когда вы их достигаете и они прочищают много другого материала (но оно не такое большое как более высокое состояние, которое было достигнуто раньше). Иначе говоря, это не полностью механическое прогрессирование, когда каждое следующее состояние накрывает все, что ниже его.

5.4 ВЕРХНИЕ УРОВНИ

Это почти шутка рассматривать их в качестве верхних уровней, потому что самая вершина могла бы состоять из процессов грейдов, проводимых для стирания, а не для отключения.

Они на самом деле нацелены на «полосу насилия» ([force band](#)), которая лежит между человеческим (гуманоидным) состоянием и базовой областью трака.

Тут мы имеем проблему - в какой последовательности проходить эти вещи, особенно в области отключения между верхними уровнями и процессингом грейдов.

Небольшую часть этого материала современный Саентологический мост выстраивает в серию ОТ уровней, но, если отойти от продаж и кнопок статусов, эта структура слишком жесткая, слишком узкие рамки, и иногда возникает пропущенный заряд из-за насильственного направления внимания человека в одном направлении, тогда как ему самому нужно идти в другом.

Прежде всего, если преклир заинтересован и способен что-нибудь проходить (и вы будете удивлены, сколько много чего можно пройти даже с небольшой подготовкой), нет никакого смысла отказывать ему в этом из-за какого-то произвольного (случайного) порядка (распоряжения). Но будет ошибкой пытаться проводить долгую основательную программу не в том месте. Новичок мог бы неплохо справиться с небольшим количеством Дианетики или процессинга проблем или даже несколько упражнений ОТ, проходящих поверхностно, но вот пытаться проходить до полного завершения может загнать его в долгое мучительное прохождение, потому что есть слишком много другого, что будет пропущено и это будет продвигаться слишком медленно. Поэтому вы проводите короткое легкое прохождение и потом переводите его на грейды или на следующий шаг выше.

Вы всегда можете провести немного чего-нибудь в качестве ассиста, пока это не выше понимания преклира.

Студент, интенсивно изучающий эти материалы и имеющий хороший набор навыков, может довольно много всего проходить на себе в любом порядке и избежать при этом неприятностей.

⁵¹ Visualize - мысленно представлять себе; рисовать в воображении, делать видимым, зримым, осязаемым, наглядным

Как только человек начинает успешно выполнять упражнения ОТ, он всегда может работать с несколькими из них между любыми грейдами в качестве усилителя своего могущества.

Процессы здесь характеризуются либо усилением могущества либо стиранием чего-то, в отличие от отключений, которые происходят на грейдах или приведенных выше шагах. Хотя они могут прорабатываться в легкой манере в любое время (если преклип поднялся до его выполнения), интенсивное прохождение нужно оставить до тех моментов, когда банк уже стерт, и тогда нужно продолжать до тех пор, пока он не наткнется на следующий слой кейса и будет готов проходить дальнейший процессинг грейдов.

5.4.1 Дианетика и Прохождение Инцидентов

Одна серая область - это Дианетика и другое прохождение инцидентов. Они не слишком успешно работают сразу после стирания банка, потому что для того, чтобы их проходить, преклип должен вытаскивать эти вещи обратно. Но, с другой стороны, когда у него слишком много заряда, и когда банк его угнетает, это также не самая лучшая техника, потому что она слишком медленная. Лучше всего это проводить, когда преклип порхает, но банк распался не полностью, или когда он только начинает снова сталкиваться с банком после прохождения расширенных уровней во время безбанкового периода. Это делает их предметом критики ([a matter of judgment](#)) (за исключением ассистов, потому что у него уже есть инцидент, требующий проработки, и его короткое прохождение не обязывает преклипа вытаскивать обратно на свет божий то, что уже ушло). Лучше всего было бы проводить эти процессы в качестве шага 33, в приведенной выше последовательности шагов, но могут также быть и другие моменты, когда это уместно.

Для новичков, проводящих легкий ко-одитинг, такой как в современном курсе одитинга по книге, могла бы быть самым лучшим выходом модернизированная техника 1966 года.

Обычная процедура [R3R](#) в последнем варианте НЭДа является самой мощной техникой, до тех пор, пока человек не разрядит банк на готовности конфронтировать силу (насилие) (Дианетический Клир). Вы даже можете кратко использовать ее на клиринг-курсе, до тех пор, пока у него не появится озарение по поводу силы. Но как только он его получил, процедура [R3R](#) становится слишком медленной и формальной и она просто-напросто напрямую требует от него смоделировать тот материал, который уже ушел, и залезать в картинки сущностей и т.д. и приносит ему массу неприятностей. Это не значит, что он не может проходить инциденты, это значит, что вы можете замусолить его до смерти, как только он восстановил свой фронт силы.

До этого момента вы можете либо использовать поочередное отмечание, либо проходить усиленные техники вспоминания, которые включают отмечание и сканирование инцидентов, не заставляя преклипа усердно потеть над выполнением неэффективных формальных команд. Это лучше всего проходить соло, чтобы избежать проблем с принуждением одитора создавать тот материал, которого нет.

Не смотря на все эти предостережения, очень важно проходить инциденты, потому что это то, что восстанавливает осознание человеком своего прежнего существования.

А ЗАМЕЧАНИЯ ПО РДН

Самой большой ошибкой, допущенной в современной Саентологии, была техника, известная как Расширенная Дианетика, которая интенсивно применялась в 70-е годы и потом была совершенно заброшена. Это единственная саентологическая процедура, которая действительно заслужила репутацию приносящей людям вред. Самым большим ее недостатком было использование техники листинга для поиска инцидентов, которые еще не готовы к прохождению, или что еще хуже - допускать ошибки в листинге, что приводит к тому, что человек моделирует инциденты, или застревает в банке, или хватается за инциденты от сущностей и т.д. Вторым ужасным недостатком было нацеливание этой процедуры на злобные намерения. Злобные намерения всегда бывают на цепи поздно (существо в основе своей хорошее) и это как читать конец истории без начала. Если вы действительно получили настоящее злобное намерение, оно скорее

всего является завершающим пунктом подлинной ЦПМ и будут тысячи более тяжелых инцидентов раньше, во время деградации этой ЦПМ, которые не проходятся и пропускаются таким глупым подходом. Даже хуже того, обычная ошибка в листинге может подвесить человека со злым намерением, которого у него нет и он на самом деле свалится в штопор.

Одитуруемые НОТы изначально были разработаны, чтобы решать проблемы людей, цепляющих картинки сущностей, и использующих их как свои собственные инциденты в ответ на замешательство, вызванное листингами РДН и техниками прохождения инцидентов. Это - истинная причина, почему организации считают, что НОТы должны долго предоставляться одитором прежде, чем преклир сможет выполнять их соло (несмотря на тот факт, что этот человек уже прошел намного более трудные соло техники ОТЗ). Кейсы, у которых было слишком много РДН, были так завалены, что требуется осторожная работа с участием одитора, чтобы вытащить их оттуда.

Проблемы с ошибками листинговых техник при нахождении злых намерений и застревании человека в том, чего у него нет, может быть разрешена с помощью корректирующих списков.

К сожалению проблема взбудораженных реальных злых целей решается не так легко. Процедура ложных намерений ([false purpose rundown](#)) в некоторой степени может помочь, потому что она подрезает злые намерения и разыскивает то, что произошло раньше. Но это не более чем облизывание и увещание, когда он попадает в дающую дикий рок-слэм (РС) заключительную часть подлинной ЦПМ. Это единственная РС, которая все еще бывает у продвинутого кейса (Клиры сами обычно не дают РС, у продвинутого кейса большинство РС исходит от сущностей). При вытаскивании кейса, испорченного РДН, вашим лучшим решением было бы использовать НОТы и корректирующие списки и технику [FPRD \(false purpose rundown\)](#), чтобы остудить его, и потом (когда он поднимется до этого) переходить к Подлинным ЦПМ, которые будут подрезать эти довольно поздние в играх злые намерения, путем обнаружения высших намерений, которые деградировали до позорной и затягивающей борьбы, до которой человек опускается в этой вселенной.

Между прочим, очень полезно было бы изучить материалы и лекции по РДН. Если вы избежите опасности подхода ЛиН и отбросите безумие поиска злых намерений, здесь остается полезное понимание и улучшения, которые действительно должны быть включены в обычную Дианетику.

5.4.2 Упражнения ОТ

Это огромная тема. Есть упражнения, которые применяются в различных вариантах ОТ1, и старые уровни ОТ от 5 до 7, и процессы в разных ранних книгах (таких как Создание Способностей Человека) и тонны материала в ранних лекциях.

Я также еще разработал множество таких упражнений. Они будут включены в другую работу.

5.4.3 Шаблоны Имплантов

И снова у нас огромное количество материала. Есть шаблоны клиринг-курса и ОТ2, которые легко найти в Интернете. Я довольно много здесь разработал сам, и это войдет в другую работу.

Есть также такая вещь как наказательные вселенные, которые будут раскрыты в своей собственной работе.

5.4.4 Улаживание тэты.

Существует также урегулирование сущностей, как это делается на ОТЗ и НОТах, плюс более продвинутое улаживание механизма сущностей и своих отщепленных кусочков, как это обсуждалось в работе «Разделяй и Властвуй».

Есть также улаживание механики (автоматичности) тэты и других структурных вещей. Я еще немного сделал в этой области. Помимо удаления сущностей из этих вещей, есть предмет действительно имеющий дело со структурой, обнаружением (отме-

чением) лежащих в их основе постулатов, и иное восстановление контроля над тем, что выполняется автоматически. Рон немного раскрыл это в лекциях 3-го АСС, но в этой области нужно много дополнительных исследований.

Другой целью является истинное устройство Материи / Энергии / Пространства / Времени и механизмов реальности. Опять у нас есть кое-что, но нужны исследования.

Как минимум у нас всегда есть процессинг моделирования (мок-ап), ИТСА, и техника поочередного отмечания для разведки неизвестных областей.

5.5 ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Я знаю, что здесь много всего. Это действительно учеба на всю жизнь. Но не позволяйте только количеству материала остановить вас. Любой прогресс в этом деле останется с вами на всем протяжении ваших будущих жизней (если вам нужно будет иметь будущие жизни, а не просто по желанию вводить тела в существование и выводить оттуда или обучаться комфортно оперировать в бестелесом состоянии).

Если вы читаете эту книгу и далеки от хорошего понимания, то вы как минимум - продвинутый студент, а не преклир, или пациент, потому что если она иногда захватывает ваше внимание, то продолжайте и изучайте ее и проходите (одитируйте) ее и не слишком беспокоьтесь о формальных процедурах. Технология означает Помогать. Никогда не позволяйте ей встать на пути прогресса.

=====

6. ВОССТАНОВИТЕЛЬНЫЕ (REPAIR) И УСИЛИВАЮЩИЕ (BOOSTER) ПРОЦЕДУРЫ

В Саентологии много технологии на эту тему. Я не смогу все повторить здесь, и большая её часть хорошо работает, так зачем же мне её менять? Вы найдете эти материалы в последних технических томах. Это то, где современная Саентология сильнее всего и где профессиональные одиторы по-настоящему блещут. Это произошло отчасти из-за того, что было так много ошибок, что они очень хорошо преуспели в исправлении людей, после того как им напортили.

Ошибки, между прочим, включали ускоренные ступени, бесконечные ненужные проверки на безопасность, бесконечные наркотические процедуры, бесконечные Дианетические R3R после клира, РДН (XDN -расширенная Дианетика), и различные ляпы на детальном уровне, типа ТУ "гавкающего" стиля, прохождение не дающих чтения пунктов (потому что якобы одитор и технология знают лучше, чем преклир и Е-метр), и отказ от улаживания оригинаций преклира. Конкретно эти промахи все были исправлены (Когда выходит бюллетень, чтобы что-нибудь исправить, вам должно быть совершенно очевидно, что до этого момента это все делалось шиворот-навыворот). Ошибок было гораздо больше и нет смысла все их здесь перечислять. Но была также и технология «ремонта», которая удерживала людей, чтобы они пачками не разбегались, и которая очищала сделанные нарушения.

Здесь у меня есть только несколько комментариев плюс краткий обзор для тех из вас, кто не обучен как одитор. Также я разработал новую процедуру, которая иногда может понадобиться.

6.1. РЕМОНТ ЖИЗНИ (LIFE REPAIR)

Организация обычно проводит интенсивный ремонт жизни перед началом грейдов. Процессинг в основном очень легкий и служит для того, чтобы разрядить те вещи, о которых человек беспокоится. Одитинг требует очень высокого уровня мастерства.

Непосредственно сам одитинг главным образом нацелен на простой разговор с преклиром и направлении его на то, чтобы он добрался до того, что он решил, сделал, или постулировал в областях, имеющих на этом заряд.

Он может давать хорошие результаты, но обычно он не нужен и проходит длинный путь вокруг да около. Если только человек действительно не застрял в чем-то, то он будет быстрее и глубже проходить это на процессинге грейдов.

Мой личный опыт в проведении многочисленных вводных и демонстрационных

сессий на новых людях в ранние времена показывает, что почти любой, кто вошел по своей собственной воле (без давления на него) и искал правду (а не кричал о помощи) был незамедлительно готов к прохождению процессов уровня грейдов. Если они могут успешно проходить курс ТУ (который является мощным процессингом), то они могут конечно же проходить и простые процессы грейдов.

Большинство тех людей, которые не были готовы к процессам грейдов, были людьми, которые до того были запутаны одитингом или испорчены этическими урегулированиями или другими мытарствами такого рода. Они вероятно смогли бы проходить процессы грейдов когда они изначально только пришли и может быть снова смогли бы, если бы они ушли на какое-то время и немного остыли.

Одним из показателей того, что у нас именно такой случай, является «тон арм» («ручка тона», РТ, ТА) у Е-метра, который дает низкое показание, когда человек подавлен. Если ТА действительно низкий, человек не поднимается до конфронта и ему на самом деле нужен какой-нибудь восстановительный процессинг. Я подчеркиваю здесь *Непо-настоящему низкий*, потому что одной из старых ошибок было игнорировать такие штуки, как влажные руки (и возможно малый вес тела), что могло бы давать немного низковатые показания, но вы всегда можете увидеть разницу между по-настоящему низким ТА и ложными показаниями, по «затравленному» взгляду преклира и тугому (трудно добываемому), невосприимчивому поведению стрелки на Е-метре.

Работая с новыми людьми, я никогда не видел больше одного низкого ТА на сотню. При работе с персоналом и теми, кто получил быстрые грейды или как-то иначе был неверно урегулирован, они являются чрезвычайно обычными.

Это ведет к тому, что организация сходит с ума по поводу проведения всякого рода ремонтов жизни, бесконечных установочных процедур и т.п. Но они в действительности скорее решали такого рода проблемы, чем проводили те вещи, которые были по сути своей необходимыми изначально.

Я должен сказать, что множество новых людей могут спокойно пропустить шаг ремонта жизни и приниматься непосредственно за главное. Будет лишь небольшой процент (сильно подавленные люди и т.п.) тех, кому нужен шаг ремонта жизни, за исключением, конечно же, тех случаев, когда вы начинаете одитировать скептиков или тех, кто еще не дорос до этого материала. Это не означает, что чтобы этот материал работал, нужно в него верить, но вам нужен тот, кто желает окунуться в это и возиться с разумом и стараться выполнять команды. Поэтому в тех случаях, когда этого нет, или там где человек был сильно подавлен, вам нужно проводить ремонт жизни, и его лучше всего оставить профессионалам.

6.2. ВОССТАНОВИТЕЛЬНЫЙ ОДИТИНГ

Существуют тонны материалов по этому вопросу и их можно оставить за пределами данного документа.

Существует огромная потребность в этом, когда профессиональный одитор работает с кем-то, кто ничего не знает об этом, потому что тогда очень легко что-то может пойти не так, как надо, даже если технология правильная, а когда в технологии еще есть и ошибки, которые профессионал может действительно запихать какому-нибудь бедному преклиру в глотку, и поэтому восстановительные действия становятся весьма необходимыми.

Для тех, кто изучает этот предмет пробует эти вещи, и кому время от времени бывает нужно себя вытаскивать, в предыдущих разделах по ассистам даются простые методы, которые должны быть достаточно хороши для того, чтобы поставить их на ноги.

Идеальным вариантом было бы когда люди главным образом работают, пробираясь через этот материал, самостоятельно и в группах ко-одита, и время от времени получают очистительные сессии у профессионала. Это было бы самым эффективным использованием технологии и решения проблемы долгого обучения, нужного, чтобы вырастить хорошего профессионального одитора.

6.3. ДЕТОКСИКАЦИЯ

Я перечисляю это среди восстановительных техник, потому что она проводится скорее для того, чтобы убрать препятствие с дороги, чем произвести улучшение кейса.

Вам понадобится что-то типа этого, когда человек слишком сильно увлекался наркотиками, не важно уличными или медицинскими.

Изначально она была разработана для работы с людьми, которые принимали ЛСД и все еще имеет остаточные следы, хранящиеся у них внутри. Идея состояла в том, чтобы удалить эту штуку из тела вместе с потом.

Мысль о том, что яды оказываются запертыми в тканях, также выдвигается гомеопатией и на эту тему есть ряд хороших книг.

У меня есть пристрастие к витаминам, гомеопатии, домашнему лечению, и другой альтернативной терапии в качестве альтернативы обычной медицине, ориентированной на лекарственное лечение, которая проталкивается AMA (American Medical Association) и компании, производящие лекарства. К сожалению, много исследовательских денег поступает от компаний, которые делают деньги на лекарствах (наркотиках), и поэтому внутри медицинского общества существует пристрастное отношение в их пользу. Вы можете найти докторов, которые это не поддерживают, но они - скорее исключение, чем правило.

Я не эксперт в этой области, но из того, что я читал в материалах по биохимии, очевидно, что они еще не способны моделировать химические реакции человеческого тела в целом. Это означает, что они наблюдают только за прямыми и сиюминутными химическими реакциями, и они на самом деле не знают о том, какие химические действия могут иметь место. Отсюда их постоянное беспокойство о побочных эффектах. Это заставляет меня быть недоверчивым ко всяким сильнодействующим медицинским лекарствам, за исключением критических ситуаций.

Я также не претендую на роль арбитра, является ли детоксикация лучше любых других физических упражнений и витаминных программ. У Рона есть одна ключевая вещь, которая состоит в том, чтобы продолжать делать что-нибудь, пока это производит изменения, и не отступать, из-за того, что что-то начинает происходить. Старое Саентологическое данное говорит, что то, что это включает, это же и выключает. Другими словами, вы продолжаете продвигаться и пробиваетесь через эти реакции. Это могло бы улучшить любую такую программу, поэтому трудно сказать, это сама по себе программа лучше или просто она более эффективно проводится.

К сожалению, со своим обычным фанатизмом они заставляют каждого проходить эту программу. Это ориентированная на тело программа и она имеет мало отношения к разуму или поискам истины. Они так же плохи, как и йоги, которые тренируются сидеть, вместо того, чтобы размышлять об истине или выполнять умственные упражнения. Есть те, кто в этом нуждаются, но для большинства это отвлечение и помеха на пути. В вашей жизни может возникнуть необходимость в физических упражнениях или в витаминной программе, но это имеет мало общего с вашим духовным ростом. Я предполагаю, что организация могла также давать уроки вождения и преподавать кинематографию, и могла бы даже преуспеть в этих вещах, но это будет уводить их в сторону от их главной цели и определенно не нужно в качестве предварительного требования к грейдам или уровням ОТ.

6.4. НАРКОТИЧЕСКАЯ ПРОЦЕДУРА

Это - просто специализированная версия прохождения инцидентов, нацеленная на улаживание болей, ощущений, эмоций, или отношений, связанных с употреблением наркотиков, или того, что предшествовало принятию наркотиков, что послужило причиной того, что человек начал их принимать.

Человеку с обширной наркотической историей она вероятно должно быть проведена довольно рано в последовательности предоставляемых ему процессов.

Но эта процедура может быть довольно длинной у новичков, потому что они имеют тенденцию проходить инциденты медленно и легко ассоциировать большую часть своих болезней в этой жизни с приемом наркотиков, не зависимо от того являлись ли

они причиной болезней или лекарством от них или чем угодно. Грейды будут поднимать его осознание и способности гораздо быстрее и в конце концов приведут его к тому, что он будет способен пробегать через инциденты довольно быстро. Поэтому наркотическую программу нужно оставить на потом, если только она не является неотложной.

Большим пропущенным шагом является моделирование наркотических ощущений и помещение их в стены и т.д. как это обсуждалось выше. Это действие должно быть сделано после завершения наркотической процедуры или иначе у вас будут проблемы с рецидивами людей.

Поскольку они этого шага не делают, у организаций всегда бывают время от времени проблемы с кем-то, кто вернулся к употреблению наркотиков. Так как ситуация может быть чрезвычайно затруднительной, особенно, если этот человек считается ОТ, бывают времена, когда организация становится совершенно фанатичной, проводя и пере проводя бесконечные наркотические программы.

6.5. ПРОВЕРКИ НА БЕЗОПАСНОСТЬ (SEC CHECKS)

Я уже их прокомментировал. Теперешнее неправильное их применение - это просто зверство.

Но возможно вам хотя бы однажды нужно тщательно пройти такую проверку. Она может быть усилителем мощности. Она должна проводится как действие над кейсом в подходящий момент, может быть где-то довольно далеко на грейдах.

Но учитывая нынешний недостаток безопасности, я бы настоятельно рекомендовал, чтобы аудитор скорее сжег рабочие листы, чем положил бы их в папку преклира после сессии.

6.6 УСТАНОВКИ (SETUPS)

Организация действительно увлекается проведением всяких установочных действий, прежде чем позволить человеку продвигаться вперед. У них так много обязательных требований для того, чтобы разрешить кому-то начать свои уровни ОТ, что меня удивляет, что вообще кто-то когда-либо добирается до них.

Есть одно старое и очень мудрое высказывание, которое говорит "Если это не сломано, не надо его ремонтировать".

Рон фактически выдавал нечто подобное, что было в силе в течение короткого периода. Это было предостережение против "Расследование до факта" (Inspection Before the Fact), и это составляло основу инструкции "Быстрого потока" (Fast Flow). Но она применялась с таким безрассудством и бездумно, что быстрые потоки были быстро отменены и все пошло по другому пути и пришли к еще большей педантичности и обязательным предпосылкам, чем университетская система. Здесь я бы скорее взывал к здравому смыслу и суждению, чем к тому, чтобы фанатично записывать любой квадратный, круглый или треугольный колышек в одно и то же отверстие⁵².

Я не обвиняю организацию за то, что они хотят немного каждого отряхнуть от пыли и заставить кейс порхать прежде чем приступить к серии главных действий. Но если он уже летает, не стойте у него на пути. И если он действительно уйдет с полпути установочной программы, то отпустите его и позвольте ему перейти на грейды или на уровни ОТ или куда угодно, потому что это будет двигать его намного быстрее и сделает его намного более счастливым полученными результатами. Если вы не даете ему продвигаться, когда вы это можете, вы просто ищете случайного повода (или мотиватора, который ждет своего часа), чтобы снова пустить его под откос.

6.7. ЭКСТ-ИНТ

Это программа Экстериоризации - Интериоризации (EXT/INT).

Когда человек впервые экстериоризуется из тела, он вряд ли надолго останется в этом состоянии, и когда что-то вызывает его интериоризацию и возвращение обратно в

⁵² Here I would make a plea for good sense and judgment rather than fanatically making every square, round, and triangular peg go through the same hole.

тело, это может оказать на него некоторое воздействие и расстраивать его.

В 50-е годы, когда они пытались жестко экстериоризовывать людей (и часто добивались успеха), было обнаружено, что после того как кто-то выходит из тела нескольких раз, это стало труднее, а не легче. В конце концов было решено совсем отказаться от процессов экстериоризации, вместо того, чтобы выяснить, что шло не так, как надо, и исправить это.

Верное решение было в конце концов найдено в программе экст-инт. Сначала она состояла просто из стирания одитингом цепочки инцидентов интериоризации. Позже она была усовершенствована путем оценки на определенный заряд ("Вошел в", "Влез в", и т.д.).

К сожалению Рону никогда не приходило в голову, что высокие методы экстериоризации мощи 1950-ых (который имел обыкновение использоваться даже на новых людях с хорошими результатами) могли теперь быть восстановлены.

6.8. ДРУГИЕ ПРОЦЕДУРЫ

В технических томах содержится много других процедур. Иногда какой-то из них будет действительно подходить. Во всех других случаях они будут просто отвлекать и сжигать множество дорогостоящих часов одитинга.

Есть также «эльки» (L's - L12, L11, и L10), которые жестко навязываются Флагом, возможно потому, что они чрезвычайно дорогие. Они имеют целью достижения состояния Клира-ОТ, которое в действительности является хорошей штукой для достижения. Но вы возможно сможете достичь этого просто хорошей работой на процессах 2-го грейда после Клира.

Есть также Процедура Счастья (the happiness rundown, the HRD), что является своего рода начальным 2-м грейдом, основанном на буклете «дорога к счастью». Настоящие процессы 2-го грейда лучше, потому что они не оценивают за преклира что является овертом, а что нет. Еще лучшей мыслью было бы использование нескольких идей из HRD, чтобы немного усилить 2-й грейд.

Действительно изящной мыслью могло бы быть сделать так, чтобы человек проложил свою собственную дорогу к счастью. Вы могли бы проходить: "Что могло бы улучшить выживание тела" / "Что могло бы понизить выживание тела" в качестве чередующихся вопросов. Потом проделайте то же самое по каждой из других динамик.

Серьезным недостатком HRD является то, что она не адресует проблемы или рАРК, связанные с предписанием, которое они пытаются одитировать. Они ищут исключительно непонятые слова (misunderstoods), оверты, или механизмы сдвига вайленсов. Поэтому они будут запаривать определенное количество кейсов. Ключевым вопросом мог бы быть: "есть проблема, которую вы пытаетесь решить, нарушая (предписание)?". Другим мог бы быть: "у вас есть рАРК, связанный с (предписанием)?".

6.9. НОВАЯ ПРОЦЕДУРА

Это новая мною разработанная процедура (главным образом потому что мне нужно было одитировать это), которая улаживает определенную помеху, на которую вы могли бы наткнуться.

ПРОЦЕДУРА СОКРАТИВШЕГОСЯ МИРА (WORLD CLOSED IN RUNDOWN)

27 октября 1990 года

Она может также называться процедурой разрушенного (коллапсированного) пространства.

Феномен схлопнутого (коллапсировавшего) пространства у человека подобен феномену интериоризации, но на порядок тяжелее. Он более основной (базовый), чем интериоризация, и является источником расстройств типа экст/инт. Одной из причин для беспокойств при проведении экст/инт является то, что после того, как это было сглажено у ПК, данный феномен, лежащий в его основе, может вызывать симптомы его повторного включения. Тогда это улаживание экст/инт преклира становится обесцененным или неверно приписывается БТ (боди тэтанам, тэтанам тела), которые могут и

быть причиной, но собственный кейс преклира важнее, и тогда он пропускает настоящий заряд. Да, это правда, БТ могут иметь аут-инты (нарушения интериоризации - out-int), и их нужно улаживать, но обычно это не вызывает феномена аут-инт у преклира, как только тот получил немного причинности, скрупулезно пройдя ОТЗ или НОТы.

Вначале каждый был способен к созданию и обладанию пространством. Потом его пространство разрушается. Потом он приходит к интериоризации в то, что будет порождать пространство для него.

Вначале, в 1952 году, в обзорных лекциях Хаббард Колледжа (Hubbard College Summary Lectures) Рон упоминает об инцидентах «сократившегося мира» ("world closed in"), моментах, когда что-то происходит и все краски и вся жизнь отовсюду уходят. Я думал, что это было просто переживание интериоризации. Это не так. Вы могли бы уже быть интериоризованы, и все же достаточно хорошо оперировать (функционировать, действовать) и иметь некоторое ощущение владения вещами и все в порядке и потом - у него какая-то ужасная потеря или что-то такое и внезапно жизнь теряет для него весь свой блеск. Или же вы могли бы быть хорошо экстериоризованы и даже оперировать без тела, и что идет не так (может быть вы нечаянно уронили планету, заполненную хорошим народом, на солнце или что-то такого рода) и вдруг ваше пространство схлопывается без интериоризации во что-нибудь. Обратите внимание на то, что это может произойти со свободным существом, которое значительно выше уровня необходимости тела, и следовательно происходит гораздо раньше и гораздо выше на шкале тонов, чем экст/инт.

Эта процедура становится действительно необходимой, когда вы начинаете проходить упражнения ОТ, такие как те, которые в СОП8У (SOP8C) и т.д. Они раздвигают ваше пространство и анкерные точки. Я довольно преуспел в проведении такого рода процессов, когда одна не имеющая к этому отношения неприятность послужила причиной некоторого обесценивания и угрозы потери. Мои анкерные точки схлопнулись (? snapped in) и это было просто как феномен экст/инт. Но здесь не было как таковой интериоризации, это не могло бы освободить кнопок экст/инт (ни моих, ни БТ, ни чьих угодно). К тому же это было почти невозможно одитировать ничего другого, пока это было рестимулировано. После того как я бес толку провозился с разными техниками, пытаюсь разрядить то, что произошло, я сумел увидеть достаточно для того, чтобы понять эту теорию и разработать следующую процедуру. Она работает как динамит.

Инцидент состоит из крушения вашего пространства. Сначала вы - большой, ваши анкерные точки удалены и т.п. Потом - бах! и все падает на вас и вы крошечный, замкнутый и т.п.

Она может проводиться точно как экст/инт или завершая бесконечную инт, используя следующий список кнопок вместо кнопок интериоризации. Для продвинутых кейсов, могли бы подойти следующие методы прохождения:

1. В качестве ассиста (если это происходит с вами в НВ (настоящем времени).

Оцените список кнопок. Затем проведите 3х поточный (или 4-х или 5-и) рикол на давшем наилучшее чтение, и потом на следующем после него лучшее чтение, до тех пор, пока вы неожиданно не почувствуете огромное облегчение. Не продолжайте после КЯ (конечного явления), даже если другие кнопки также хорошо читаются. (Для 5-поточных риколов добавьте поток «от другого к себе»).

2. Улаживание сущностей с коллапсированным пространством.

В действительности это не так для всех сущностей (БТ и т.п.), но для некоторых из них это будет ключевой кнопкой, которая разбудит их и выкопает оттуда. Вы можете проводить её просто как улаживание аут-интов (нарушений интериоризации) у БТ. Просто оцените (или отметьте, найдите) кнопку, оцените (или отметьте) правильный поток, и проведите риколы (обычно просто вспоминая это и потом вспоминая самое раннее, которое будет давать разрядку).

3. Полная Процедура

Оцените, найдите лучшее чтение, проходите следующим образом, потом - следу-

ющее самое лучшее и т.д. до тех пор, пока весь список кнопок не будет просто давать ПС.

3.1. Пройдите 5-поточные риколы

3.2. Пройдите 5-поточные вторичные инграммы следующим образом: Для каждого потока сначала проверьте, не прошли ли вы уже релиза на этой кнопке, случившийся из-за потери (она часто освобождается (дает релиз) на риколах).

а) вспомните время, когда (кнопка) произошло из-за потери.

б) найдите (отметьте, укажите) постулат, который вы могли бы сделать в это время

Проходите вопрос б) один раз или больше на каждый инцидент, всплывший на вопросе а). Если вы не можете найти никаких постулатов, то попеременно отмечайте что-нибудь в инциденте и что-то в комнате, до тех пор, пока вы не сможете найти постулат, который вы приняли в то время.

3.3. Пройдите 5-поточные инграммы следующим образом: проверьте на релиз как в п.3.2.

а) вспомните момент боли и бессознательности когда (кнопка)

б) найдите (отметьте, укажите) постулат, который вы могли бы сделать в это время

(Если не можете найти никакого, то урегулируйте это как было показано во вторичных инграммах выше.)

3.4. Проверьте на наличие сущностей, которые имеют (кнопка) и исправьте это.

Имейте ввиду, что клиры не должны проходить Дианетических картинок на шаге инграмм и вторичных инграмм. Будучи выше клира, они обычно обеспечены БТ и механикой и т.п. Просто вспомните, что с вами случилось и найдите свои постулаты (которые обычно имеют огромное значение для клира). Хорошо также выдать немного ИТСы по инциденту (отметить время, место, форму и событие), просто не старайтесь залезать в картинки.

Кнопки для оценивания:

1. Мир сократился (World Closed In)
2. Пространство разрушено (Space Collapsed)
3. (ваша) энергия уничтожена
4. Якорные точки разрушены
5. Якорные точки схлопнулись (Snapped in)
6. Все кончено (Everything fell in)
7. Пространство было уничтожено (Unmocked - размоделировано)
8. (ваша) энергия была уничтожена (Unmocked)
9. (ваша) система взглядов разрушена
10. Обрушен (Caved-In - сдался)
11. Задержан (Pulled Back)
12. Отказался от всего (Withdrew from everything)
13. Все стало нереальным (Made it all unreal)

Обратите внимание, что тот, кто коллапсирует (схлопывает) ваше собственное пространство - это всегда вы сами. Другие смогут вам сделать то, что вы им позволяете сделать, но только вы можете схлопнуть свои собственные анкерные точки, не важно сколько БТ или мерзких парней занимают с вами.

=====

7. ОШИБОЧНЫЕ ИДЕИ В СТАНДАРТНОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Здесь я собираюсь поговорить скорее о технологии одитинга, чем об изъятиях высших уровней, которые я уже указал.

Прежде всего, большая часть технологии одитинга правильна. Она прошла долгое развитие, и многие из вопиющих недоразумений ранних лет уже давно исправлены. Но все еще есть некоторые неверные идеи.

Самая главная ошибка в том, чтобы считать, что стандартность, правильность, и точность процедуры главнее достижений преклира, поддержания коммуникации с преклиром и предоставления бытийности преклиру.

Нашей первостепенной целью является добиться наилучших возможных результатов для преклира, это превыше всего. Чтобы этого достичь, важнее оставаться в коммуникации с преклиром, чем выполнять процедуру правильно, потому что коммуникация является самой главной основой, из того, что у нас есть, и без неё ничего не может произойти. Кроме того, если способности и осознание преклира должны быть улучшены, то мы должны скорее сделать из преклира что-то большее, чем сделать из него что-то меньшее. Следовательно мы всегда должны предоставлять и поощрять его собственную бытийность и укреплять его собственные позитивные усилия, даже когда они не полностью соответствуют механической процедуре, которую мы стараемся ему навязать. Это все известные вещи и их можно найти в кодексе одитора. Что неизвестно - так это правильное соотношение важностей. Эти вещи главнее всего остального в технологии, включая серии КС (кейс-супервизирования), материалов класса VIII и формальных процедур одитинга.

Когда Рон писал об искусстве, он осознавал, что абсолютное техническое совершенство было бы смертью. Ради максимальной эстетичности вы приближаетесь к совершенству как можно ближе без потери коммуникационной линии. Если бы только он понимал, что это также применимо и к технологии одитинга!

Когда вы предоставляете абсолютно совершенную стандартную технологию, преклир не будет прогрессировать. Это механистичность и вы могли бы с тем же успехом запрограммировать компьютер одитировать этого парня. С другой стороны, если одитор просто прохлаждается и создает путаницу, тоже не будет никаких успехов. Качество одитинга и количество результатов зависят от того, насколько близко вы приближаетесь к стандарту, сохраняя коммуникацию, предоставляя бытийность и придерживаясь других основ. Иногда это может означать нарушение стандартной процедуры. Настоящее умение приходит скорее с минимизацией нарушений, чем в том, чтобы придерживаться совершенства стандартов в сессии, в то время как преклир падает в преисподнею.

Если вы стучите одитора по башке всякий раз, когда он нарушает стандартную процедуру с хорошими для преклира результатами, то вы будете убивать его способность быть вместе с преклиром и использовать его способность знать (знательность - knowingness) и понимание что нужно делать, что ему реально нужно, самим преклиром, даже если этого нет в учебниках. КС скорее должен признавать действительными эти успешные нарушения, чем нападать на одитора.

Стандарты существуют не просто так, и действительно, они обычно работают, и их нарушения обычно приносят неприятности. Исходя из этого, будет множество примеров, когда нарушения стандартов приводят к неудачам и слабым результатам. Вот где вы корректируете некомпетентного одитора и обучаете его делать эти вещи правильно. Не нарушайте это утверждение, исправляя теоретическую ошибку, которая в некоторых случаях может и не быть ошибкой. Лучше исправляйте настоящие ошибки, которые очевидно привели к неудаче в помощи преклиру.

Все вышеописанное предполагает, что стандарты всегда правильны. Даже в таком случае вы должны разрешать отступления, потому что нет абсолютов. Но также в стандартах могут встречаться и настоящие ошибки, или более лучшие способы что-то сделать. В прошлом мы видели бесконечные исправления ошибок в самих стандартах. Поэтому, если вы увидите, что одиторы достигают результатов с какими-то постоянными (с аналогичными) нарушениями стандартной процедуры, то может быть вам лучше пересмотреть стандартную процедуру.

Есть ряд моментов, которые поменялись за эти годы. Часто были результаты и того и другого способа и были аргументы в пользу и того и другого подхода.

Одним из них был можно ли считать или нет настоящей ПС, которая случается выше 3.0 на Е-метре. Одно время это было абсолютом (никогда не называть, если она выше 3.0) и некоторые кейсы были запороты. В другое время без всяких колебаний считалось все и было обнаружено, что в некоторых случаях процессы оставались незавершенными. А может быть одитору нужно просто действительно посмотреть на преклира и быть в достаточно хорошей коммуникации с ним, чтобы сказать получил или нет преклир релиз (облегчение) чего-то. Если вы хороши в своем деле, вы должны быть способны увидеть это даже без Е-метра. И если одитор уже хорошо обучен и преклир выглядит счастливым, может быть Кейс-Супервайзеру нужно принять мнение одитора, как нечто лучшее, чем механическое показание Е-метра.

Другим моментом является что считать чтением на Е-метре. В старые времена принималось любое изменение характеристик движения стрелки. В современные времена они ограничивают себя падениями, мгновенными ПС, чтениями ракеты и (в особых случаях) рок-слэмами (обвал скалы). В первом случае мы иногда подбирали что-то, что было недостижимо (подъем обычно указывает на неконфронт и если вы это подбываете, оно иногда не проходит). Во втором случае мы иногда могли что-то пропустить, что нужно было проходить. На практике, может иметь значение что вы пытаетесь делать. В восстановительных действиях вы можете принимать чтение, которые вы в нормальном процессинге не использовали бы, потому что это может быть только точкой входа в какую-нибудь ужасную ошибку одитинга, которая была сделана раньше, и у вас может не быть другого выбора, кроме как пробивать себе дорогу через что-то, что едва-едва проходимо, чтобы исправить этот материал.

Встречаются также редкие и необычные реакции Е-метра. Одной из них является резкий мгновенный подъем, который похож на быстрое длинное падение, только наоборот. Она очень редкая. Их нужно подбирать. Что у вас есть - яркое отклонение (вздрагивание) и неконфронт, но человек находится прямо на краю, перед тем как посмотреть на это⁵³. Это одна из реакций типа «О, господи! Что же это может быть!» Просто зачитайте этот пункт несколько раз, что часто превращает эту реакцию в эффективное падение, когда человек бросит настоящий взгляд на проверяемый пункт.

Еще одной проблемой являются фантастически огромные чтения. По-настоящему огромные ПС, тэта-бопы и рок-слэмы можно спутать друг с другом и можно также перепутать их с гигантским чтением-ракетой, которое исчезает со шкалы. Эти чтения могут быть шириной в 2 или 3 деления ТА и если они по-настоящему быстрые, то стрелка может с такой силой стучаться о концевые пенечки, когда она мечется из конца в конец шкалы, что это будет слышно. Вы немедленно должны понизить чувствительность до 1, так чтобы у вас была какая-то надежда поймать конец этого чтения и вы можете перепроверить этот пункт, предварительно установив ТА в такое положение, где вы можете надеяться увидеть все чтение, которое влезет на шкалу. Мы на самом деле можем использовать Е-метр с чувствительностью ниже 1 для того, чтобы опознать эти гигантские чтения.

Сверх-супер-ультра чувствительные Е-метры нужны для восстановительных действий, там где так много того, что мешает смотреть преклиру, что вам нужна вся помощь, какую вы только можете получить. Когда преклир просто летает на продвинутых уровнях, то и чтения должны быть яркими и вам нужен менее чувствительный Е-метр. Это дурное дело искать более чувствительный Е-метр для прохождения НОТов, что означает просто, что они проходят не тот процесс. Если бы это было правильным действием, были бы хорошие чтения. Если этого нет, значит либо это действие ненужное, либо нарушает постепенность (сначала нужно проходить что-то другое), либо сама по себе процедура каким-то образом исковеркана. Материалы НОТов иногда могут хорошо читаться на Е-метре. Сделанные в нужное время, они могут быть очень полезными. Но

⁵³ the person is right on the edge of looking at it - можно перевести также как «ему не терпится посмотреть на это»

когда они проводятся фанатиками, которые пытаются свалить все случаи на факторы НОТов, тогда у вас и будет это странное желание иметь все более и более чувствительные Е-метры, чтобы находить те вещи, которые не читаются, как от них того ожидают.

Кстати, было бы здорово иметь супер-дешевый, но ультра сложный Е-метр для использования соло-одиторами, так чтобы обычное население могло проходить соло процессы в виде «сделай сам» и т.д. Простой и дешевый мост сопротивления можно было бы подключить к последовательному порту компьютера. Сложная программа могла бы проводить анализ сигнала и выдавать информацию на графический дисплей. Это могло бы делаться в десятки раз лучше, чем теперешние Е-метры, из-за гибкости и мощности выполнения этих операций программным обеспечением. Я мог бы ожидать, что такая вещь могла бы стоить менее 100 долларов.

Очень сбивающим с толку данным является следующее «Преклир Не Знает Что С Ним Не В Порядке». Это придумано, основываясь на допущении, что если бы он действительно знал, что с ним не в порядке, это не было бы не в порядке.

Это достаточно распространенный случай для человека с улицы. Все, что он мог понять или уладить с помощью того, что он сейчас знает, и его теперешнего уровня конфронта, уже улажено, и если это все еще не в порядке, то значит у него просто нет правильного ответа на это.

Но это тотчас же меняется, как только вы даете ему больше информации или поднимаете уровень его конфронта.

Попробуйте послушать преклира во время изменения. Когда он на полпути к чему-то, он часто знает что есть что и имеет частичное видение правды. Если бы он увидел все это, оно бы ушло, но когда у него только частичное видение, он часто бывает прав, но не полностью освобожден от этого. Если бы вы оставили его в покое, он бы в конце концов действительно прошел через это сам, но это потребовало бы какого-то времени. Если же, однако, вы продолжите настаивать на том, что не знает, когда он это на самом деле делает, вы ему все испортите и также создадите большой рАРК.

Крайним примером этого было приведение в замешательство людей, которые достигли Клира на Дианетике до того, как был выпущен бюллетень о Дианетических Клирах. Они обычно могли знать, что к ним применялись неправильные действия, и они часто чувствовали, что они были Клирами, но они не смели заявлять, что они ими были. В этом случае, они знали лучше, чем одиторы и КС-ы, и никто не мог подтвердить их правоту.

Хорошей кнопкой на рАРК в корректировочных списках (L1) и восстановительных списках (зеленая форма) могла бы быть «Вы были правы и никто это не мог признать?». Это ключевой момент, потому что мы стараемся вновь разжечь фундаментальную правоту, которая лежит под всеми аберрациями и когда преклир её имеет, но вы ставите на ней крест, вы запикиваете его правоту обратно в банк и убиваете его реальную надежду на свободу. Это может быть причиной разного рода рАРК, когда преклир хочет сжечь организацию, потому что она действует подавляюще по отношению к его кейсу.

Конечно вы не хотите потерять контроль над сессией или гоняться за каждой пустой мыслью или расстраиваться из-за попыток преклира избежать смотреть на что-нибудь. Но вы должны быть способны понимать разницу между неконфронтирующим преклиром и тем, кто постигает правду. И вы должны быть способны закончить цикл действия, в то время пока вы записываете то, что преклир предлагает для последующего улаживания, и сохранять убежденность преклира, и действительно обращаться к этим вещам как только текущий процесс будет завершен.

И не боритесь за то, чтобы не принимать распоряжений преклира. Вы можете немало покориться и все еще не потерять управление сессией. Иногда преклир прав. Подтвердите это. Довести преклира до точки, где его ИТСА о своем кейсе действительно

но правильна, это самое важное достижение, которое он когда-либо сделает, потому что это то, что позволит ему найти свой собственный выход.

Другая больная точка - это данное, что "Все Одиторы Говорят Слишком Много". Инструкция конца 60-х недвусмысленно это утверждает.

Интересно здесь то, что это правда, и все же эта инструкция была написана в такой манере, что должна была полностью разрушить одитинг.

Инструкция представляет это как что-то, что должно быть исправлено. Конечным результатом было то, что одиторы перестали говорить и одитинг перестал происходить. Это было в некоторой степени исправлено в более поздние годы (путем пересмотра улаживания оригинаций в ТУ4), но все еще остается проблемной точкой.

Правильное данное в том, что любой одитор, который действительно одитирует преклира, будет говорить слишком много. Поддержание двухсторонней коммуникации важнее. Если одитор говорит слишком мало, никакого одитинга не будет иметь места. Если одитор старается говорить в точности правильное количество, то он иногда будет недотягивать и предавать некоторых своих преклиров, теряя линию коммуникации. Следовательно, он будет говорить слишком много, если он действительно намеревается получать результаты, а не пытаться осчастливить какого-нибудь кейс-суперайзера или отвечать какому-то случайному стандарту. Однако, опять, это предмет того, насколько близко можно к этому приблизиться. Высоко квалифицированный одитор скорее будет говорить всего лишь на волосок больше, чем нужно, а не забалтывать преклира и время от времени высказывать всякие неправильные вещи и этим приводить его в замешательство.

Одним фатальным недостатком было использование бесконечных установок, подготовок, и ремонтов перед тем, как позволить преклиру перейти на новый грейд или уровень ОТ.

Это возникло главным образом как исправление ошибок неправильного определения клира, отнесение всех случаев на НОТ-ы, считать, что все вещи должны быть скорее абсолютами, нежели постепенным увеличением конфронта и осознания, и многих грейдов и процессов, пропущенных в текущей последовательности. Это заставляет КС бояться разрешать что-нибудь начинать, потому что что-то может быть не улажено, и преклир может свалиться ему на голову.

Грейды и уровни быстро работают на увеличение способностей и осознания. Ненужные восстановительные и установочные действия (и позорные ненужные проверки на безопасность) медленно тянут ляжку растрачивают время и деньги каждого.

Единственным критерием, который должен учитываться перед тем как принимать за одно из этих главных шагов, это действительно ли преклир летает (т.е. хорошо одитируется, в высоком тоне, показывает ПС и легко получает осознания, и т.д.).

В некоторых случаях нарушения в листинге или в интервью могут стать препятствием и вам нужно это исправить. В других случаях это не важно. Посмотрите на преклира и вы увидите, есть ли у него свободное внимание, необходимое для прохождения чего-то нового, или его внимание зафиксировано. Это все что вас должно заботить.

Есть много того, что у преклира не в порядке. Вам нужно поднять его конфронт во многих областях. Но одна область является настоящей причиной, лежащей за всеми его абберрациями, и это означает, что вам нельзя становиться фанатичным и пытаться вылечить все в один прием. Продвигайте преклира вперед как можно быстрее, давая ему большую победу в каждой из множества различных важных областей. Когда вы слишком скрупулезны в одной области, начинает возникать пропущенный заряд в других областях, который вы не улаживаете, и в конце концов он выплеснется вам в лицо.

Не обещайте совершенной стабильности или абсолютных решений. Вместо этого обещайте лучше что вы будете продвигать его максимально быстро в направлении ро-

ста его сил и способностей.

Что касается проведения НОТов, это более незначительный фактор, влияющий на кейс, и именно они главным образом приносят неприятности, когда их назначают в качестве причины всех проблем, овертов и расстройств преклира. Это просто НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОЧЕМУ. Правильно указать «почему» (причину, лежащую в основе чего-то), никогда действительно не повредит преклиру, даже если это немного нарушает постепенность (вне градиента) и трудно конфронтируется. Но брать что-угодно, на чем есть заряд (а на НОТах обычно бывает некоторый заряд), - это неправильное почему, и скармливать это преклиру - это верный способ ему навредить.

Тем моментом, когда нужно начитать НОТы является момент, когда преклир начинает обращать внимание на сущности и становится заинтересованным в их улаживании. Это нельзя держать в тайне от него. Это нужно узнавать как что-то что будет иногда появляется и у нас есть техника, чтобы справиться с этим, когда это происходит. Между прочим, это можно совершенно спокойно проигнорировать. Просто не позволяйте преклиру начинать сваливать вину за свой кейс на них, потому что это будет его убивать.

Правильным градиентом при проведении НОТов - это сначала провести упражнения ОТ. Это то, что поднимает его восприятие и силу до того уровня, когда он может просто отряхнуться и сбросить эти сущности со своего пути. Вы поднимаете преклира до уровня, когда он пытается отбрасывать (проецировать) энергию и восприятия на расстоянии и другие такого рода вещи, и он замечает, что на его пути есть материал, который взбаламучивает воду и сокращает его силы. Это является действительным следствием деятельности сущностей. Они не очень существенно аберрируют человека (преклир уже был аберрирован еще до инцидента 2, иначе почему бы он гулял тут в теле и позволял мордовать себя всяким мерзким правителям), но они встают на его пути, особенно что касается способностей ОТ.

По сравнению с невнятным бормотание, которое обычно бывает в метафизике, Саентология - точный технический предмет. Но мы допускаем ошибку, приравнивая её к механической технологии, такой как инжиниринг (машиностроение). Это вводит вас в заблуждение и заставляет считать, что все это механика, а это не так.

В строительстве мостов вы просто механически следуете технологии и вот - мост готов.

Но технология Саентологии больше похожа на рисование или игру на пианино. Эти вещи несут в себе большой компонент тэты и если вы просто механически применяете технику, вы не получите желаемого результата. Технология является всего лишь предварительным требованием для реального понимания и способностей, а не конечным результатом.

Саентология перво-наперво, скорее философская, чем инженерная дисциплина. Вам нужно изучать ее и применять как философию. А поскольку это прикладная философия, вам также нужно владеть механическими аспектами технологии, но не потерять ся в них и не думать, что они и являются конечным результатом.

Основной проблемой является проблема отношения (позиции). Похоже, что усилия должны быть направлены на защиту технологии и чтобы сделать её правой, тогда как на самом деле вам нужно как одитору делать следующее: создавать и укреплять правоту преклира, и как кейс0супервайзеру вам нужно создавать и укреплять правоту ваших одиторов.

Если вы подтверждаете (признаете действительным) бытийность, способность знать и ответственность, то вы будете получать больше бытийности, больше способности знать и больше ответственности. С другой стороны, если вы подтверждаете (признаете действительным) процедуру механического запоминания, то вы будете получать больше механического запоминания (и будет требоваться даже еще больше процедур

механического запоминания, потому что старых процедур будет недостаточно перед лицом ухудшения бытийности, способности знать, и ответственности).

Несмотря на все это, есть хорошие одиторы, супервайзеры и КС-ы, работающие в ЦС. К нашему стыду, они скорее являются исключением, чем правилом, и они являются предметом для обесценивания как раз за те вещи, которые их возносят выше толпы.

Пилот
Супер Сайо
часть 5
ВСЕЛЕННЫЕ ИМПЛАНТОВ

Copyright 1996

Все коммерческие права зарезервированы за автором, который в настоящее время желает оставаться анонимным и поэтому он пишет под псевдонимом «Пилот». Отдельные люди могут свободно копировать эти файлы на Интернете для своего собственного использования и их можно делать доступными на любом web-сервере, который не взимает за это платы, и который не изменяет содержимого этого файла.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ЭТО ЗАМЕТКИ О МОИХ ИССЛЕДОВАНИЯХ УРОВНЕЙ ВЫШЕ ОТ 7. ОНИ МОГУТ БЫТЬ РЕСТИМУЛИРУЮЩИМИ ИЛИ ВЫЗВАТЬ РАССТРОЙСТВО. ЭТИ МАТЕРИАЛЫ МОГУТ БЫТЬ НЕВЕРНЫМИ, НЕПОЛНЫМИ, ИМЕТЬ НАРУШЕНИЯ В ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ИЛИ ПРОСТО НАРУШАТЬ ДЛЯ ВАС ПРИНЦИП ПОСТЕПЕННОСТИ. ЧИТАЙТЕ ИХ НА СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ СТРАХ И РИСК⁵⁴.

ВВЕДЕНИЕ

16 декабря 1992 года

Мы - деградировавшие фрагменты богоподобных существ, создавших эту последовательность вселенных. Это падение заняло много времени и охватывает периоды существования множества вселенных. Обратная дорога будет длинной и трудной, но награды будут велики.

Рассматриваемый предмет столь обширен, что в нём найдётся поле для деятельности многих исследователей. Очевидно, я здесь уже не первый, не буду я и последним.

Что касается этих записок, я не пытался создать новый мост или пересмотреть работы Л. Рона Хаббарда. Я даже не пытался облечь эти материалы в форму, приемлемую для широкой публики. Вместо этого я совершил прогулку в неизведанные дикие земли, не рискуя ни чьим кейсом, кроме своего собственного. Это заметки о моём путешествии.

⁵⁴ Эти материалы действительно МОГУТ рестимулировать. Перед их чтением есть смысл ознакомиться с техникой прохождения «суицидального импланта» и заготовить соответствующий шаблон (см. Приложение 1).

Рестимуляция обычно проявляется в форме сильной, но несколько странной простуды, могут быть ощутимые соматика в районе грудины, снижение осознания, ревматические ощущения, временные амнезийные эффекты, но это всё редко — обычно именно простудные ощущения. Выход из рестимуляции осуществляется прохождением шаблона «суицидального импланта», объективных процессов. Можно воспользоваться старым правилом: «Если что-то было включено процессом, то оно будет отключено тем же процессом при его продолжении». То есть вы заново прочитываете эти материалы, обращая внимание на рестимулирующие кнопки. Возможно, это придётся проделать несколько раз.

Лучше всего применить всё в комплекте: и шаблон, и объективы, и повторное прочтение. Если ничего не предпринимать, то рестимуляция сойдёт на нет через одну-две недели, но может затянуться и на месяц. При этом нет гарантии, что она не повторится при изучении дальнейших материалов.

Всё вышесказанное относится к тем, кто несколько продвинут в процессинге. (Процессинг не обязательно саентологический. Рестимулировались и продвинутые буддисты, даосы, суфии, последователи Ошо.) На непосвящённых эти материалы никакого воздействия не оказывают, по крайней мере такого не наблюдалось и просто не известно.

Исследование подобных рестимуляций позволило предположить, что рестимулируются не столько описанные события, сколько их проекции, драматизируемые социальными институтами. Основная драматизация идёт в диапазоне тонов от 0.1 до 0.8 (по шкале Хаббарда). (прим. пер.)

ЧАСТЬ 1: ВВЕДЕНИЕ ВО ВСЕЛЕННЫЕ ИМПЛАНТИРОВАНИЯ

ВСЕЛЕННЫЕ ИМПЛАНТОВ

29 марта 1990 года, пересмотр 16 декабря 1992 года

Самые фундаментальные аберрации берут начало в те времена, когда у индивида были способности, приближающие его к богу. Чтобы всего лишь подумать об этих инцидентах, требуется занять точку зрения существа, которое может по своему желанию создавать и разрушать вселенные.

Но не обманывайтесь, думая, что подобное могущество способно решить все проблемы. В особенности, когда мы говорим о власти над МЭСТ или эквивалентами МЭСТ в других системах творения. Когда все как боги, проблемы межличностных отношений скорее усугубляются, а не уменьшаются.

Существо сначала становится аберрированным, а лишь затем, вследствие этих аберраций, теряет могущество. Следовательно, мы находим, что самый ранний период отсутствия аберраций сменяется периодом интенсивного аберрированного поведения, в который индивид всё ещё обладает могуществом бога.

Когда индивиду нельзя причинить вред или силой, или эмоцией заманить его в ловушку, всё, что остаётся — это хитрость, ложные данные и суждения, способны вовлечь его в неприятности. И когда подобные индивиды вступают в конфликт, обладая могуществом создания вселенных, они будут создавать вселенные, специально устроенные так, чтобы обхитрить, унижить и аберрировать друг друга. Так возникли вселенные имплантации.

Вселенная имплантации - это вселенная, которая намеренно разрабатывается и используется для установления аберраций. В основном они существовали на раннем участке трака, в те времена, когда создавать вселенные было намного легче, чем теперь.

Прежде чем углубиться в их обсуждение, необходимо немного предварительной информации о предмете вселенных в целом.

1. Природа вселенных

Вселенная — это самосогласованный (непротиворечивый) пакет правил и моделей (мокапов). Она содержит пространство или некий его эквивалент для отделения мокапов друг от друга. Как правило, там есть некое время, которое отвечает за последовательность событий. Она также заполнена чем-то вроде вещества и энергии. Ну и существует набор правил, управляющий работой всего этого хозяйства.

Вселенные МЭСТ, подобные нашей, уже долгое время в ходу, главным образом потому, что в наказательных вселенных эпохи домашних вселенных была имплантирована предрасположенность к такого рода мокапам. Но возможно и многое другое; и вселенные, которые разрабатывались как ловушки или импланты, часто выходят за пределы обычных определений, чтобы воспользоваться невежеством индивида или его пробелами в знаниях.

Вселенные создаются при помощи постулатов, увековечиваются изменением данности (*alterisness*), и делаются реальными для других посредством соглашения. Вселенные, в прохождении которых мы заинтересованы на данном этапе, также были постулированы, подвергнуты изменению-данности, и относительно них было принято соглашение. По этому поводу существует множество материалов в Аксиомах, Лекциях в Фениксе, Филадельфийском курсе докторантуры⁵⁵ (ФКД) и других ранних саентологических материалах. Если сначала пройти спакации⁵⁶ (ФКД), обращая внимание на модели-

⁵⁵ *Philadelphia Doctorate Course, PDC* - Филадельфийский курс докторантуры — продвинутый саентологический курс, который Л. Рон Хаббард читал в 1952 году.

⁵⁶ *Spacation* - Слово, образованное от "space" (пространство) и означает что-то вроде "пространственности". Технический словарь Дианетики и Саентологии Хаббарда: 2. Процесс, имеющий дело с восстановлением способности создавать пространство. 3. Построение своего собственного пространства с помощью 8 якорных точек и прочное их удерживание без всяких усилий.

рование небольших простеньких вселенных и наблюдая поведение пространства и времени, можно значительно ускорить процессинг и улучшить понимание.

Как ЛРХ упоминал в одной из своих лекций, существа перемещаются из одной вселенной в другую посредством соглашения.

Представьте себе вселенную с красным диваном и красным стулом, и вторую отдельную вселенную с зелёным диваном и зелёным стулом. Представьте себе, что кто-то соглашается с красным диваном и таким образом оказывается в красной вселенной. Теперь представьте себе, что он передумал и согласился с зелёным диваном. Тогда он перемещается в зелёную вселенную. Заметьте, что вследствие соглашения с зелёным диваном, он получает в придачу ещё и зелёный стул. Если ему хочется иметь зелёный диван и оранжевый стул, ему нужно либо внести в зелёную вселенную изменение-данности (*alter-is*) (что может оказаться непростым делом, если с ней уже согласилось много других существ), либо смоделировать новую третью вселенную с копией зелёного дивана и оранжевым стулом. Заметьте, что если бы он захотел встретиться с кем-то сидящим на зелёном диване, то ему было бы не отвертеться и от зелёного стула, поскольку другой индивид, скорее всего, находился бы именно там, а не в новой вселенной с оранжевым стулом.

Тэтан всё ещё сохраняет способность входить во вселенную, просто соглашаясь с ней. В настоящее время у него проблема не в том, чтобы попасть в новую вселенную, а в том, как выбраться из старой. Его соглашения с этой вселенной неотвязны и сильно закреплены. Он легко может войти в контакт с другой вселенной, представляя в ней кого-то и соглашаясь с ним, но получит лишь очень смутный эффект, потому что не откажется от своих соглашений здесь, на Земле.

В ранние времена всё было по-другому. Я имею ввиду период времени, который следовал за отделением от статики, но предшествовал вселенным, основанным на твёрдых соглашениях, которые никто не мог покинуть. Вначале обстановка (это и есть та идеальная обстановка, к которой мы стремимся) состояла из множества основанных на согласии вселенных (а также многочисленных индивидуальных, не основанных на согласии вселенных) и они непрерывно создавались и изменялись посредством поступатов. Индивиды перемещались между ними, выбирая нужные соглашения.

Рассмотрим существо, не зависящее от пищи, одежды и любого другого МЭСТ, поскольку оно может создать что угодно, если ему чего-то захочется. Что же будет иметь для него ценность в таких обстоятельствах? Это были бы такие вещи как восхищение, новые и интересные творения, эстетика, коммуникация и т. п. Основные вещи, которые основываются на взаимном обмене между существами. Тут возникают ситуации, когда, например, существо моделирует вселенную и пытается сделать её достаточно эстетичной, чтобы заинтересовать других существ. Оно делает это, чтобы другие с ней согласились, восхищались ею и внесли свой вклад в её реальность. Это приводит к своего рода борьбе за первенство, попыткам набрать "очки", оцениванию, обесцениванию, художественной критике и всему остальному. На самом деле, между существами, которые по желанию могут творить и разрушать вселенные, существует очень высокий уровень игровых условий, согласованные виды наказаний и т. д. По правде говоря, это очень весело, но тому, кто разгуливает в теле из мяса, такая игра может показаться чересчур грубой.

Кроме обычных основанных на согласии вселенных, в которых существа встречаются друг с другом, вы можете обнаружить и основанные на согласии вселенные иного рода. Это разновидность "законсервированной", предопределенной заранее вселенной, которую можно считать аналогом современного кино. Такого рода вселенная постулируется вместе с завершённым траком времени. То есть, когда постулируется эта вселенная, весь ход времени моделируется так же, как и пространство. Представьте себе какой-нибудь приятный фильм, созданный как полноценная реальность со всеми восприятиями и т. д. А теперь представьте, что "зритель" входит в соглашение с актёром в главной роли и воспринимает фильм так, если бы это была его собственная жизнь. Трак заморожен (неподвижен). Он подбирает начало и проживает его до конца, и если кино было хорошим, он может захотеть как-нибудь ещё раз его пережить. В таком

фильме у вас обычно нет свободы выбора внутри вселенной. Трак просто движет вас в направлении от начала к концу. Это вселенная сама по себе и она не имеет местоположения в пространстве или времени по отношению ни к какой другой вселенной. Она просто существует сама по себе и если вам захочется с ней согласиться и пережить её - на здоровье. Конечно, у вас есть такой же выбор, как и сейчас, когда вы смотрите кассету на видеомэгнитофоне. Вы можете её остановить, отмотать назад или просто отключить. Но вы не можете изменить её содержание, если только вы не хотите создать копию всего этого и сделать «римейк» (новую версию) этой истории с некоторыми изменениями.

С созданием этих развлекательных вселенных было связано немало соперничества. Что-то вроде премии "Оскар" для Тэты, если можно так выразиться. Иногда, в качестве пари о том, чья модель будет самой популярной, разыгрывались суровые наказания, такие как период услужения или путешествие в неприятную вселенную.

Существовала и разновидность "законсервированной" вселенной, предоставлявшей некоторую свободу выбора, наподобие того, как это делается в видеоиграх или приключенческих компьютерных играх. То есть там мог существовать какой-то набор зафиксированных сцен и вы могли их проходить в зависимости от ключевых решений, которые вы могли принимать, или там мог быть набор зафиксированных целей, которые могли попадаться вам в случайной последовательности, и вы бы набирали очки, когда их поражали. Таким образом вы получаете серию мини-сцен, связанных друг с другом при помощи постулированной программы. Всё, что вы можете заставить делать компьютер или видеомэгнитофон, можно точно так же устроить в виде серии условных постулатов Тэты. Например, вы можете создать постулат, что если кто-то откроет дверь, то выбежит зелёная мышка. На самом деле, это не сложнее, чем постулировать, что зелёная мышка выбежит прямо сейчас.

Заметьте, что в этих обстоятельствах путешествия во времени эквивалентны перемотке видеомэгнитофона. Речь конечно же идёт о путешествиях во времени относительно трака вселенной. Ваш собственный трак последователен, независимо от того, будете ли вы выделять петли по траку какой-то вселенной. Вы можете немного поиграть с видеомэгнитофоном и понять, что, перематывая плёнку назад, можно "отправиться в прошлое", или "предсказывать будущее", если вы уже видели её раньше. Если на фильме записаны часы с календарём (это эквивалент даты на картине или действительного времени вселенной), то вы увидите, что для данной сцены время в той вселенной всегда одно и то же, когда бы вы её не смотрели.

Это затрудняет датирование. Со всем этим множеством основанных на согласии вселенных, где нет ни одной вселенной с "правильным" временем, да ещё с законсервированными вселенными, в которых всегда одна и та же дата, когда бы вы их не посещали, величины типа X триллионов лет назад не особенно полезны. Время в разных основанных на согласии вселенных не было связано и текло с различными скоростями, так что даже если бы два индивида согласились вести отсчёт в "земном" времени, то в следующий раз, когда они оказывались бы одновременно вместе в одной вселенной, их даты могли бы фантастически различаться. Датирование можно проводить по отношению к своему собственному опыту, наблюдая, что происходило для вас раньше, а что позже.

К концу этой последовательности вы обнаружите появление домашней вселенной. К этому времени существо уже достигло некоторого упадка. Вместо того, чтобы просто создавать и разрушать по своему желанию множество настоящих собственных вселенных, ему хотелось какого-то согласия. Поэтому была создана и согласована большая матрица связанных между собой вселенных. Каждому индивиду была выделена в этой матрице своя собственная домашняя вселенная, где он мог создавать всё, что пожелает. Он вложил в эту вселенную столько времени и творческих усилий, что ни за что не хотел от неё отказываться. В результате она превратилась для него в ловушку. Этот период свободной Тэты завершается разрушением матрицы домашних вселенных и её превращением в одну вселенную соглашений.

2. Механика вселенных

Вселенную можно создать, если точно и конкретно постулировать каждый её отдельный элемент. Однако, это довольно много работы. Существуют определенные общие упрощающие дело и простые в использовании приёмы. Они часто проявляются в устройстве простых вселенных.

Постулировать бесконечность почти так же просто, как и постулировать отдельный объект. Это благодаря тому что бесконечное число чего-то — это скорее одно единственное намерение, а не множество различных подробно описанных вещей. Скажем, вы хотите смоделировать пляж, по которому мог бы кто-нибудь прогуливаться. Если создавать каждую песчинку по отдельности и непохожей на своих соседей, на это уйдут эпохи. Вместо этого вы создаёте в деталях одну песчинку, а затем её копируете. Вы говорите, пусть она повторяется снова и снова. Если вам так хочется и, если в пространстве пока еще ничего нет, вы можете просто сказать, что этот пляж тянется бесконечно. Вот вам и бесконечность. И сколько бы вы не шли по пляжу, там всегда будет ещё пляж. Заметьте, что пляж всегда будет одним и тем же, если только вы не пошли дальше и не изменили какие-то его части.

Вы можете постулировать и прогрессирующую бесконечность. Предположим, вы хотите смоделировать часть пляжа с переходом одного цвета в другой. Затем вы говорите, что он продолжается бесконечно в одном направлении, становясь светлее, а в другом - темнее. И снова это простой постулат, не требующий большой детальной работы.

В качестве примера, соответствующего уровню человека, рассмотрим математическую числовую ось. Здесь постулат просто заключается в том, что есть число, а когда вы прибавляете к нему единицу, то получаете большее число. Когда создавались числа и счёт, нужно было придумать лишь основные предпосылки, касающиеся количества и счёта. Никому не приходилось сидеть и выдумывать по одному все мыслимые целые числа от единицы до бесконечности. Если вы представите себе такое число, которое превышает все числа, до которых додумались ранее, то и здесь будет то же самое. Следующее за ним число как всегда уже там.

Точно так же, как бы далеко вы не шли по пляжу, который был смоделирован бесконечным, там и дальше будет пляж. А если в постулат была заложена прогрессия, например, чем дальше вы заходите, тем горячее становится песок, тогда он просто будет становиться всё горячее. Это происходит точно так же, как и с числами, которые становятся всё больше и больше, когда вы двигаетесь вдоль числовой оси.

Ещё одна уловка - это постулировать до бесконечности повторяющийся шаблон. Тут вы говорите: здесь должен быть километр зелёного песка, а затем километр красного песка, а после него опять километр зелёного песка, и так до бесконечности. Это всё очень просто устроить. В таком бесконечном постулате можно использовать любую математическую последовательность, это не обязательно должно быть простое чередование.

Практическое применение этих данных состоит в том, что вы обнаружите вселенные, в которых грязь продолжается в глубину и просто становится всё гуще и чернее, как бы глубоко вы не копали. И тогда вы говорите: ну ладно, а что же находится по другую сторону этой грязи; ответ заключается в том, что нет никакой другой стороны. Для рассматриваемой вселенной она не была определена. Она просто продолжается до бесконечности. Такой уж там приключился постулат и именно его вам придётся дублировать, чтобы воспринять её как есть.

В этой вселенной постулат - это бесконечное пространство. Это пространство просто продолжается и продолжается, как бы далеко вы не заходили.

Ещё один популярный трюк - это завернуть одну из этих бесконечностей саму на себя. Для этого вы берёте бесконечный пляж и выбираете на нём точку, а затем берёте другую точку подальше от первой и делаете их одной и той же точкой. Это не очень просто сделать, если у вас на пляже уже есть всякий мусор, различия и т. д. Но если вы это делаете, когда пляж ещё чист и прост, вам нужно только изменить-данность просто-

го начального постулата и всё проходит очень легко. Так что зачастую это второй постулат, который вы делаете, прежде чем увлечётесь внесением изменений. Как только вы его сделали, пляж будет иметь конечную длину и когда вы по нему пойдёте, то увидите как он будет заворачиваться сам на себя. Но пляж при этом не искривлён, он по-прежнему прямой и плоский. Искривляется само пространство.

В обычной вселенной типа игрового поля, такой как эта, всё это дело просто заложено изначально, каждый вносит свое изменение-данности и дурачится с ними как может. Если вы примете соглашения этой вселенной или кого-то из её обитателей, вы получите её в текущем ее состоянии.

Однако, во вселенной-рассказывающей-истории (*story telling universe*) или её прилипчивом родственнике, вселенной имплантации, также есть зафиксированный трак времени. В данном случае постулировано не только пространство, но и время. Например, первый день — солнечный, второй день — облачный, а начиная с третьего дня — чернота. Так же как и к пространству, бесконечные постулаты можно применять и ко времени.

Представьте себе, что во вселенной-рассказывающей-истории захотели устроить постановку «Унесённых ветром». Первым делом, выпускающая команда смоделировала бы её во всех деталях шаг за шагом и день за днём. Вы сможете войти в неё, принимая соглашения в начале трака. Иначе говоря, вы согласились бы с гражданской войной, с Тарой и со Скарлет и т. д., и внезапно вы уже там. Может так случиться, что история была смоделирована только с точки зрения Скарлет, либо там есть выбор персонажей, которыми вы можете быть, и каждый из них полностью смоделирован. А в конце там могут быть титры и благодарности, тэта-подпись, постулированная так, чтобы бесконечно продолжаться на траке времени этой вселенной.

Поскольку вход во вселенные осуществляется посредством согласия, появляется возможность заставить кого-то переходить в другие вселенные, принуждая его к соответствующему набору соглашений. Одно существо может окутать другое и навязать ему соглашения начала трака зафиксированной вселенной, и ему поневоле придётся его пройти. А зафиксированная вселенная, в свою очередь, может навязывать ещё какой-то набор соглашений, переносящих его в другую вселенную. И вот, мы получаем инциденты смены вселенных.

Теперь мы в состоянии объяснить Инцидент I. Это вселенная имплантации, являющаяся инцидентом смены вселенных. Этот инцидент является началом трака в своей собственной странной вселенной. Вот почему у вас может существовать более ранний Инцидент I и всё же он всегда находится в начале времён. И не то, чтобы он просто говорил, что находится в начале времён, он действительно находится в начале времени своей собственной вселенной. В нём закладываются основные соглашения, которые переносят вас в эту вселенную. Игры в этой вселенной основаны на силе, поэтому вы получаете что-то типа возницы в колеснице. Чернота в конце Инцидента I — это бесконечный постулат, который просто продолжается вечно в пространстве и времени. Поскольку там больше нет настоящих изменений за исключением повторяющихся волн в черноте, вы в конце концов уступаете соглашениям, которые там устанавливаются, и в результате оказываетесь здесь. Он использовался, чтобы брать неугодных и отправлять их в нашу вселенную. Время от времени кому-то удавалось из неё выбраться и его снова сюда бросали, отсюда возникают повторения этого инцидента. Бывает очень полезно пройти сторону этого инцидента, связанную с проступком (охватить кого-то и затолкать туда).

3. Падение Тэты

Возможно, что в прежние времена мы играли в игру, разбившись на команды, и каждая команда создала аберрирующую вселенную, которую можно было применять к проигравшим. Мы могли заключить соглашение о том, что победившая команда получила бы возможность брать по одиночке каждого из проигравших и пропускать его через наказательную вселенную.

На самом деле неважно, кто выиграл первую игру, поскольку все продолжали бы

играть дальше и, в конце концов, каждый прошёл бы через множество таких вселенных и сам множество раз заталкивал туда других.

Хотя каждая команда из всех сил старалась бы создать самую ужасную аберрирующую вселенную, поначалу они лишь оставляли не некоторое время у проигравших слегка неприятный привкус, притом на весьма короткое время. Если помните, мы говорим о существах, которые могут по желанию создавать и разрушать вселенные.

А раз так, то каждый в данной вселенной мог сперва как совершить оверт (проступок), так и получить мотиватор; однако к тому времени, когда мы докатились до того, что стали застревать во вселенных, у нас, вероятно, в каждой из них накопилось и то и другое.

Со стороны оверта команда окутывает индивида и заставляет его проходить через вселенную. Вам тоже немного достаётся в этом инциденте от индивида, которого вы держите, и иногда вы чувствуете, как он извивается и пытается вырваться, но вы заталкиваете его обратно постулатами и намерением.

Со стороны мотиватора вы переживаете (на опыте) вселенную. И это переживание таково, что оно приводит вас к созданию аберрирующих постулатов.

В добавок, это ещё и оверт участия в строительстве одной из таких вселенных. Как правило, существует главный архитектор, создающий общий план. Там могут быть также и простые разработчики, прорабатывающие детали каждого участка. Затем групповыми усилиями детально постулируется трак этой вселенной. Как только это сделано, он «есть» и плавает в своём собственном пространстве и времени; с этого момента на него можно попасть, подключившись к его началу.

Таких вселенных было построено изрядное количество. Среди них есть и простые трёхмерные, которые просто помещают вас в какую-нибудь мерзкую конструкцию и вы вынуждены принять аберрирующее решение, чтобы из неё выбраться. Есть и вселенные высокой сложности с постулированными траками времени, которые проводят вас от верхушки шкалы до самого её дна.

Поначалу не было фиксированных идей или суждений. Эти вселенные создавали фиксированные шаблоны и идеи. Каждая шкала в Саентологии является произвольным шаблоном поведения. Если тэтан может постулировать совершенно свободно, то нет никакого стандартного шаблона. Вы можете иметь какую-то шкалу только если у вас есть стандартная аберрация, вызывающая поведение по определенному шаблону. Рассмотрим шкалу тонов⁵⁷. Почему скука должна быть выше гнева? Это фиксированный шаблон, который вновь и вновь использовался во вселенных имплантации, до тех пор пока индивид не прочувствовал, что одна эмоция непременно должна следовать за другой.

Здесь определяются и все последствия. То есть, если вы сделаете А, то с вами случится Б. Тэтан может постулировать что угодно. У него может быть пирожок и он его будет есть. Но тут ему показали (а он показал другим), что, когда пирожок съеден, его больше нет и его теперь нельзя иметь. Даже энергетические законы, да и само понятие энергии нужно было задать в этих вселенных имплантации, иначе они не были бы одними и теми же для разных индивидов.

Особенно противная группа этих вселенных имплантации закладывает дина-

⁵⁷ Шкала тонов — непрерывная шкала, отображающая эмоциональное состояние индивида, от полноты жизни и осознания, через частичную жизнеспособность и полу-осознание до смерти и «отрицательных» тонов, лежащих ниже смерти. На этой шкале отображаются (в порядке возрастания) такие эмоции как апатия, горе, страх, гнев, антагонизм, скука, консерватизм, интерес, энтузиазм и т. д. Это одна из основных шкал в Саентологии, основанная на наблюдении эмоциональных проявлений индивида, проходящего процессинг. Продвижение от болезненных эмоций до приятных в ходе процессинга было столь надёжным и очевидным, что эта шкала стала одним из основных измерительных инструментов в Саентологии.

В различных жизненных ситуациях эмоциональное состояние человека может как подниматься, так и опускаться по шкале, проходя при этом последовательно все промежуточные состояния (неизменность этой последовательности и позволила составить шкалу).

мики. Каждое побуждение к выживанию обусловлено соответствующим имплантом, создавшим проблему в выживании. Если бы не вселенная имплантирования, индивид мог бы начинать, изменять и заканчивать по своему желанию. Только мощная абберрация диктует ему необходимость выживания. Эта совокупность вселенных имплантирования, по-видимому, была построена нашими общими усилиями для наказания за антисоциальное поведение, когда мы трудились вместе в эпоху домашних вселенных. Эти "наказательные вселенные" (*Penalty Universes*) будут подробно описаны далее.

В некоторых из этих вселенных есть "пункты". Это мысленные намерения, которые вы получаете по ходу переживания. Мысль как бы пропитывает пространство вселенной в определённые моменты на траке. Эти постулаты были заложены туда, когда эта вселенная задумывалась, и индивид их получает, когда её проходит.

Оказывается, что каждый механизм абберрации, с которым имеет дело Саентология, закладывается в одной или нескольких таких вселенных. Сюда входят не только такие абберрации как интериоризация или последовательность оверт - мотиватор (проступок /оправдание), но и заражение боди - тэтанами (и оно происходит по очень «веской» причине), а также соскальзывание цели через последовательность деградирующих пунктов.

Кроме абберраций грейдов и уровней ОТ (а также абберраций типа побуждения создавать «подлинные ЦПМ») существует ещё один абберрирующий импульс, проявляющийся в них. Это склонность расщепляться или оставлять идентичности. То есть один индивид становится двумя или оставляет своё настоящее «я».

И после всего этого кто-то ещё остаётся довольно способным! Он может не согласиться и отбросить всю эту чушь, как только он из неё выбрался, но с этого момента у него есть суждения и предрасположенность попадать в неприятности с этими разнообразными вариантами абберраций.

4. Поздний трак

До и параллельно этой вселенной существует «Магическая» вселенная. Магическая вселенная была основанной на согласии вселенной, довольно похожей на нашу, но законы в ней работали немного иначе.

Хотя все большей частью пребывали в Магической вселенной, мы не были к ней так прикованы, как к этой. Всё ещё существовала возможность перемещаться между вселенными (хотя и с трудом).

Старые вселенные имплантирования всё ещё были поблизости. Иногда вы могли наблюдать сцену, как волшебник вызывает демона (джинна, или ещё кого), чтобы отпавить, так сказать, кого-то в «ад». Здесь демон окутывает индивида и принуждает отпавиться его в одну из этих вселенных имплантирования. Демон за это жестоко расплачивается и, хотя волшебник знает, что это лучше, чем самому связываться с этой вселенной имплантирования, у него появляется значительный оверт и возникает сильное желание мотиватора (и рано или поздно кто-то другой упечёт его туда).

Так что вы всё ещё сталкиваетесь на магическом траке с опытом овертов и мотиваторов, связанных со вселенными имплантирования (что могло быть совсем недавно). В Магической вселенной мы все по очереди были то волшебниками, то демонами, то жертвами.

Наша вселенная была построена обитателями Магической вселенной, чтобы избавляться от неугодных. Они устроили вселенную имплантирования Инцидента I в качестве механизма транспортировки, чтобы переправлять в неё существ из Магической вселенной. В конце концов почти все оказались здесь. Конечно же нередким делом были «побеги» из этой вселенной, но беглецов в конце концов ловили и доставляли обратно. По этой причине у вас может быть недавний магический трак где-то посреди трака вселенной МЭСТ.

В конце концов, большая часть Магической вселенной распалась, поскольку в ней осталось слишком мало существ, чтобы следить за тем, чтобы она была должным об-

разом смоделирована⁵⁸.

Несколько оставшихся волшебников (правителей, властителей или кого-то еще) решили завоевать эту вселенную и появиться здесь с шиком. Они согнали беглецов, а может быть собрали существ из этой вселенной, затащили их всех в Магическую вселенную, там имплантировали и организовали из них войско. Похоже, всего это происходило пять раз. Вот вам и пять нашествий сил завоевателей, но это уже другая история.

Когда кто-то попадает в эту вселенную, он обычно становится слишком подавленным (повторным применением Инцидента I), чтобы его можно было провести через вселенную имплантации. Так что обычно вы не найдёте прохождения через вселенные имплантации на траке вселенной МЭСТ. Однако, кое-что из вселенной имплантации, особенно пункты⁵⁹ и картинки, частенько с силой выстреливали в человека. Это электронные импланты (уровень ОТ II и т. д.). Похожий механизм существовал и на магическом траке, когда пункты имплантов внедрялись с помощью силы.

Возьмём для примера вселенную Тигриного импланта (одну из наказательных вселенных, которая закладывала динамики). В первоначальной вселенной имплантации было настоящее переживание бытия Тигром, который ходил и все поедал (и время от времени там слышались пункты импланта "ЕСТЬ - ЭТО ЗНАЧИТ ..." (*TO EAT IS ...*), появлявшиеся в виде намерений (а не слов) из окружающего вас пространства). Здесь вы тигр и вы смотрите на окружающее его глазами. Но если в каком-то инциденте вы сидите в кресле, где в вас выстреливают потоками энергии, и видите картинки тигра, который ходит вокруг и слышит пункты импланта в виде слов, то это, вероятно, один из электронных имплантов, применявшихся в этой вселенной. Совсем недавно в одном месте Инцидента II в небе появляется большая тигриная морда, произносящая некоторые пункты, а в другом месте вам показывают тигра, который гуляет по Кении и проходит через ряд переживаний (и вам говорят, что это и есть место, где на самом деле располагается тигриная вселенная). Всё это более поздние рестимуляции первоначальной вселенной имплантации.

5. Факторы, связанные с прохождением вселенных имплантации

Самый главный - это ИТСа⁶⁰. Отмечайте (находите) что есть что. ИТСите что-то. Замечайте ложь и ошибочные данные. По возможности удаляйте их рассмотрением.

Вы можете их проходить, проводя ИТСу событий. Иногда вы будете обнаруживать свою собственную большую позднюю драматизацию, основанную на одном из них. Если она встречается, ИТСите ее. Очень важно записать на бумаге всю ИТСу (даже если нет К/С), чтобы отделить себя от них и пережить их снаружи, откуда вы сможете их рассмотреть. Не сидите попусту, вступая в ВиО⁶¹ по поводу ВОТСы. Отмечайте то, что вы можете уверенно отметить и по мере того как вы будете накапливать всё больше правильных данных замешательства будут проясняться.

Вы можете датировать эти вещи по отношению к другим переживаниям. Иногда

⁵⁸ Как и всякий другой механизм, механика вселенной требует ухода. Долго ли проедет ваш автомобиль если не проводить технического обслуживания, заправки топливом и т.д.?

⁵⁹ Пункты имплантов — мысли или намерения, которые в сочетании с картинками существо получало при прохождении через вселенные имплантации, и с которыми рано или поздно у него вырабатывалось согласие. Само название «пункты», по видимому, происходит от методики прохождения имплантов, где эти установки (соглашения) собираются в списки (шаблоны) для прохождения со множеством пунктов.

⁶⁰ Прояснение (*ИТСА, от английского IT IS...*), когда пк говорит "Это то-то и то-то...", смотрит, определяет и рассказывает о чем-то. При этом разрешаются проблемы или замешательства. Если же пк говорит о вопросах, проблемах, озадаченности, то он не проясняет (*не ИТСит*), а вопрошает (*ВОТСит, от английского WHAT IS...*).

⁶¹ ВиО - «Вопросы и ответы». Когда мы говорим, что человек «вступил в ВиО», это значит что он, не получив ответа на свой вопрос,отреагировал на реплику оппонента и на основании ее изменил свое первоначальное намерение. Например: Первый: «Закурить не найдется?», второй (хмуро): "Много вас тут, стрелков...", первый (в ярости): "Кто на #\$% пошел?!!!" Правильно было бы так - первый: "Это точно. Так закурить-то есть?"

вам нужно пойти в более ранний момент, чтобы найти более ранний случай с той же вселенной имплантации или похожее переживание в какой-то другой более ранней вселенной.

Очень важно удалять оверты. В начале трака все постоянно старались поймать и имплантировать друг друга. Особенно следите за теми овертами, о которых вы сожалеете. Если вы получаете неподвижную картинку, это может быть картинка из импланта, но это может быть и какой-то инцидент, где вы очень сожалеете о случившемся, в этом случае это хвост чего-то, совершенного вами, что вы посчитали ужасным овертом. Вас имплантировали по ошибке ударять какую-то несчастную жертву, всякий раз, когда как вы гонялись за настоящим противником. И поскольку это бывало довольно часто, в результате вы значительно ослабили своё могущество.

При этом будут проявляться боди-тэтаны⁶² (БТ). Если вы довели НОТы до КЯ (конечного явления), то они должны легко рассыпаться при рассмотрении. Причина, по которой вы не обнаруживали их раньше (если уровень ОТ 7 пройден) не связана с БТ, дело в том, что ваш конфронт не достигал еще такого уровня, чтобы вы могли воспринимать, что эта был за БТ и где он находился.

Проявятся также и осколки идентичности. Если вы уже их довели их до КЯ, то, скорее всего, этот осколок должен будет раствориться при рассмотрении, но поскольку прямо сейчас мы не занимаемся ими, как их собственным, отдельным уровнем, вам может потребоваться стереть (проодитировать) этот осколок. Как правило, чтобы его создать, вас принуждают занять две точки зрения и затем в каждую из них имплантируют цель. Цели каждой из сторон отвратительны для противоположной стороны, так что вы, пребывая в каждой из идентичностей, ненавидите быть в другой идентичности и поэтому удерживаете их разделение. Один из способов справиться с ними - это обнаружить для каждой из сторон ненавистную цель. Другой способ - это просто разрушить вайленсную стенку, забираясь на обе её стороны и быть готовым быть самим собой. После этого проработайте всех БТ, пытающихся восстановить стену, скопировать вайленсы или какие-то связанные с этим пункты. Если вы наткнулись на тело в закладе, проработайте все БТ/кластеры, какие только сможете найти, а затем поищите осколки идентичности, поскольку обычно он составляет часть механизма, поддерживающего вашу связь со старым телом.

(Август 1996 года) Ещё одна хитрость - это заставить их «Указать на существо, от которого ты отделился⁶³». Вероятно, это самая быстрая и лёгкая техника и вам не нужно быть уверенным, что это ваш собственный кусочек, поскольку она срабатывает и для кусочков других людей. Зачастую у вас не получается воссоединение кусочков себя, поскольку отсутствуют другие промежуточные части. Это не должно иметь большого значения, но по-видимому всё же это создаёт проблемы, а данная команда поможет с ними справиться. Отколовшийся кусок может и не воссоединиться с вами сразу, а прикнута к какой-то другой вашей части, находящейся где-то в другом месте.

Могут появляться и оставленные (брошенные) точки наблюдения. Это особый случай расщепления идентичности. Тут вы отказались от старой идентичности (и оставили её там, где она была) и образовали новую. Иногда это вызывалось полной пойманностью и "умиранием" как тэтана, но обычно это происходило в результате ЦПМ-перехода⁶⁴ (вы становитесь тем, кто вам отвратителен). Опять-таки, получите цель, пункт или оверты. Присматривайте также за БТ, держащими идентичности в ловушке

⁶² Боди-тэтаны (BTs, Body Thetans) и кластеры - обнаружены Л. Роном Хаббардом в ходе исследований в середине 60-х годов. Это полубессознательный или почти бессознательный тэтан, находящийся в пространстве тела другого тэтана, и чаще всего последним не осознаётся и не управляется. Кластер - группа боди-тэтанов, сбитых в кучу (чаще всего по 8 штук) и удерживаемых каким-то общим тяжёлым инцидентом. Работа с БТ и Кластерами входит в стандартные материалы уровня ОТ 3.

⁶³ "Point to the being you divided from"

⁶⁴ ЦПМ-переход — область в центре ЦПМ. Переход означает, что индивид перестаёт действовать в соответствии с целью и начинает работать против цели.

или порознь, или вместе или как-то ещё.

Будьте осторожны с моментами более раннего начала. Иногда вселенная начинается с представления, напоминающего Факторы, имитирующего отделение от статики и предшествующего основным переживаниям.

Когда вы проходите эти вселенные имплантирования, вернитесь к подлинным пространству и времени, в которых они были созданы и моделируйте их там. Это напоминает упражнение старого уровня ОТ 4.

Надеюсь для них появятся шаблоны, и вы просто сможете их читать, не спеша проходя их и проводя ИТСу по мере прохождения. Если вам придётся исследовать одну из этих вселенных с нуля, то понадобится весь арсенал хитростей одитора, некоторая выдержка и хорошее умение строить догадки.

ВЫСШИЕ ДИНАМИКИ

29 июля 1990 года, пересмотр 16 декабря 1992 года

Определение восьми динамик успешно использовалось в течение многих лет. Множество жизненных наблюдений и долгая история основанных на них работоспособных рандаунов одитинга показывают, что они как-то формируют законченный набор стремлений к выживанию. Но что-то всегда оставалось открытым, что намекало на нечто большее.

Сначала пришло осознание, что "Выживай" было не окончательной целью, а просто серединой цикла "Создавать–Выживать–Разрушать". Конечно же, вы способны на большее, чем просто выживать по восьми динамикам. Вы можете БЫТЬ этими восемью динамиками (см. лекции по Технике 80) или даже что-то создавать в каждой из этих сфер. Но несмотря на то, что существо способно действовать таким образом, не похоже, чтобы они составляли полную картину выживания и тэтана тоже. Хотя тэтан и не может не выживать в смысле продолжения существования, он, разумеется, может выживать хорошо или плохо по своему мнению. А его оценка основана на восьми динамиках только в той мере, в какой он вошёл в согласие с выживанием в физической вселенной. Но это не главное для него. Присущая ему деятельность направлена в сторону созидания.

Предположим, что вы достигли предельного выживания во вселенной МЭСТ по этим восьми динамикам в такой степени, что вам поклоняются как Богу, и вы достигли предельного продолжения существования во всех этих восьми сферах жизни. Но представьте себе, что кроме этого больше ничего нет, ни красоты, ни этики, ни интересных игр. Для тэтана это было бы жалко и безвкусно. На самом деле это была бы ловушка. Бесконечное выживание в смысле физической вселенной было бы скорее проклятием, чем благословением.

Следовательно, когда мы видим восемь динамик, отражающих Выживание в диапазоне шкалы физической вселенной, мы также можем представить себе ещё один набор из восьми динамик, отражающих созидательность (творчество) или диапазон Тэты.

Ещё одним ключевым моментом было упоминание Этики и Эстетики в качестве десятой и девятой динамик в лекциях Филадельфийского курса докторантуры. Разумеется, они имеют смысл, если говорить о динамиках Созидательности или Тэты. Мы видим также, что физическая вселенная старается их не замечать, но несмотря на это тэтаны действуют лучше в присутствии этики и эстетики.

Заглядывая дальше, мы находим другие факторы, которые ценит тэтан. Ему нравится играть в игры, строить всякие штуки, разрешать логические задачи, и особенно он любит создавать. Вы часто будете встречать индивида, считающего что-то из этого более важнее хорошего выживания в смысле вселенной МЭСТ. Возьмём кого-то, кто решает кроссворды безо всякой отдачи в смысле любой из восьми динамик, и даже может из-за этого отложить еду и сон (хорошее физическое выживание), лишь бы завершить задачу. Это что, какая-то странная аберрация, установленная имплантом?

Или это последние остатки действия индивида на уровне Тэты, существующие невзирая на любые физические доказательства и ограничения?

Я долго и упорно боролся за то, чтобы определить эти восемь высших динамик и расположить их в правильном порядке. Множество исследований полного трака и имплантов дали мне много ключевых элементов (есть много имплантов, старающихся аберрировать каждую из 16 динамик в этой последовательности), но правильный порядок по-прежнему от меня ускользал. Затем однажды я увидел, что каждая низшая динамика имеет некоторую склонность сублимироваться в соответствующую высшую динамику. Это позволило мне установить порядок высших динамик, основываясь на известном порядке низших. Это привело к значительной упорядочиванию и облегчению в других областях исследований и подтвердило общую структуру динамик.

Вот список 16 динамик:

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| 1. «Я» как тело | 9. Этика |
| 2. Секс/Дети/Семья | 10. Эстетика |
| 3. Группы | 11. Строительство (конструирование) |
| 4. Правительства/ Человечество | 12. Разум (благоразумие) |
| 5. Жизненные формы | 13. Изменение |
| 6. МЭСТ | 14. Игры |
| 7. Духи | 15. Знание (способность знать) |
| 8. Поклонение | 16. Созидание |

Девятая динамика — Этика определялась как склонность к оптимальному выживанию. Её главной компонентой можно назвать Целостность (честность).

Для существа, которое не может умереть, целостность является краеугольным камнем настоящего выживания. Всякий раз, когда оно её теряет, оно считает, что не выживает по-настоящему.

Мы можем сказать, что физическое выживание в качестве тела сублимируется в эту более высокую динамику Этики. Или с другой точки зрения можно сказать, что Этика деградировала до более низкого физического выживания. Как только тэтан отказался от целостности и потерял себя как существо, все что ему остаётся - это усилия по продолжению существования в качестве физического мокапа.

Обратите внимание, что я сократил определение первой динамики до выживания в качестве тела. Обычно мы считаем, что она включает в себя больше качеств Тэты, но на самом деле это остатки динамик с девятой по шестнадцатую. Когда эти динамики Тэты деградировали и практически выпали из поля зрения, их последние жалкие остатки могут быть отнесены к сфере личного выживания, поскольку они являются последней попыткой тэтана удержаться на выживании в качестве существа.

Десятая динамика — это Эстетика. Частенько поговаривали, что секс может сублимироваться в эстетику. Мы видим также, что эстетика доставляет Тэте огромную радость. Во второй динамике эта радость по-видимому деградировала до простого физического акта.

А как же быть с участием и любовью между членами семьи, происходящими по второй динамике? Это больше, чем простой АРК. Как существа могли бы проявлять их без тел? А не лучше ли их описать как доверительный обмен волнами эстетики между существами?

Одиннадцатая динамика — Строительство (Конструирование - *Construction*). Это импульс, получаемый вами, когда что-то строите своими руками. Ребёнок, собирающий модель самолёта, выживает по этой динамике, так же как и человек, который делает для себя мебель просто ради удовольствия. Вы можете сказать, что это просто выживание через МЭСТ, но это не так. Вы можете купить ребёнку много моделей самолётов, но они и гроша ломаного не стоят, по сравнению с собранной своими руками. Здесь идёт в счёт именно строительство, а не владение вещью.

Довольно интересно, что она сублимируется из третьей динамики. Или скорее, третья динамика - это лишь бледная тень стремления тэтана к строительству. Самые большие и интересные достижения в строительстве включают скоординированные усилия группы существ. Для тэтанов это естественный способ строительства, именно так вы стали бы собирать какую-то сложную вселенную. Когда выживание не проблема и никому не нужно зарабатывать на жизнь, тэтаны всё равно собираются в группы, чтобы построить что-нибудь весёлое и интересное.

Двенадцатая динамика — это Разум (здравый смысл - *Reason*) или Логика. Это царство математиков, любителей головоломок и интеллектуальных игр. Здесь я подчёркиваю абстрактные задачи, поскольку в этом случае проще рассмотреть это побуждение в отдельности от других динамик.

О четвёртой динамике говорили, как о динамике расы или человечества. Но лучше было бы считать, что это группы, в которых человек появился на свет. Самое большое отличие между этой динамикой и третьей в том, что в третьей динамике есть выбор, к каким группам присоединяться, а в четвёртой вы привязаны к одной группе и должны думать о том, как её членам разумным образом друг с другом ужиться. Правительства, как правило, больше вписываются в определение четвёртой динамики, а не третьей; здесь их и следует рассматривать.

Поскольку люди не могут легко покинуть четвёртую динамику, возникает целая сфера законов и правовых систем. Она сублимируется в динамику Разума, поскольку логика является главным оправданием законов.

В качестве тринадцатой динамики выступает Изменение (перемены - *Change*). Тэтаны будут изменять и переделывать просто ради перемен и разнообразия. Не нужно никакой другой причины. Заметьте, что эта динамика располагается над Разумом и часто действует вопреки логике. Как указывал Рон, изменение и непредсказуемость являются характерными чертами выживания тэтана, поскольку это затрудняет попытки им манипулировать и поймать его в ловушку. На более высоком уровне мы видим, что изменение вещей вводит продолжение существования, интерес и разнообразие.

В пятой динамике мы также видим в качестве одной из её самых сильных особенностей выживания бесконечные изменения и разнообразие; так что разумно считать тринадцатую динамику сублимированной пятой.

Четырнадцатая динамика - это Игры. Предмет игр часто обсуждался в материалах 50-х годов и, очевидно, это основа поведения Тэты. Если же мы сравним её с шестой динамикой, то окажется, что игровое поле, какие-то принадлежности, энергетические законы и т. п. Могли бы быть необходимыми компонентами игры. Это единственная динамика Тэты, где было бы действительно необходимо последовательное и равномерное течение времени. Мы вполне можем считать всю вселенную МЭСТ не более чем компонентами игры. Обратите внимание, что здесь мы говорим об активных играх, а не об интеллектуальных играх двенадцатой динамики.

Знание (способность знать - *Knowingness*) и Понимание — это пятнадцатая динамика. Она выше динамики Разума и имеет от неё чёткое отличие. С помощью разума вы следуете логической последовательности событий, а в пятнадцатой динамике вы можете просто знать. Здесь мы имеем дело со стремлением к знанию и пониманию, даже когда не видно никакого вознаграждения физической вселенной. Здесь мы опять возвращаемся к тому, что активно обсуждалось в ранней технологии, но раньше не считалось отдельной динамикой.

Хотя вы и способны прийти к пониманию чего-то посредством изучения и разума, более высокие уровни знания можно достичь посредством проникновения, моделирования, АРК с другими существами или чистого постулата. В действии вселенной МЭСТ это тесно связано с выживанием в качестве духа и с другими духами.

Шестнадцатая динамика - это Созидание (*Creation*). Здесь мы, скорее, сами являемся богами, а не поклоняемся богам. Это сторона причины, по отношению к которой восьмая динамика вселенной МЭСТ (религия и т.п.) является следствием.

Разумеется, все эти шестнадцать динамик взаимосвязаны. Хотя я отметил то, что за пределами физической вселенной действуют именно высшие восемь динамик, внутри неё низшие восемь динамик имеют громадное значение. Истинное выживание здесь означает действие по всем шестнадцати динамикам.

Заметьте, что каждая из этих высших восьми динамик использовалась, чтобы ловить и аберрировать тэтанов. Поскольку тэтан хочет это делать, его можно заманить и использовать в своих целях, даже когда он без тела или в состоянии ОТ. Можно воспользоваться его собственным этическим кодексом, чтобы хитростью заставить его самого себя наказать, любовью к эстетике - чтобы заманивать его в ловушки и т. д. Полная свобода требовала бы способности действовать или не действовать в этих сферах по своему желанию. Только потому, что эти области интересны, совсем не следует, что они должны быть навязчивыми. Тэтан не обязан иметь игру, он только считает, что обязан.

НАКАЗАТЕЛЬНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

10 апреля 1990 года, пересмотр 15 декабря 1992 года

Наказательные (штрафные) вселенные - это группа вселенных имплантации, которая восходит к эпохе домашних вселенных. Прежде чем читать этот раздел, вы должны ознакомиться с материалом, представленным ранее в разделе о вселенных имплантации.

1 Введение

Почти за всеми данными, которые мы принимаем как должное, за всем, что мы считаем естественным ходом жизни, почти за всеми аберрирующими факторами, которые мы знаем, будь то импланты, материалы грейдов или НОТов, и за каждой шкалой и кнопкой, обнаруженными в Саентологии, стоит особая серия вселенных имплантации, где все эти вещи были установлены и заложены на таком глубоком уровне, что являются самой сутью жизни, как мы её знаем. Это наказательные вселенные, составляющие часть матрицы домашних вселенных.

Представьте на минуту кого-то, кто был почти что богом; индивида, обладавшего полной способностью создавать вещество и энергию в пространстве и времени. Существо со всего лишь несколькими абберациями, такими как предпочтение трёхмерного творения и восприятия. Существо, лишь слегка ограниченное тем, что оно предпочитает создавать свою собственную вселенную ("домашнюю" вселенную) в рамках матрицы, а не просто создавать (мокап) и отбрасывать целые вселенные как ему вздумается. Такому существу не нужно выживать (или даже иметь представление об идее личного выживания). Оно неуничтожимо и знает об этом. На него нельзя воздействовать никакими энергиями или поймать при помощи стен или барьеров.

Поначалу его удерживает только желание обмениваться чем-то таким как восхищение с другими существами в матрице. Но в конце концов оно вкладывает в собственные творения в своей домашней вселенной столько трудов, что не хочет от них отказываться; к тому же его так забавляют творения других существ, что оно не хочет с ними расставаться. В результате его можно поймать и контролировать, используя нежелание отказаться от своих и чужих творений.

Кроме многочисленных домашних вселенных, в матрице появилось множество маленьких основанных на согласии вселенных. Их могли создавать группы существ в качестве уютных место для встреч, как произведения искусства или для какой-то иной цели. Были также и маленькие вселенные с фиксированным траком, рассказывающие истории или разыгрывающие представления для развлечения. И в конце концов появилась группа вселенных, созданных для того, чтобы вызывать абберации в качестве наказания для нарушителей спокойствия и т. д. Это и есть наказательные вселенные.

2. Динамики

Каждое динамическое стремление к выживанию закладывалось совокупностью из четырёх вселенных имплантации. Каждая вселенная имплантации устанавливает цель, а затем аберрирует её так, чтобы она стала проблемой выживания. Каждая динамика состоит из четырёх частей, представляющих собой усилия выживать по каждой из четырёх целей, заложенных для этой динамики. Мы уже знакомы с некоторыми подобными подразделениями, такими как расщепление второй динамики на секс и заботу о детях. Но на самом деле таких подразделений больше. Исходя из целей, полученных с помощью оценивания, вторая динамика состоит из четырёх частей. Это стремление к выживанию посредством а) присоединения к партнёру по второй динамике, б) сексуального удовлетворения, в) продолжения рода (детей) и г) заботы о других. Эти четыре цели: Присоединиться (Примыкать, Объединяться - *To Join*), Удовлетворять (*To Satisfy*), Производить потомство (Воспроизводиться - *To Reproduce*) и Заботиться (*To Care For*).

Мы можем долго спорить о том, что, по нашему мнению, должно входить в ту или иную динамику, а что нет. Но это пустые разговоры. Когда я понял структуру из четырёх вселенных имплантации на каждую динамику, всё сложилось в очень милую и упорядоченную картину, и вещи стали хорошо и легко проходиться. Основываясь на этом, я полагаю, что обнаруженные цели дают правильное определение динамик и если это расходится с какими-то нашими представлениями о данном предмете, то скорее всего у нас были не совсем правильные определения.

Динамик больше, чем мы думали. В записях ФКД (Филадельфийского курса докторантуры - *PDC*) были намёки на Этику и Эстетику в качестве десятой и девятой динамик, но полный набор составляет 16 динамик. Очевидно, высшие восемь динамик так сильно похоронены в этой вселенной, что мы едва-едва можем заметить, как они способствуют выживанию. Возвращаясь назад к Магической вселенной, мы обнаружим, что по-настоящему работают лишь двенадцать динамик (от них происходят двенадцать знаков Зодиака). Мы должны отойти далеко назад по последовательности вселенных, чтобы увидеть полноценную работу всех 16 динамик. См. представленное ранее обсуждение высших динамик.

Вот эти высшие динамики:

9-я динамика: *Этика*.

10-я динамика: *Эстетика*.

11-я динамика: *Строительство* (Конструирование - *Construction*). Ребёнком, вам, вероятно, приходилось собирать какую-нибудь модель и испытывать про-выживательное ощущение, совершенно не зависимо от того, была ли от этого какая-то польза для физической вселенной.

12-я динамика: *Разум* (Рассудок - *Reason*). Это выживание посредством логики или конструктивного мышления. Обратите внимание, что это не просто мышление типа думать-думать⁶⁵. Вы можете пережить её как подъём, который вы испытываете, решая кроссворд или какую-то абстрактную задачу.

13-я динамика: *Изменения* (Перемены - *Change*). То есть выживание посредством изменения-данности (*alter-isness*) и метаморфоз (превращений)

14-я динамика: *Игры*. Сам процесс игры уже является выживанием. Не имеет значения, получите ли вы приз. Дети знают об этом, пока им не внушат правил этой вселенной.

15-я динамика: *Знание*. (Способность знать - *Knowingness*) В неё входит знание, понимание и познания, полученные обучением. Я бы отнёс всё это к тринадцатой динамике, если бы эти цели не стремились упорно разделиться на два полных набора из

⁶⁵ Figure-figure - Сленговое слово, введенное Хаббардом. Означает мышление (обдумывание, расчет, задумчивость), которое никогда не выливается в действие, и является просто проявлением нерешительности и оправданием для неё.

четырёх целей. Поразмыслив, можно понять, что эти две динамики очень различны. Это просто показатель того, насколько сильного упадка эти динамики достигли в этой вселенной.

16-я динамика: Созидание (Творение, Творчество - *Creation*). Это выживание в качестве Бога. Оказывается, что восьмая динамика - это выживание посредством поклонения и т. п. Именно здесь скрывается истина. А это выживание посредством созидания и воображения. Написать красивую картину - это 9-я динамика, а создать её исходную идею - это 16-я динамика. То же самое и с созданием (мокап) вселенной.

Мы объединяли в одну кучу в первую динамику остатки этих высших восьми динамик. Когда вы с этим разберётесь, вы обнаружите, что первая динамика - это просто выживание в качестве тела и у неё цели типа «Есть (потреблять пищу)». А в глубине первой динамики вы обнаружите цель «Продолжаться» (*To Endure* - с упорством «Терпеть» или «Выносить»). Вот это действительно выживание в качестве МЭСТ.

3 Описание

Наказательные вселенные представляют собой четырёхмерные конструкции, созданные в своём собственном пространстве и времени. Трак времени у них фиксирован. Когда вас проводят через одну из этих вселенных, вы её по-настоящему переживаете.

Каждая наказательная вселенная содержит единственную цель. Вся эта вселенная разработана так, чтобы аберрировать эту цель и привести её к упадку при помощи пунктов, число которых достигает 10 000 или около того. После этого у вас появляется что-то создающее вам проблемы в выживании и поэтому становится динамикой, посредством которой вы выживаете, а не просто тем, что вы можете делать или не делать по желанию.

Там есть и терминал, это то, чем вы являетесь во время переживания. Предположим ваша цель - «Мыть» (это не настоящая цель, но они на неё похожи), тогда терминалом могла бы быть «Домохозяйка». Обратите внимание, что это не «посудомойка» и не «тот, кто моет». Такое впечатление, что изначальный выбор терминала был просто случайным. Но, конечно же, сейчас, когда он следует своей цели, это считается чем-то совершенно естественным.

В переживании встречаются пункты. Это мысленные уплотнения (спайки), которые вы получаете по ходу переживания. Большинство из них содержат цель и имеют структуру типа «(цель) - ЭТО (*значит*) (...)»⁶⁶. Например, «МЫТЬ - ЗНАЧИТ БЫТЬ БОДРЫМ». Однако, в основном заряд содержится не в пункте, а в самом переживании. Пункт лишь сообщает вам, что о нём думать. Эти пункты были рестимулированы повторными прохождениями этой вселенной и более поздними электронными имплантатами, содержащими только одни пункты. В результате на пунктах может сидеть значительный заряд, но самый ранний заряд содержится в переживании, которое происходило одновременно с получением пункта.

Они не следуют шаблону переключателя⁶⁷ ЦПМ с терминалом и противотермом⁶⁸, которые поочередно меняются местами. Они просто создают постепенную деградацию цели, которая становится всё более и более аберрированной. Общий образец этой деградации является шкалой тонов от плюс 40 до минус 40. Все уровни эмоционального

⁶⁶ "TO (goal) IS TO (...)"

⁶⁷ *GPM flip flop*, переключатель, триггер. Вероятно, это то же самое, что и переход ЦПМ (*GPM crossover*) - область в центре ЦПМ, когда индивид перестаёт действовать в соответствии с исходной целью и начинает действовать против неё. Подробно о ЦПМ, переходах, пунктах надёжности и противотермах смотрите в части 3 данной работы "Актуальные Цели Проблемы Массы этой вселенной"

⁶⁸ Как было указано, каждая цель имеет свой терминал, т.е. бытийность, которую он принимает, чтобы следовать этой цели. Также может существовать и противостоящий терминал - противотерм. Сначала индивид был одним терминалом, затем входил с ним в противоречия и терпел неудачу, после чего становился другим терминалом, противотермом, снова терпел неудачу и т. д. (см. часть 3)

тона, шкалы и кнопки, о которых вам приходилось слышать в Саентологии являются пунктами этих имплантов.

Это является источником шкалы тонов. Это условность, работающая как часы. Например, в определённом месте этой последовательности есть пункты типа "МЫТЬ - ЗНАЧИТ БЫТЬ СЕРДИТЫМ" и т. п. Соответствующим переживанием может быть, как кто-то бросает помидор в только что вымытое вами окно, и вы сердитесь. Там также есть и пункты соматики типа "МЫТЬ - ЗНАЧИТ ИМЕТЬ БОЛЬ В НОГЕ". Переживанием, которое этому соответствует, может быть падение вам на ногу ведра с водой. Однако соматические пункты часто повторяются, так что тот же самый пункт может позднее появиться снова в виде кусающей вас за ногу мыши.

Тут нет особого противотерма или противо цели. Вместо этого в конечном итоге, вся вселенная работает против вас. Находятся противники и конкуренты, доставляющие вам массу неприятностей. Могут быть какие-то уборщицы, которые делают это лучше вас и тем самым отнимают у вас работу, вашей работе могут мешать сборщики налогов, а ещё могут быть рисующие на окнах дети с баллончиками краски, делающие жизнь просто невыносимой, так как окна после этого никак не отмыть. А может быть, наконец, городские власти примут постановление против мытья и за вами станет гоняться полиция, вас схватят и казнят.

На вершине наказательной вселенной пункты и переживания просто замечательные. Там будут все кнопки верхней части шкалы, а эстетика и живость происходящего просто невероятны. Всё это так прекрасно, что вас попросту затягивает. В нашей вселенной нет ничего, что могло бы сравниться с вершинами наказательных вселенных. Когда мы их создали, мы были очень могущественными и были высоко на шкале; и это выходит далеко за пределы наших сегодняшних возможностей.

Когда вы будете проходить одну из них, вам нужно отметить чудесную эстетику на её верхушке. Но не дайте ей себя одурачить. Это приманка в ловушке. Она ведёт к смерти и даже хуже. Всё это описано в "8-80"⁶⁹. Теперь у нас есть настоящие инциденты, которые это делают. Изначально именно эта чудесная эстетика побуждала вас продолжать моделировать инцидент.

Вы можете нарисовать всё это напротив шкалы тонов. Это будет точной картой инцидента. В конце инцидента вы находитесь в самом низу шкалы в ужасном состоянии и вас обстреливают пунктами, устанавливающими по-настоящему аберрированное поведение. В конце концов, вас хватают и заставляют предстать перед каким-нибудь богом (обычно это та иди иная статуя), который на вас набрасывается и ввергает вас во внутренние противоречия⁷⁰ за все ваши преступления. После чего вас отпускают, но вы очень быстро старитесь и умираете.

Смерть, к сожалению, не является концом импланта. Когда вас похоронили (а может, положили в мавзолей или ещё что-то), там будет нечто, что удерживает ваш дух в могиле. Зачастую это крест. Или люди будут распевать над могилой какие-то ритуальные песнопения, или ещё делать что-то, чтобы удержать вас там. Вы стремитесь выбраться, и видите, что не можете. Затем следует ещё масса пунктов, которые закладывают вещи нижней части шкалы (например, нижней части таблицы отношений). Затем приходят некие дьяволы и вытаскивают ваш дух из могилы. В этот момент вы начинаете бороться (как дух домохозяйки или ещё кого-то) за то, чтобы остаться в могиле. Но они всё равно вас вытаскивают наружу и бросают в вулкан, где ваш "дух" подвергается дальнейшим пыткам.

Последний пункт — это "ОСТАВАЙСЯ ЗДЕСЬ" и считается, что вы должны остаться там навечно. Естественно, кто бы не окутывал вас, вы его в этот момент сбрасываете и, в конце концов, вы получаете осознание и экстериоризируетесь из этой вселенной имплантации.

⁶⁹ Имеется ввиду книга Хаббарда "Саентология 8-80"

⁷⁰ *divides you against yourself* - разделяет на части, ввергает во внутренний конфликт, раскалывает вас на противоположности

Когда я случайно наткнулся на наказательные вселенные, я просто попытался проодитировать (стереть) все пункты в одной из них. Я быстро понял, что мне нужно проходить не только пункт, но и его описание. За каждым пунктом, который я вытаскивал, открывались другие. Они были разбросаны по всему импланту. С помощью Е-метра, мне удавалось их удерживать. Они сваливались на меня связанными каким-то случайным образом. Не было возможности просто перечислять каждый пункт по порядку. В конце концов я записывал эти пункты на карточки и пытался вести их в порядке, определяя правильное положение каждого вновь обнаруженного пункта. Скоро у меня накопились тысячи пунктов для каждой цели и конца этому не было видно. Они лежали в интервале шкалы тонов от +40 до -40 и содержали самый невероятный массив материала. Всё что угодно, начиная с демонстрации вам того, что решение станет новой проблемой, до механики поведения энергии.

Это начинало казаться невыполнимой задачей. Пункты содержали тонны заряда и заставляли меня из кожи вон лезть, прорабатывая их. Иногда РТ взлетала и опускалась на пару делений, когда пункт входил в рестимуляцию, а потом я его замечал. Однажды РТ даже прошла весь диск на одном единственном пункте. От этого волосы вставали дыбом.

Затем я обнаружил более раннее начало инцидента. И всё стало очень просто.

4 Верхушка наказательной вселенной

Все они начинаются одинаково. Это имплантированная пародия на Факторы (см. «Создание человеческих способностей» Л. Рона Хаббарда). В начале вам даётся ощущение, что вы — статика жизни в начале времён. Первый пункт: «(Выполнять цель) — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (*изначальное, родное*) СОСТОЯНИЕ» (*TO (goal) IS NATIVE STATE*). Вы проходите последовательность пунктов, примерно соответствующих шаблону Факторов, за исключением того, что каждый из них несколько искажён и содержит цель. Например, решением является не «Быть», это «(выполнять цель)⁷¹». В нашем вымышленном примере это будет «Мыть». Вам сообщают, что это первоначальное решение до всякого времени и пространства, и что это причина, по которой вы отделились от естественного изначального состояния. На самом деле это довольно забавно. Эти пункты подробно очерчены в разделе, посвящённом Шаблону 1 Наказательных Вселенных.

Этот шаблон содержит в себе и на себе небольшой заряд. Он обладает необычным свойством быть не слишком рестимулирующим. Он предшествует всякому заряду и кажется скорее забавным, чем неприятным. Но вы можете практически всё что угодно дестимулировать (вывести из рестимуляции), отмечая вершину Шаблона 1. Теперь вы можете спокойно ковыряться в деталях этих наказательных вселенных и всё взбудоражить, а потом просто отметить верхушку Шаблона 1 и рестимулированный вами заряд рассыплется.

Сначала вы проходите Шаблон 1, который освобождает (открывает доступ к) вселенную имплантации. Затем вы не проходите пункты по одиночке, а просто сканируете содержимое более поздней части инцидента. Если слишком увязнете, просто пройдите ещё раз Шаблон 1. После прохода по импланту просто отмечайте верхушку Шаблона 1, чтобы убедиться, что вы не оставили ничего в рестимуляции. Это позволит вам собраться с силами для сканирования пунктов без прохождения их с мучительными подробностями. Эти наказательные вселенные имеют в совокупности около миллиона пунктов и, видимо, это единственный практический способ с ними справиться.

Так можно отключать и очень тяжёлые инциденты позднего трака, но тут есть затруднение — необходимо знать, какая же цель наказательной вселенной лежит в основе этого заряда. Более поздние импланты также пытались действовать в качестве группиров по отношению к наказательным вселенным. Почти каждый имплант смены вселенных (осуждение и ссылка во вселенную нижнего уровня), так или иначе, рестимулирует

⁷¹ следовать цели, указанной в скобках

весь их набор. Многие инциденты позднего трака также основываются на более поздних целях, таких как негативные цели, которые позднее были добавлены к целям наказательных вселенных. Например, это могут быть негативные цели, прикрепленные к целям наказательных вселенных. Вам придется сначала пройти несколько инверсий, прежде чем вы сможете пробиться через негативную цель и достичь верхушки Шаблона 1 позитивной цели, которая и составляет основу всей этой путаницы.

Но даже при этом вы можете, так или иначе проходя Шаблон 1, охладить возбуждение позднего трака. Вас может пошатывать, и он будет плохо читаться на Е-метре, но всё равно пройдите его и вам станет лучше. Как минимум это уберезет вас от заболевания при прохождении неправильного списка. В такой ситуации можно также проходить верхнюю цель Шаблона 1 («Создавать»), поскольку могли быть рестимулированы многие цели, а «Создавать» - самая ранняя из множества последующих рестимуляций подобного рода.

Ещё одна особенность Шаблона 1 - это то, что он открывает риколы и подробностей остальной части наказательной вселенной, и постепенно, и всего вашего существования.

5 Окружение наказательных вселенных

Видимо, мы сами построили эти штуки. Мы сделали группу трёхмерных мокапов и, собрав их в многослойную структуру, сформировали каждую вселенную. В целом все это было групповым постулированием. В конце концов, вы сможете обнаруживать, как вместе с другими существами вы работаете в группе над определенными пунктами и постулируете их существование. Я полагаю, что каждое отдельное существо вносило свой вклад в разработку маленького кусочка этих пунктов и потом присоединялось к группе, чтобы постулировать существование огромного количества пунктов. Но никто не работал самостоятельно над всеми пунктами ни в какой наказательной вселенной, так что, когда вы получали имплант, всегда находились пункты, с которыми вы сталкивались впервые.

По-видимому, мы все думали, что хорошо было бы наказывать существо, которое составляет другим неприятности.

Чтобы кого-то имплантировать с помощью одной из этих вселенных, кучка тэтанов могла напасть на жертву, окутывала её и навязывала согласие с началом трака наказательной вселенной, куда её собирались бросить. Вы можете обнаруживать это как по потоку овертов, так и по потоку мотиваторов. Вы можете даже найти перекрёстный поток, когда вы наблюдаете, как другие бросают в одну из наказательных вселенных кого-то другого. Существуют ещё всякие хитрые ситуации, где вы платите кому-то той же монетой (меняетесь с кем-то ролями). Толпа пытается вас окутать, а вы хватаете одного из них, и ставите его вместо себя, так что он получает имплант первым и выступает в роли буфера. Или у вас есть намерение совершить оверт, окутав кого-то, а он ухитряется подменить себя вами, так что вы отправляетесь туда вместо него.

Заметьте, что они изначально строились и использовались в те времена, когда мы ещё не были зафиксированы на телах. Именно постоянное использование наказательных вселенных создало фиксацию на телах. В ранних переживаниях люди, окутывающие друг друга, больше были похожи на туманные облака, но они могли создавать проекции тел или символов - всего, что угодно по мере необходимости. Когда вы набрасываетесь на жертву, она может быть просто облаком, а может у неё будет модель тела или еще что-то. Поскольку она часто находится в своей собственной вселенной, предметы обстановки были его созданием и начнут напасть на вас, когда вы попытаетесь вытащить жертву в наказательную вселенную. Она может проявляться в различных телах, или попытаться исчезнуть, или закидать вас потоками символов и т. п. Чтобы одолеть кого-то в его собственной вселенной, обычно требуется, чтобы на него набрасывали

валась целая команда. Бывало и так, что когда вы на неё нападали, она оказывалась в вашей вселенной, и тогда всё было гораздо проще. Временами вы проигрывали, и ей удавалось взять над вами верх и бросить вас в наказательную вселенную вместо себя.

Вам нужно больше обнаруживать и отмечать оверты, чем просто проходить их как мотиваторы. Иногда вам также придется найти оверт участия в их групповом создании, прежде чем вы сможете добиться показаний по данной цели на Шаблоне 1.

Полезно также обнаруживать и отмечать раскаяние в том, что вы кого-то затолкали в одну из этих вселенных. Это так рано на траке, что вас очень мало беспокоили оверты. Вы не пытаетесь их утаить или как-то оправдать, до тех пор, пока вас не прогнали много раз через каждую из этих наказательных вселенных. Но, в конце концов, вы кого-то туда запикиваете и потом видите, что это дало нежелательный эффект, и вы сожалеете. Вполне возможно, что это самое первое раскаяние на траке, и первый раз, когда что-то действительно сработало как оверт. Позже вы выстроили множество суждений, сожалели о том, что участвовали в разработке этих штук, чувствовали неудобство за то, что заталкивали в них других и, в результате, более ранние действия проходят как оверты. Но они не были таковыми, когда вы их совершали. Это просто было очень весело.

Мы были похожи на детей, играющих со спичками и не представляющих себе, что кто-то может обжечься.

6 Структура ранней части инцидента

Прежде, чем вы вошли в тело «терминала» и начали переживать вселенную имплантации, там есть весьма затейливая серия пунктов. Раздел 1 не меняется от одной наказательной вселенной к другой, за исключением того, что в формулировку подставляется другая цель. Оставшиеся разделы свои для каждой вселенной имплантации. Из них важен только Раздел 2. Он вводит символы, которые будут использоваться в этой вселенной. Очевидно, существовала необходимость объяснить значение вещей, прежде чем основная часть инцидента приобретёт какой-то смысл. Возможно, что нам придётся разработать подробные шаблоны пунктов для Раздела 2 каждой вселенной, для того чтобы добиться полного восприятия «как есть» (аз-изнеса). Но это не слишком уж большое число пунктов. Далее идёт множество разделов, в которых пункты заставляют вас создавать макапы (моделировать) и соглашаться со вселенной имплантации. После всего этого вас запикивают в тело терминала, где вы и переживаете вселенную. Вот эти разделы:

Вначале индивида окутывают и вталкивают внутрь наказательной вселенной.

Раздел 1 - это **пародия на Факторы**, как представлено в Шаблоне 1.

Раздел 2 - **Символы**. Все эти пункты имеют форму «ЭТО ОЗНАЧАЕТ ...⁷²». Все они содержат картинку чего-то важного в этом инциденте и присваивают ей значение.

Раздел 3 — **Якорные точки**. Эти пункты имеют форму «(Выполнять цель) - ЗНАЧИТ ИСКАТЬ ____ (что-то исполняющее роль якорной точки)⁷³». Вас заставляют вас отмечать различные вещи в смоделированном окружении и протягивать в них якорные точки, с тем чтобы создать пространство этой вселенной. Возьмём, к примеру, нашу вымышленную цель, тогда один из пунктов мог бы выглядеть так: «МЫТЬ - ЗНАЧИТ ИСКАТЬ ВЕДРО». Эти пункты идут парами; где идёт «Искать», а сразу после этого идёт «Присоединиться к⁷⁴» в отношении того же объекта.

Раздел 4 — **Соглашения**. Это пары пунктов. Они представлены в форме «(Выполнять цель) - ЗНАЧИТ СОГЛАШАТЬСЯ С (...)» и «(Выполнять цель) – ЭТО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ (...) СТАЛО РЕАЛЬНЫМ⁷⁵». Различные люди, места и вещи, демонстри-

⁷² "THIS MEANS ..."

⁷³ "To (goal) is to look for the ____ (something that acts as an anchor point)".

⁷⁴ "connect to" – присоединяться к, подключаться к, устанавливать связь с, связываться с.

⁷⁵ "To (goal) is to agree to the (...)", and "To (goal) is for the (...) to become real".

руемые вам в описанном выше разделе символов, вставлены между этими пунктами; вы моделируете соглашение с ними и делаете их реальными. При первых прохождении-ях этот раздел имеет склонность создавать большие ожидания и интерес к тому, что же ещё вам собираются показать и что ещё будет происходить в этой наказательной вселенной. При более поздних прохождении-ях там больше ощущения благоговейного ужаса, наподобие застывшей от страха жертвы, которую собирается сожрать монстр.

Раздел 5 - Ложное воспоминание. Эти пункты имеют форму «(Выполнять цель) - ЗНАЧИТ ВСПОМИНАТЬ СОГЛАШЕНИЕ С (а) ПЕРЕД (б)⁷⁶», где а и б — различные пункты из описанного выше раздела соглашений. Они выстраивают для вас всё в неправильном порядке и все запутывают. Это сильно затрудняет проверку на Е-метре что в этом инциденте за чем идёт.

Раздел 6 - Замешательства. Эти пункты имеют форму «А ТЕПЕРЬ ВЫ ПРИХОДИТЕ В ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО ОТНОСИТЕЛЬНО ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ СОГЛАШЕНИЙ, КОТОРЫЕ ПРИВЕЛИ К (а) И (б)⁷⁷», где а и б — это пункты из раздела соглашений. В этом разделе пункты сгруппированы в пары не так, как в предыдущем разделе ложного воспоминания.

Раздел 7 - Постулаты будущего. Это пары пунктов. Первый пункт каждой пары заставляет вас постулировать, что одна из вещей, с которыми вы согласились выше, теперь продолжается в будущее. Первый пункт имеет форму: «(Выполнять цель) - ЗНАЧИТ ИМЕТЬ В БУДУЩЕМ (пункт)⁷⁸». После этого вы заглядываете в будущее, видите его и получаете пункт «(Выполнять цель) - ЗНАЧИТ ПРЕДСКАЗЫВАТЬ В БУДУЩЕМ (пункт)⁷⁹». В нашем примере с мытьём окон одна из пар могла бы быть «МЫТЬ - ЗНАЧИТ ИМЕТЬ В БУДУЩЕМ ОКНА» и «МЫТЬ - ЗНАЧИТ ПРЕДСКАЗЫВАТЬ В ВАШЕМ БУДУЩЕМ ОКНА». Это заставляет вас продолжать траекторию времени этой вселенной. А ещё это порождает заинтересованность в том, что должно случиться дальше в этой вселенной.

Раздел 8 - Энергетические постулаты. Вы создаете (моделируете) силы, действующие в этой вселенной. Этот раздел может быть и более ранним. Я не очень много с ним работал.

Раздел 9 - Решения. Это короткий раздел, где во время движения по направлению к телу терминала вы получаете различные пункты о том, что хочется поскорее закончить с этим и оказаться под влиянием чего-то и т.п. К этому моменту тэтан обычно устал просто получать пункты, и хочет забраться в терминал и покончить с этим.

Раздел 10 - Присоединение. Это короткий раздел, в котором вы получаете пункты о решении быть терминалом, войти в тело и т. д.

Во всех описанных выше разделах, вероятно, насчитывается около 2000 пунктов. В этом месте импланта вы находитесь в теле терминала и это - «реальная» вселенная. С этого момента начинается движение по шкале тонов, начиная от 40 и далее вниз. Первая часть представляет собой набор из семи переживаний с очень высокой по шкале тонов целью. В каждом переживании содержится весьма значительное число пунктов и вам всё это абсолютно нравится, за исключением нескольких малюсеньких пунктов грызущего беспокойства, которые создают своеобразный эффект драматического предзнаменования последующих частей инцидента.

Затем инцидент переносит вас всё ниже и ниже по шкале тонов. И далее идёт одна сплошная грязь.

⁷⁶ "To (goal) is to remember agreeing to the (a) before (b)"

⁷⁷ "Now you become confused as to the sequence of agreements leading to (a) and (b)"

⁷⁸ "To (goal) is to have future (item)"

⁷⁹ "To (goal) is to predict (item) in your future"

НАКАЗАТЕЛЬНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ: ИНСТРУКЦИИ ПО ОДИТИНГУ

24 марта 1990 года, пересмотрено: февраль 1993 года

Все материалы по прохождению наказательных вселенных носят экспериментальный характер. См. далее главу об исследовательском одитинге.

1. Начальный подход

Прежде чем приступить к глубокому прохождению, лучше всего сделать легкий проход по всем наказательным вселенным, просто прогоняя Шаблон 1 и, возможно, применяя немножко ИТСы, чтобы снять некоторую часть заряда. В более поздних имплантах старались сгруппировать вместе все цели наказательных вселенных. Мы хотим настолько разгрузить верхушку сидящего на них заряда, чтобы более поздние групперы не могли притянуть ваше внимание к цели, следующей за той, которую вы проходите. Проработав таким образом, вы сможете вытащить какой-то пункт из середины импланта, не скатываясь к следующему пункту. Это противоречит всему, что мы до сих пор знали об имплантах, но это работает, поскольку наказательные вселенные занимают столь фундаментальное положение, что подрывают само существование пунктов более поздних основанных на них имплантов.

Большинство рестимуляций этих вселенных в более поздних имплантах начинаются с цели «Создавать» и идут вплоть до цели «Продолжаться⁸⁰». По этой причине лучше всего пытаться проходить вселенные имплантирования в той же последовательности. В большинстве случаев так будет легче отключить рестимуляции более поздних имплантов. Однако, при первом проходе, эти вселенные могут не захотеть проходиться в таком порядке. Поэтому подход к ним должен быть такой: провести оценивание целей, начиная с «Создавать», и взять первую цель, которая будет хорошо читаться на Е-метре.

При первом проходе по всем этим целям вы не должны стараться повторно проходить какую-то цель, если только ваше внимание не слишком сильно залипло на ней. Позже вам придётся намного больше работать с каждой целью, так что нет необходимости прямо сейчас пытаться высосать из неё весь заряд до последней капли. Эти вещи столь фундаментальны, что кажутся естественной частью жизни (и они на самом деле ею являются); вы их драматизировали в течение очень долгого времени, так что подобная поверхностная проработка рестимулирует даже меньше, чем в реальности быть и жить среди них.

Чтобы слегка проработать цель, начните с её прохождения в Шаблоне 1. В ряде случаев вы получите только одно чтение на каждый пункт (или даже только через один). Чтение может появиться на описании, на самом пункте или на них обоих. Если ни один из пунктов не читается и во второй раз, не затрудняйтесь его повторной проверкой, поскольку это приведёт лишь к бесполезной рестимуляции. Если всё идёт таким образом, прекратите прохождение Шаблона 1 при первой же ПС. Если есть что-то для ИТСы, проведите ее, но не слишком упорствуйте. Затем отметьте эту рестимуляцию в Инциденте 2 в том месте, где она происходила в этом инциденте (в Инциденте 2 создавались мокапы каждой вселенной имплантирования, а вам говорили, что это происходило во время самого Инцидента 2). После этого проверьте и проработайте все всплывшие БТ, кластеры и оверты. Наконец, снова отметьте верхушку Шаблона 1 (пункт об естественном состоянии) и на этом закончите. Сделайте перерыв и затем переходите к следующей цели.

В других случаях пункты будут читаться многократно и каждый пункт следует

⁸⁰ *Endure* – 1. вынести, выдержать, вытерпеть (что-л.), 2. а) терпеть, переносить (страдания и т. п.); безропотно выносить, б) относиться терпимо или терпеливо (к чему-л.), 3. а) выживать, не гибнуть, стойко держаться, б) продолжаться, длиться.

сгладить до чистой или небольшой и краткой ПС. Способ прохождения аналогичен описанному выше, за тем исключением, что вы продолжаете прохождение до лучшей ПС или озарения.

Иногда цель будет проходиться просто замечательно. Вам удастся пройти каждый пункт до ПС или каждый пункт просто будет включать широкую ПС. В этом случае шаблон часто будет давать КЯ после нескольких пунктов. Если вы пройдёте дальше этой точки, Шаблон 1 больше не будет давать показаний и как правило ПС выключится. Если это случится, проведите восстановление⁸¹ КЯ. На этот момент вы должны уже быть способны пройти ещё что-то в этом инциденте. Начните с отмечания некоторых из символов «ЭТО ОЗНАЧАЕТ ...», которые следуют сразу за окончанием Шаблона 1. На самой вершине цели или вблизи неё можно будет найти символ Времени, который будет являть собой что-то вроде солнца, проплывающего над окрестностями, или это могут быть часы или часики, в зависимости от проходимой вами вселенной. Когда вы удалите несколько подобных вещей, вы получите некоторое представление о том, какие дела творятся в этой вселенной и сможете немного провести немного ИТСы.

Сначала вы сможете получить материал о содержании инцидента только на один абзац или около того. По мере более глубокого прохождения вы сможете написать об этом инциденте страницу или больше. Записывайте всё на отдельном листе бумаги - это будет описательный шаблон инцидента. При последующих проходах вы сможете начать с этого описания, вносить в него изменения и дополнения, и даже снять еще немного заряда, просто перечитывая его. Если у меня есть несколько больше, чем просто несколько символьных пунктов, то я также делаю шаблон символов для этого инцидента и заносу туда символы, чтобы они не оказались погребёнными в рабочих листах разных сессий. Вы можете просто их записывать как «ВРЕМЯ = солнце, проплывающее над долиной», «НАПАДЕНИЕ = на вас прыгает чудовище с таракаными глазами» и т. п. Можно также отмечать содержащиеся в ходе инцидента пункты подробностей и записывать их на рабочих листах, но я бы не стал пытаться сделать шаблон для них, так как в каждой вселенной их насчитывается около десяти тысяч. Если какой-то пункт подробностей вас беспокоит, возьмите стоящий над ним символьный пункт, который подготавливает вас к ситуации внутри этого инцидента.

Всегда начинайте с Шаблона 1. При последующих прохождениях цели, которая уже интенсивно проходила с помощью Шаблона 1, вы можете просто отмечать первые несколько пунктов и будете готовы к глубокому вхождению. После этого выбирайте из этой вселенной имплантирования всё, что можно (символьные пункты и ИТСу содержимого инцидента).

Если у вас всё пойдёт хорошо, вы сможете вышибить все более поздние рестимуляторы, которые могут быть заперты на вершине цели, до каких только сможете добраться. Если вы проходили ОТ 3, то вы, вероятно, будете способны снять заряд с местоположения в Инциденте 2, где рестимулировалась данная цель; поскольку она должна лежать близко к поверхности благодаря тому, что вы уже прошли ОТ 3. Возможно, вам будет по силам снять заряд с рестимуляторов Цены и Выживания, но, если они не читаются, не упорствуйте. Некоторые из этих кнопок входят в Контрольный список наказательных вселенных.

⁸¹ Восстановление, реабилитация (от англ. rehab) – существует специальная процедура восста-

Вы можете также слегка просканировать трак в поисках, начинающих всплывать более поздних овертов и других поздних рестимуляторов. Так я разобрал немало имплантов, но не упорствуйте, поскольку этот шаг носит скорее исследовательский характер. Если вы обнаружите поздний имплант, вперед, с помощью ИТСы снимите с него немного заряда и не забудьте записать все обнаруженные вами подробности. Основным имплант часто начинает показываться постепенно, сразу по нескольким целям, прежде чем вы получите достаточно подробностей, чтобы составить представление о его структуре.

Всегда завершайте работу с целью, снова обнаруживая и отмечая верхушку Шаблона 1.

Возможно, когда-нибудь у нас будут исчерпывающие шаблоны для всей совокупности этих наказательных вселенных. Это может потребоваться, если мы собираемся проводить через эти инциденты неподготовленную публику. Но опытный одитор может это сделать, обладая значительно меньшей информацией. Если вы можете снять достаточно заряда, проходя Шаблон 1, последовательные пункты импланта, или более поздние рестимуляторы, то вы достигните точки, когда вам достаточно просто бросить взгляд на инцидент и все произвольности человеческой жизни начнут отпадать сами собой. И, наконец, цель просто даст ПС и жизнь никогда больше не будет столь ограниченной, как прежде.

2. Мой личный опыт

Август 1996 года

Мне приходилось несладко, пока я не обнаружил пункты, которые позднее я включил в Шаблон 1. Я тогда проходил одну наказательную вселенную. Это была Тигриная вселенная с целью «Есть» (*"To Eat"*). Я проходил её уже сотни часов и у меня накопились целые коробки рассортированных карточек с пунктами. Это было очень трудным и рестимулирующим занятием, пока я не обнаружил в Разделе 2 символные пункты («ЭТО ОЗНАЧАЕТ ...»), тогда стало легче и наконец я смог достичь начала инцидента и пунктов Шаблона 1. Вся эта штука начала распадаться, но я обнаружил дополнительный заряд на пунктах, которые, по-видимому, относились к другой цели.

И вскоре я уже проходил другие цели Шаблона 1 и всё больше узнавал об устройстве всей этой неразберихи. Я проработал, наверное, десяток целей, уделяя особое внимание Шаблону 1 и символным пунктам, и вдобавок нашёл сотни пунктов подробностей в более поздней части инцидента.

Затем я обнаружил, что могу просто проходить Шаблон 1 и находить какие-то символные пункты из Раздела 2 этого импланта, а потом сканировать развитие событий в более поздней части, без поиска пунктов. Я надеюсь на то, что все смогут это проходить аналогичным образом, без той отчаянной борьбы, которую я пережил ранее. Я могу в этом и ошибаться, и, возможно, вам потребуется подробно проходить более поздние пункты. Но Шаблон 1 облегчит эту задачу.

После того как я прошёл десяток целей, я стал обнаруживать, что сами они укладываются в структуру, соответствующую динамикам.

И тогда вся эта штука начала разваливаться на части, появилась постоянная ПС и я достиг основного состояния кейса, которое буду называть «Свободой от произвольностей» (*"Freedom from Arbitrariness"*). Случилось так, что все произвольные значимости и шаблоны просто распались. Такие вещи, как шкала тонов больше не имели разумного смысла, а были просто произвольными шаблонами, которые были выбраны разработчиками ранних имплантов почти случайным образом. А я достиг свободы от этих произвольностей и это изменило весь мой взгляд на жизнь.

Некоторое время я наслаждался победой, но мне всё ещё было далеко до состояния

ОТ, и было множество других вещей, которые я хотел уладить, и я не имел ни малейшего представления, как к ним подступиться. Я довольно интенсивно поработал с упражнениями Рона 50-х годов для ОТ, но у меня всё ещё были огромные пробелы в знании истории нашего существования и механизмов ума. Не было у меня и полного списка целей наказательных вселенных и не хватало данных для того, чтобы дать другим шанс их пройти.

Так что я предпринял вторую попытку пройти эти наказательные вселенные, используя исследовательский рандаун (который будет обсуждаться в другой главе), для того чтобы попробовать просканировать запертые поверх них более поздние импланты, и собрать больше данных. Этот рандаун рестимулировал столько же, сколько и стирал, так что я бы не рекомендовал его в качестве средства для проработки кейса, но это был отличный инструмент для проведения исследований. Наконец я разобрал достаточно, чтобы обнаружить первоначальный Бриллиант Знания и Вселенную Соглашений, и начал составлять карту космической истории, которую я представил в одной из предыдущих глав. И, наконец, после исследования множества других шаблонов имплантов, мне попала моя подлинная ЦПМ, и я составил и прошёл Рандаун подлинных ЦПМ. После этого я исследовал упражнения и рандауны, и практически пустил на самоотток исследования наказательных вселенных.

В настоящее время я не могу гарантировать, что распознал правильно все цели; я не прошёл их все досконально, так что одни описания весьма умозрительны, в то время как другие проходились довольно интенсивно.

Существует также вероятность, что есть и более ранняя последовательность таких вещей. Одна из целей, с которой я действительно интенсивно поработал - «Расти»⁸² - имела в качестве терминала «Генетическую сущность» в форме туманного облака. Шаблон 1 и символные пункты шли обычным порядком, но более поздние пункты, по-видимому, следовали другому шаблону. В обычных наказательных вселенных вы начинаете в полностью смоделированной обстановке и скатываетесь с тона 40 до смерти и ниже. Но в той вселенной с целью «Раста» вы начинаете с ничто и постепенно создаёте замысловатые наборы жизненных форм, а потом терпите неудачу (вас подавляют конкурирующие ГС). Поскольку обычно в наказательных вселенных используются твёрдые разновидности тел (даже цель «Создавать» представляет бога в виде статуи, а не туманного существа), любая цель с телом в виде туманности может происходить из более ранней последовательности, которую я пока что не нанёс на карту.

Но Шаблон 1 хорошо работает даже с туманными телами, так что я просто двигаюсь дальше и применяю его к любой цели, которая как-то в него вписывается и даёт хорошие показания с этим шаблоном. Списки наказательных вселенных могут слегка не соответствовать, может существовать какая-то более ранняя их последовательность, но вы можете быть уверены, что Шаблон 1 вытащит вас из неприятностей.

3. НАКАЗАТЕЛЬНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ:

РАНДАУН ОТКЛЮЧЕНИЯ

24 мая 1990 года, пересмотрено: февраль 1993 года

Можно получить очень лёгкое отключение по материалу наказательных вселенных и рассеять вещи, находящиеся в данный момент в рестимуляции, обнаруживая и

⁸² *To Grow* – расти, увеличиваться, усиливаться; развиваться, становиться

отмечая верхний пункт (или заставляя других его отмечать), а также как вас запикивают в наказательную вселенную (по трем потокам).

Это может вам послужить вполне работоспособным предварительным шагом, прежде чем вы попытаетесь проходить что-либо из содержимого наказательных вселенных. Вероятно, их можно слегка подчистить всего за несколько часов одитинга. Обратите внимание, что это экспериментальное применение. В этом случае делается попытка пройти все 64 наказательные вселенные.

Если вы взбаламутили и рестимулировали слишком много материала, и понаделали чересчур много ошибок, то эту процедуру можно использовать, чтобы остудить эти вещи. В этом случае, если вы испытываете существенное облегчение (релиз) и чувствуете, что состояние улажено, то могли бы остановиться где-то посреди процедуры. Разумеется, лучше исправлять ошибки, чем срезать подобным образом углы, но в исследовательском одитинге иногда вам приходится слишком долго возиться с ошибочной идеей и все слишком запутывается, чтобы все это можно было легко отслеживать. В такой ситуации вам лучше попытаться исправить свою ошибочную идею после выполнения этого рандауна (если только у вас еще не было озарения на этот счёт во время его прохождения).

Если это кажется необходимым, вы можете проходить его в качестве основного действия на отдельном духе. Это в основном касается таких ситуаций, как, например, во время сессии всплывает ваш друг, оставивший тело, и это требует улаживания. Заканчивайте, если вы достигли большого релиза.

Он также полезен, когда у вас что-то рестимулировалось, а вы никак не можете понять, что, если вы, например, чувствуете, что начали просыпаться в какой-то отколовшейся точке наблюдения неизвестно откуда и не можете её проработать с помощью знакомого шаблона или установить с ней хорошую линию ИТСы⁸³, чтобы выяснить, что происходит, то пройдите его в отколовшейся точке наблюдения на себе самом, пока ситуация не прояснится.

Это процедура обладает существенным ограничением, которое состоит в том, что вы проходите её без прочной линии ИТСы. Вы нейтрализуете то, что прямо сейчас бьет вас по зубам, и немного разгружаете заряд, это действительно снимает напряжение. В общем случае лучше всего проходить её с хорошей ИТСой и работать в направлении большего знания и понимания. Но в присутствии слишком большого заряда линия ИТСы трансформируется в даб-ин и совсем обрывается, когда ошибок слишком много. Это даёт вам точку входа и подход к тому, как вытащить себя из неприятностей.

Для её прохождения вам понадобится список оценивания для 64-х целей и хорошее понимание 16-ти динамик, как они были определены в предыдущей главе. Заметьте, что здесь определения несколько отличаются от саентологических определений первых восьми динамик (т. е. четвёртая динамика - это раса, правительство или любая группа, в которой вы родились или с которой неразрывно связаны, а не та, к которой вы присоединились). Здесь нужно использовать варианты определений из наказательных вселенных, поскольку они соответствуют аберрированным целям.

Шаги рандауна отключения:

1. Проведите оценивание, чтобы найти динамику, дающую наилучшие показания.

Чтобы сократить время оценивания, начните с проверки, верхние это восемь динамик или нижние (или даже разбейте их на группы по четыре).

⁸³ Линия ИТСы - линия, идущая от преклира к одитору. (от англ. ITSA line)

Верхняя четвёрка: **Созидание, Знание, Игры, Изменение**⁸⁴.

Следующая четвёрка: **Разум, Строительство, Этика, Эстетика**⁸⁵.

Следующая четвёрка: **Поклонение, Духи, МЭСТ, Жизненные Формы**⁸⁶.

Нижняя четвёрка: **Раса/Правительство, Группы, Секс, Тело**⁸⁷.

2. Проверьте четыре цели по динамикам. Когда какая-то цель читается, делайте следующее:

а.) Обнаружьте и отметьте на верхушке наказательной вселенной пункт: «(ВЫПОЛНЯТЬ ЦЕЛЬ)⁸⁸ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ».

б.) Обнаружьте и отметьте как вас запикивали в наказательную вселенную; отметьте как вы запикивали в неё другого; отметьте, как другие запикивали в неё других.

в.) Если требуется (например, ваше внимание всё ещё сосредоточено на этом и пр.), снова обнаружьте и отметьте пункт естественного состояния.

3. После прохождения этой динамики (а если требуется, после каждой цели), обнаружьте и отметьте Вселенную соглашений следующим образом:

а.) Обнаружьте и отметьте устремление к соглашению и прохождение через перевёрнутый треугольник.

б.) Обнаружьте и отметьте пункт: «СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ».

в.) Обнаружьте и отметьте решение согласиться, принятое перед этим. (При необходимости обнаружьте и также отметьте, как вы склоняете других к соглашению или принимаете участие в строительстве Вселенной соглашений.)

4. Проверьте, не было ли оверрана у кого-нибудь (*какой-либо сущности*). (Используйте свободное намерение, имея ввиду БТ, кластеры, запрограммированные механические сущности, отколовшиеся точки наблюдения - всё, что может существовать и способно дать оверран) Если так, то побудите её (его) обнаружить и отметить момент релиза и дайте ей (ему) подтверждение.

5. Проверьте, может быть кто-то не до конца прошёл какую-то из целей. Если так, используйте намерение, чтобы побудить его (её) обнаружить и отметить пункт о естественном состоянии.

Вы можете также время от времени столкнуться с БТ и т. п., отметивших пункт, но которые нуждаются в некотором подтверждении и одобрении (*утверждении*), прежде чем они уйдут. Если это покажется уместным, вы даже можете применить вопрос «КТО ТЫ?», добиваясь ответа: «Я».

6. Теперь можно провести повторное оценивание для прохождения другой динамики,

⁸⁴ *Creation, Knowingness, Games, Change*

⁸⁵ *Reason, Construction, Ethics, Aesthetics*

⁸⁶ *Worship, Spirits, Mest, Lifeforms*

⁸⁷ *Race/Government, Groups, Sex, Body*

⁸⁸ При прохождении команд и пунктов процессов «(ВЫПОЛНЯТЬ ЦЕЛЬ)» означает неопределённую форму глагола, выражающего данную цель. Например, Созидание (шестнадцатая динамика) содержит цели «Создавать», «Вызывать», «Моделировать» и «Воображать» (см. список целей далее в этой главе). Соответственно данный пункт будет для них звучать как «Создавать - это естественное состояние», «Вызывать - это естественное состояние», «Моделировать - это есте-

но, как правило, лучше просто начать проходить с Созидания (16-й динамики) и идти дальше вниз. Попробуйте «Создавать» и если не будет читаться, проведите оценивание для другой динамики.

Когда вы начали проходить с цели «Создавать» и дальше вниз, скорее всего вам удастся заставить любую цель давать показания. Если же какая-то из них не читается, попробуйте пройти шаги 4 и 5 (оверран и незавершённость), шаг 3 (Вселенная соглашений) и если она всё ещё не читается, сделайте перерыв. После перерыва посмотрите, может быть цель теперь начнёт давать показания, или быть может вся процедура в оверране или ещё что-то не так, или рестимулировался какой-то оверт, который нужно обнаружить и т. п. Проверьте также, может быть цель была неправильно сформулирована и т. п. (они имплантировались не на английском языке и возможно, вы сформулируете ту же самую цель по-другому, не так, как я).

Часто делайте перерывы (через каждые несколько динамик или если вы видите, что рассеиваются большие массы заряда и т. п.). Иногда что-то начинает разваливаться, это требует некоторого времени и вам надо просто немного подождать, прежде чем будет проходиться другая цель. Используйте время от времени шаги 3 и 5. Когда вы с этим освоитесь, вы обычно будете знать, в какой момент проводить проверку на оверран или незавершённость. Если иногда отмечать Вселенную соглашений, это помогает подбирать тех (сущности), кто немного отделился и готов уйти.

Оверран может дать и сама процедура. Выходит так, что то, что находилось в непосредственной близости от вас, рассеялось, и ваше пространство стало больше, потом вы продолжаете процесс и более удалённый материал подтягивается ближе, вызывая сжатие вашего пространства. Это может включить у вас протест и дать симптомы оверрана. Этот рандаун можно снова пройти в другое время, когда всплывут другие вещи и вы почувствуете, что снова требуется эта процедура. Это похоже на выполнение зелёной формы⁸⁹. Исправление состояния может быть в оверране, но ту же форму можно вновь использовать в будущем.

4. НАКАЗАТЕЛЬНАЯ ВСЕЛЕННАЯ:

СПИСОК ОЦЕНИВАНИЯ

23 июля 1991 года, пересмотрен 12 февраля 1993 года

Это - цели наказательных вселенных. В скобках указан терминал вселенной. Если какие-то из целей или терминалов трудно понять или они не имеют для вас смысла, смотрите описание в контрольном списке наказательных вселенных, приведённом в следующей главе книги.

16-я динамика - Созидание	
1. Создавать (<i>To Create</i>)	(Статуя)
2. Быть причиной (<i>To Cause</i>)	(Бог, Старик)
3. Создавать мокап, моделировать (<i>To Mock Up</i>)	(Компьютер)
4. Воображать (<i>To Imagine</i>)	(Мультяшная мышь)

ственное состояние» и «Воображать - это естественное состояние».

⁸⁹ Зелёная форма – корректирующий список для определения и исправления затруднений в кейсе. (от англ. Green Form)

15-я динамика – Знание (знательность – <i>Knowingness</i>)	
5. Понимать (<i>To Understand</i>)	(Бурундук)
6. Знать (<i>To Know</i>)	(Двухголовый Дронт ⁹⁰)
7. Поглощать (<i>Впитывать - To Absorb</i>)	(Греческий Герой)
8. Узнавать (<i>Учиться, Изучать, To Learn</i>)	(Гном)

14-я динамика - Игры	
9. Играть	(Китайчонок ⁹¹)
10. Состязаться (<i>Соревноваться, Соперничать - To Compete</i>)	(Тренер, кукла)
11. Манипулировать (<i>Управлять - To Manipulate</i>)	(Пингвин-банкир)
12. Обменивать(ся) (<i>To Exchange</i>)	(Дух-брокер)

13-я динамика - Изменения	
13. Преобразовывать (<i>Изменять форму, Превращать(ся) - To Metamorphose</i>) [или придавать форму или принимать форму]	(Пластилиновые (или глиняные) Человечки)
14. Изменять(ся) (<i>To Change</i>)	(Волшебник)
15. Сочетать (<i>Комбинировать, Соединять - To Combine</i>)	(Сиамские близнецы)
16. Наводить порядок (<i>Вносить порядок</i>) [здесь возможна неправильная последовательность] ⁹²	(Гориллы)

12-я динамика - Разум	
17. Рассуждать (<i>Мыслить, Размышлять, Обсуждать, Приводить доводы, Убеждать - To Reason</i>)	(Клоун)
18. Ориентировать(ся) (<i>To Orient</i>)	(Проволочный Человек)
19. Вести (<i>Направлять, Управлять - To Guide</i>)	(Проводник) (<i>Лоцман, Пилот, Штурман, Гид, Кормчий - pilot</i>)
20. Вычислять (<i>Рассчитывать - To Compute</i>)	(Игрушечные Тела)

11-я динамика - Строительство	
21. Конструировать (<i>Собирать из деталей - To Construct</i>)	(Бобры)
22. Устраивать(ся) (<i>Располагать, Приводить в порядок, Подготавливать - To Arrange</i>)	(Болван) (<i>Шляпная Болванка - blockhead</i>)

⁹⁰ дронт — вид птиц (ныне вымерший)

⁹¹ Люди, принадлежащие к различным культурам, при просмотре шаблонов, обнаруживают визуализации свойственные их культуре, религии, идеологии и территории: персонажи народных сказок, эпоса, легенд и преданий, а так же характерные ландшафты, как природные, так и рукотворные. Часто присутствуют персонажи мировой литературы. (примечание VY)

⁹² В квадратных скобках комментарии автора.

23. Строить <i>To Build</i> ()	(Люди - змеи)
24. Структурировать (<i>Организовывать, Упорядочивать - To Structure</i>)	(Кристаллы)

10-я динамика - Эстетика	
25. Изобретать (<i>To Invent</i>)	(Жевуны ⁹³)
26. Вдохновлять (<i>To Inspire</i>)	(Музы)
27. Улучшать (<i>To Enhance</i>)	(Люди - привидения)
28. Украшать (<i>To Beautify</i>)	(добрая Фея)

9-я динамика - Этика	
29. Очищать (<i>To Purify</i>)	(Огненные Люди)
30. Судить (<i>роль арбитра, третейского судьи To Judge</i>)	(Люди-быки)
31. Защищать (<i>To Defend</i>)	(Маленькие Зелёные Человечки)
32. Усиливать(ся) (<i>Укреплять(ся) To Strengthen</i>) [Охранять (<i>Поддерживать порядок, Осуществлять полицейский надзор, Чистить, Приводить в порядок - to police</i>)?]	(Шар энергии)

8-я динамика - Поклонение	
33. Просвещать (<i>Просветлять - To Enlighten</i>)	(Кролик-проповедник)
34. Обращать (<i>To Convert</i>)	(Человек - рыба)
35. Общаться (<i>Причащать(ся) To Commune</i>)	(Ангел женского пола)
36. Поклоняться (<i>To Worship</i>)	(Рыцари)

7-я динамика - Духи	
37. Предсказывать (<i>To Predict</i>)	(Предсказатель, ворожея, гадалка)
38. Влиять (<i>To Influence</i>)	(Купидон)
39. Собирать (<i>To Collect</i>)	(Эльфы/Феи)
40. Воплощать (<i>Претворять в жизнь, реализовывать - To Embod</i>)	(Пан ⁹⁴ — бог-козёл)

6-я динамика – Физическая вселенная	
41. Открывать (<i>Делать открытия - To Discover</i>)	(Кентавры)

⁹³ Жевуны (munchkins) - небольшие человечки с внешностью эльфов или гномов. См. книгу Л. Фрэнка Баума "Волшебник из страны Оз", более известную у нас в свободном переложении А. Волкова под названием «Волшебник изумрудного города».

⁹⁴ Пан — в греческой мифологии бог стад и стай, воплощённый в виде человека с рогами, ушами и ногами козла, часто играющего на свирели.

42. Находить (Определять местоположение, местонахождение) (<i>To Locate</i>)	(Лепрекон ⁹⁵)
43. Накапливать (приобретать, собирать, поглощать) (<i>To Gather</i>)	(Тело-скафандр)
44. Владеть (<i>To Own</i>)	(Люди - лисы)

5-я динамика – Жизненные формы	
45. Растить (<i>To Grow</i>) [может идти из более ранней последовательности]	(ГС – генетическая сущность)
46. Жить (<i>To Live</i>)	(Динозавр)
47. Лечить (<i>To Heal</i>)	(Человек - дерево)
48. Приспосабливаться (<i>To Adapt</i>)	(Человек – нитка - <i>thread man</i>)

4-я динамика – Общество	
49. Основывать (Устанавливать, Учреждать – <i>To Establish</i>)	(Трёхглазые Великаны)
50. Разделять (друг с другом что-то) (<i>To Share</i>)	(Дельфины)
51. Управлять (Контролировать) (<i>To Control</i>)	(Лягушачий Король)
52. Объединять(ся) (<i>To Unite</i>)	(Собаки-солдаты)

3-я динамика – Группы	
53. Организовывать (<i>To Organize</i>)	(Человек-чиновник)
54. Сотрудничать (<i>To Co-operate</i>)	(Роботы)
55. Участвовать (<i>To Participate</i>)	(Русалка)
56. Расширять (ся) (<i>To Expand</i>)	(Мышь – железнодорожный инженер)

2-я динамика – Секс	
57. Присоединяться (<i>To Join</i>)	(Люди-кошки)
58. Воспроизводиться (<i>To Reproduce</i>)	(Насекомое-завоеватель)
59. Удовлетворять (<i>To Satisfy</i>)	(Пещерный Человек)
60. Заботиться о (<i>To Care For</i>)	(Девочка-птичка)

1-я динамика – Тело	
61. Переживать [или чувствовать] (<i>To Experience, or to feel</i>)	(Медведь)
62. Пополнять [может быть и “Выживать”] (<i>To Replenish</i>)	(Старик-араб)
63. Есть [или Потреблять] (<i>To Eat, or to consume</i>)	(Тигр)

⁹⁵ Лепрекон — сказочное существо вроде эльфа (англ. leprechaun)

64. Продолжаться (<i>Длиться, Терпеть, Выносить</i>) (<i>To Endure</i>)	(Пирамида)
---	------------

5. Рандаун проработки наказательных вселенных

После успешного прохождения рандауна отключения наказательных вселенных, вы, вероятно, будете готовы проработать их более тщательным образом.

Продолжайте прорабатывать цели, используя Шаблон 1, и начинайте добавлять дополнительные шаги, которые описаны ниже. Сначала вы пытаетесь получить только очень лёгкое отключение. Постепенно вы перейдёте к более глубокому прохождению, получая все больше и больше, и достигая все большей ИТСы.

Вначале мы не стремимся к стиранию. Нашей целью являются более мощные отключения и наращивание силы. По мере того как вы углубляете прохождение, ваша линия ИТСы становится просто ошеломляющей, и вы начинаете повсюду пробивать большие бреши. Цель - достичь момента, когда вы сможете воспринимать-как-есть эти наказательные вселенные просто путём рассмотрения.

В СЛУЧАЕ ЗАТРУДНЕНИЙ

Если вы, проходя наказательную вселенную, встретитесь с какими-то затруднениями, вашим первым шагом будет обнаружить и отметить пункт о естественном состоянии на верхушке цели, обнаружить и отметить также момент заталкивания в эту вселенную, как вы заталкивали других и как другие заталкивали в неё других. Также обнаружьте и отметьте Вселенную соглашений (как это описано ранее). Для отрицательных целей, обнаружьте и отметьте сцену инверсии, а затем отметьте верхушку положительной цели.

Вы также можете поискать различного рода сущности, которые всплыли при прохождении, и побудить их обнаружить и отметить верхушку данной цели.

Ещё один процесс на случай чрезвычайных обстоятельств – это обнаруживать и отмечать места, где (терминала) нет.

Всё это методики неограниченного применения, которые можно проходить вновь и вновь до ПС. Они используются при обычном прохождении, но могут применяться и в чрезвычайной ситуации, даже если они уже применялись до этого.

Как только вы почувствуете себя лучше, сделайте перерыв. Когда вы снова приступите к сессии, проверьте, не было ли в предыдущей сессии допущено каких-либо ошибок (неправильный пункт или что-то ещё) и исправьте их. Обратите внимание, что приведённые выше техники могут даже отключить неправильные пункты и т. п., но вы, вероятно, захотите исправить ошибку и добиться существенных побед, а не просто почувствовать себя лучше. Если сперва добиться отключения массы, то появляется возможность исправлять ошибки даже при наличии плохого одитинга, неверных шаблонов или ситуаций глубочайшего замешательства.

ПРОЦЕССЫ:

Вот основные процессы для проработки наказательных вселенных.

1. Шаблон 1

Это ваша отправная точка. Когда вы осуществляете углублённое прохождение, все пункты должны читаться или давать ПС. Если пункт не читается, сделайте паузу, точно смоделируйте, что означает этот пункт и снова попытайтесь его обнаружить. Ес-

ли пункт так и не даёт показаний, проведите проверку и проработайте проступки так, как это описано ниже. Если проступки также не читаются, вы можете использовать любой из приведённых ниже шагов, а потом вернуться к текущему шагу Шаблона 1 (который теперь, вероятно, даст показания). Если вы получили большой релиз где-то посередине Шаблона 1, переходите к следующим шагам.

2. Проступки

Проверьте, нет ли у вас проступков, связанных с этой целью и проработайте их (рудимент⁹⁶ проступков).

1. Обнаружьте местонахождение в Инциденте 2 (замечая ложную модель вселенной имплантации, которую туда поместили в этом инциденте).

2. Обнаружьте местонахождение Пирамиды (это более ранний массовый имплант). Обнаружьте переднюю часть (*лицо*) терминала внутри Пирамиды.

3. Обнаружьте терминал, который говорит, какова цена этой цели.

4. Обнаружьте места, в которых нет (терминала).

Обнаруживайте также места в наказательных вселенных, где вас нет.

5. Обнаружьте символные пункты из наказательных вселенных (некоторые из них перечислены в основном списке, другие можно обнаружить и рассеять путём рассматривания).

6. Просканируйте подробности наказательной вселенной. Если вы чувствуете, что что-то несёт на себе тяжёлый заряд и не рассеивается, поищите символный пункт, который вас подготавливает к этому пункту подробностей.

7. Проясните (*применяя ИТСа*) любые рестимуляции на более позднем траке.

8. Если какой-то из перечисленных выше шагов поднимает тяжёлый заряд, снова с самого начала пройдите Шаблон 1.

Если проявятся какие-либо сущности, побудите их обнаружить пункт об естественном состоянии, как их заталкивали внутрь данной вселенной и т. д.

Когда вы уже достаточно далеко продвинетесь, можете пройти следующие процессы (вам, вероятно, их лучше пройти только один раз на каждой конкретной цели):

9. Обнаруживайте (*отмечайте*) вещи, которые вы не должны (ЦЕЛЬ), пока не рассеется спайка.

10. Обнаруживайте людей, группы и т. д., которым вы бы разрешили (ЦЕЛЬ), заканчивайте процесс, когда вы будете не против того, чтобы другие следовали этой цели.

11. Обнаруживайте места, где (терминал) будет в безопасности. Проходите эту команду дальше того момента, когда вы будете получать радость, помещая терминал в «безопасные» места, где его подвергают пыткам и т. п., пока вы не сможете иметь или не иметь его где угодно по собственному выбору.

12. Обнаруживайте вещи, которыми (терминал) не владеет.

6. Шаблон 1

НАКАЗАТЕЛЬНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

ШАБЛОН I: ТВОРЕНИЕ

15 июня 1987 года,

⁹⁶ Рудименты — основные действия, выполняемые в начале сессии, для того чтобы подготовить преклира к главному действию сессии; улаживание разрывов АРО, ПНВ, утаиваний. Рудимент — это то, что используется для приведения преклира в надлежащую форму для одитинга. Подробнее о рудиментах см. начальные курсы по одитингу.

пересмотрен 2 июня 1990 года

Это вселенная, созданная в своём собственном пространстве и времени. Вы на самом деле её переживаете. Пункты — это намерения (мысли), которые вы получаете после (или во время) описываемого переживания. Эти намерения не облечены в слова и не описаны с помощью языка. В этом переживании вы занимаете точку наблюдения терминала, а не просто видите картинки или модели терминала, который что-то делает (за исключением символов в ранних разделах импланта). Наблюдение картинок или звук слов — всё это более поздние рестимуляции наказательных вселенных, которые делались в электронных имплантах.

При первом прохождении основной глагол (представленный здесь знаком «%» — он заменяет при прохождении нужную цель) не имеет реального значения, когда он произносится («намеревается») в ранних пунктах, поскольку он не определён до символов в середине Раздела 2. В этих пунктах это просто некая неопределённая вещь, о которой вы (когда вы оказались там в первый раз) сильно хотите узнать.

Но прежде чем всё это начнётся, один или несколько тетанов вас охватывают и заталкивают внутрь наказательной вселенной. Обратите внимание, что вы не находитесь в теле. Возможно, вас поймали другие тетаны или же вы проиграли игру и это заранее условленное наказание, а может вам причинили это ради развлечения или вы сами захотели узнать, о чём это толкуют другие.

Вы могли совершить проступок (принуждая другого через это пройти), а могли его и не совершать вначале (несомненно, вы его рано или поздно совершили). В этом проступке вы чувствуете, как другой индивид извивается и протестует в ваших объятиях, пока вы его держите, и получаете некую смутную отдачу от пунктов, через которые он проходит.

Существует также и третий поток, когда вы наблюдаете, как другие заталкивают других в наказательную вселенную. При прохождении таких моментов попытайтесь обнаружить все три потока в отношении пунктов: А. (охватывание) и Б. (заталкивание), и, если это возможно, получите показания на каждом из них. Для оставшихся пунктов (начиная с пункта 1 и далее) попытайтесь просто их обнаруживать (то есть воспринимайте их «как есть», соблюдая постепенность) в их собственном пространстве и времени (в какой-то степени, вы отмечаете местоположение внутри наказательной вселенной), не ограничиваясь одним конкретным потоком. Хотя вы можете обнаруживать свои чувства при прохождении этой вселенной (протест и т. п.), проведении через неё другого (кто-то извивается в ваших объятиях и т. п.) и чувство симпатии к кому-то, кого на ваших глазах заталкивали в неё другие, всё это вторичные эффекты. Сам пункт играет более существенную роль, чем созданные им эффекты и вы хотите воспринять его «как есть», постигая его в его собственном пространстве и времени, а не просто проходя его эффекты как инцидент.

Вы также могли внести свой вклад в качестве разработчика или члена команды, создававшей с помощью групповых постулатов какую-то часть пунктов. В этом случае вы обнаружите групповое соглашение, намерение сделать их настолько дьявольскими, насколько возможно, и как вы создавали тяжеловесные намерения сделать каждую мысль и переживание твёрдыми. Пункты — это волны мысли, распространяющиеся по траку наказательной вселенной.

Каждый приложил руку к их моделированию. Их строительство являло собой групповое усилие разрешить проблему невозможности ни к кому применить наказание. Но я полагаю, что вы обнаружите свою долю ответственности лишь за отдельные кусочки в некоторых конкретных наказательных вселенных. Большинство из них, вероятно, явились для вас сюрпризом в первый раз, когда вы через них проходили.

Если требуется, попытайтесь обнаружить разработку и постулирование или соглашение со наказательной вселенной, которую вы проходите.

* * *

Этот шаблон охватывает Раздел 1, который является одним и тем же для всех наказательных вселенных (различаются только утверждаемые в них цели). После Раздела 1 в каждой наказательной вселенной используются свои символы и т. д.

Раздел 1 включает в себя модель Бриллианта Знания. Это не первоначальный Бриллиант, через который мы прошли до создания Домашней вселенной. Это просто модель, включённая в имплант, для того чтобы придать ему большую силу. Во времена вселенных имплантирования мы уже связывали с Бриллиантом Знания огромную значимость (думаю, что сам он был для нас недоступен после вхождения в матрицу домашних вселенных). Так что эта модель придаёт имплантируемым пунктам существенную «истинность и важность».

В этом инциденте Бриллиант Знания представляет собой что-то вроде семимерного бриллианта. С трёхмерной точки зрения кажется, что у него восемь сторон (две четырёхсторонних пирамиды с одним общим основанием). В инциденте вы не видите его весь как целое. Вместо этого вы видите лишь три (а может четыре) измерения и ощущаете, что он простирается в пространства, находящиеся за пределами вашего восприятия. Заметьте, что полный Бриллиант должен иметь 128 сторон.

После решения «Быть», Бриллиант появляется вместе с пунктами. Обратите внимание, что пункты появляются в группах по три, оканчиваясь пунктом «... — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО (*всякой, всяких*) ...». Бриллиант начинает появляться с первым пунктом группы, становится более реальным со вторым пунктом, а затем мелькает (*появляется на короткое время и исчезает*) в конце третьего пункта «об основе», давая мгновенный скачок в показаниях э-метра⁹⁷. Вам нужно обнаружить Бриллиант, когда он появляется, а затем мелькание на окончательном слове пункта «об основе». Промелькнув, Бриллиант исчезает. Появление Бриллианта следует определённому шаблону: сначала он появляется слева, потом справа, а затем в центре, на некоем расстоянии. В следующем ряде пунктов он будет вести себя так же, но приблизится, пока (постепенно приближаясь), наконец, не коснётся вас в конце шаблона.

Заметьте, что имеются более поздние рестимуляции этих имплантов, которые могут включить неприятные ощущения в районе лба⁹⁸. Это инцидент, который использовался во Вселенной Мысли, Вселенной Конфликтов и Магической Вселенной для установки механизмов (*машин*), основанных на Бриллианте Знания. Имплант начинается с пункта об естественном состоянии и в нём Бриллиант Знания присутствует и мелькает, начиная с самого первого пункта и далее (в отличие от наказательных вселенных, где он появляется только после решения «Быть»). Вдобавок, в этом более позднем инциденте можно видеть три Бриллианта (левый, правый и центральный) и они придвигаются с каждой группой пунктов (а не просто единственный Бриллиант, который появляется в разных местах). Потом все три Бриллианта собираются вместе и сливаются в середине лба. Для каждого из этих трёх Бриллиантов существует лишь шесть местоположений, а весь имплант использует только 24 цели и лишь некоторые из них соответствуют целям наказательных вселенных. Так что если включится ощущение или соматика во лбу, проверьте, не проходите ли вы этот имплант установки Бриллиантов Знания. Если да, то найдите более ранний момент и вернитесь к первоначальной наказательной вселенной.

Конвейер (Вселенная Игр) начинается с того же шаблона, что и первоначальные наказательные вселенные. Если вы на него наткнётесь, то там будет присутствовать неприятное ощущение движения или вращения. Если вы почувствуете подобные ощущения, отметьте их и возвратитесь к более ранней наказательной вселенной. Это не-

⁹⁷ Люди, достаточно хорошо натренированные в обнаружении зарядов и суждений, прекрасно обходятся без э-метра.

⁹⁸ Или просто ощущения (необязательно неприятные) в районе «третьего глаза».

много напоминает возвращение к самому раннему моменту, как это делается в КК⁹⁹ или материале уровня ОТ 2.

Проблемы с этими более поздними инцидентами, как правило, возникают на цели «Создавать» или случаются, если вы не достаточно хорошо обнаруживаете (*отмечаете, замечаете*) пункты А. и Б. Только в первоначальных наказательных вселенных для каждой цели (каждой вселенной) имеются отдельные моменты, где вас заталкивают внутрь. Во всех более поздних инцидентах имеется единственный момент заталкивания, после которого вы попадаете на цель «Создавать» и дальше переходите от одной цели к другой, каждая из которых является частью того же импланта.

ШАБЛОН 1

А. Обнаружьте как вас охватывают, как вы охватываете другого, как другие охватывают других.

Б. Обнаружьте, как вас заталкивают внутрь, как вы кого-то заталкиваете, как другие заталкивают других.

1. Нет ничего — ни пространства, ни времени, ни измерений — ничего.

%..ТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (*первоначальное, естественное*) СОСТОЯНИЕ

2. Вы осознаёте, что вы — основополагающая (*фундаментальная*) Статика жизни до всякого времени.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ БЫТЬ СТАТИКОЙ

3. Теперь, как Статика, вы хотите быть не-статикой. Вы хотите, чтобы что-то произошло, чтобы что-то было (*существовало*). Вы хотите причины и следствия (*эффекта*).

%..ТЬ — ЭТО ПОБУЖДЕНИЕ К НЕЧТО¹⁰⁰ (*к тому, чтобы что-то было или существовало*)

4. Теперь вы осознаёте, что это за побуждение и это имеет смысл.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ ПОБУЖДЕНИЕ — ЭТО %..ТЬ

5. Когда вы осознаёте, что это за побуждение, вы получаете намерение:

ДО НАЧАЛА, СЕЙЧАС И ВСЕГДА ЕСТЬ ПОБУЖДЕНИЕ И ПОБУЖДЕНИЕ ЭТО — %..ТЬ

6. Вы осознаёте, что от него происходят все остальные побуждения.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЕХ ПОБУЖДЕНИЙ

7. Вы чувствуете, как нарастает сила этого побуждения.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ НУЖДАТЬСЯ В ОБЛЕГЧЕНИИ

8. Вы осознаёте, что нужно для облегчения.

ОСНОВНОЕ ОБЛЕГЧЕНИЕ ПРИДЁТ (*может прийти*) ОТ %...Я¹⁰¹

9. Вы видите, что отсюда проистекает всякое облегчение.

⁹⁹ КК — Курс Клирования, саентологический курс, целью которого является получение клира, т.е. индивида, который, по определению, является причиной над умственными веществом, энергией, пространством и временем.

¹⁰⁰ Нечто — (англ. somethingness) то, что существует. Единственное качество, по определению присущее Нечто — это существование. Нечто может иметь и другие характеристики, но это не обязательно.

¹⁰¹ Здесь и далее в списках “%..е” означает существительное, выражающее цель “%..ть” в соответствующем падеже. Например для цели “Создавать” “%..е”, “%..я”, “%..ем” означает “созидание”, “созидания”, “созиданием”; для цели “Наводить порядок” — “наведение порядка”, “наведения порядка”, “наведением порядка” и т. д.

- %..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ОБЛЕГЧЕНИЯ
10. Вы осознаёте, что это причина (*основание, оправдание, объяснение, довод, аргумент*) всему.
- %..ТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННАЯ ПРИЧИНА (*основание, оправдание, объяснение, довод, аргумент*) ВСЕМУ (*для всего*)
11. Вы осознаёте следующее:
- ЕСТЕСТВЕННАЯ ПРИЧИНА (*основание, оправдание, объяснение, довод, аргумент*) ВСЕМУ (*для всего*) — ЭТО НЕОБХОДИМОСТЬ %..ТЬ
12. Вы видите, что отсюда происходят все остальные причины.
- %..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ДЛЯ ВСЯКИХ ПРИЧИН (*всех причин, оснований, оправданий, объяснений, доводов, аргументов чего-либо*)
13. Вы видите, что нужно с этим что-то делать.
- %..ТЬ — ЗНАЧИТ ДЕЙСТВОВАТЬ
14. Вы осознаёте следующее:
- ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ (*фундаментальное*) ДЕЙСТВИЕ — ЭТО %..ТЬ
15. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные действия.
- %..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ДЕЙСТВИЯ
16. Вы осознаёте, что вам нужно что-то решить, прежде чем что-нибудь произойдёт.
- %..ТЬ — ЗНАЧИТ РЕШАТЬ (*принимать решения*)
17. Вы хотите принять решение.
- В НАЧАЛЕ, СЕЙЧАС И ВСЕГДА ЕСТЬ РЕШЕНИЕ И РЕШЕНИЕ ЭТО — %..ТЬ
- В этот момент пространство становится видимым и оно наполнено тусклым золотым светом, не имеющим определённого источника (обнаружьте это пространство).
- Бриллиант Знания вдали (местоположение 1) слева.
18. Вы осознаёте, что это первое решение.
- ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ — ЭТО %..ТЬ
19. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные решения.
- %..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ДЛЯ ВСЕХ РЕШЕНИЙ
- Бриллиант мелькает¹⁰² вдалеке (местоположение 1) слева.
20. Вы постулируете, что что-то будет существовать (*что будет нечто*).
- %..ТЬ — ЗНАЧИТ ПОСТУЛИРОВАТЬ
- Бриллиант Знания вдалеке (местоположение 1) справа.
21. Вы осознаёте, что это первый постулат.
- ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЙ ПОСТУЛАТ — ЭТО %..ТЬ
22. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные постулаты.
- %..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ДЛЯ ВСЕХ ПОСТУЛАТОВ
- Бриллиант мелькает вдалеке (местоположение 1) справа.
23. Вы постулируете время. Время существует, для того чтобы позволить происходить изменениям в результате %..я.
- %..ТЬ — ЭТО ИСТОЧНИК ВРЕМЕНИ
- Бриллиант Знания мелькает вдалеке (местоположение 1) в центре.

¹⁰² То есть появляется на мгновение и быстро исчезает.

24. Вы осознаёте, что основополагающее суждение о времени — это прошлое, настоящее и будущее %..е.

ОСНОВА ВРЕМЕНИ — ЭТО %..Е

25. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все будущие суждения о времени.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ВРЕМЕНИ

Бриллиант мелькает вдалеке (местоположение 1) в центре.

26. Вы соглашаетесь с концепцией %..я.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ СОГЛАШАТЬСЯ

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 2) слева.

27. Вы осознаёте, что это основополагающее соглашение.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ СОГЛАШЕНИЕ — ЭТО %..ТЬ

28. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные соглашения.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ДЛЯ ВСЯКОГО СОГЛАШЕНИЯ

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 2) слева.

29. Теперь вы создаёте энергию. Энергия формируется из концепции %..я.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ИМЕТЬ ЭНЕРГИЮ

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 2) справа.

30. Вы осознаёте, что это самая основополагающая энергия из всех энергий.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩАЯ ЭНЕРГИЯ ПРОИСТЕКАЕТ ИЗ %..Я

31. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные энергии.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ ЭНЕРГИИ

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 2) справа.

32. Вы постулируете, что %..е — это основополагающая реальность.

%..ТЬ — ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 2) в центре.

33. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩАЯ РЕАЛЬНОСТЬ — ЭТО %..Е

34. Вы осознаёте, что отсюда проистекает любая другая реальность.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 2) в центре.

35. Теперь вы постулируете вещество. Самая реальная масса происходит от %..я

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ИМЕТЬ ВЕЩЕСТВО

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 3) слева.

36. Вы осознаёте, что это самое основополагающее вещество из всех видов вещества.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ ВЕЩЕСТВО ПРОИСХОДИТ ОТ %..Я

37. Вы осознаёте, что отсюда происходит всё остальное вещество.

%..ТЬ — ЭТО ИСТОЧНИК ВСЯКОГО ВЕЩЕСТВА

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 3) слева.

38. Вы постулируете, что аффинити достигается через %..е.

%..ТЬ — ЭТО ЛЮБОВЬ

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 3) справа.

39. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩАЯ ЛЮБОВЬ ДОСТИГАЕТСЯ ЧЕРЕЗ %..Е

40. Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякая другая любовь.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ ЛЮБВИ

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 3) справа.

41. Вы постулируете, что основной способ обмена — обмен посредством %..Я.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ОБЩАТЬСЯ

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 3) в центре.

42. Вы осознаёте, что это самое первое общение.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ ОБЩЕНИЕ — ЭТО %..Е

43. Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое другое общение.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ОБЩЕНИЯ

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 3) в центре.

44. Вы осознаёте, что %..е принесёт понимание.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ДОСТИГАТЬ ПОНИМАНИЯ (*стремиться к пониманию, добиваться понимания*)

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 4) слева.

45. Вы осознаёте следующее:

ДОСТИЖЕНИЕ ПОНИМАНИЯ ПРОИСХОДИТ ПОСРЕДСТВОМ %..Я

46. Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое понимание.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ПОНИМАНИЯ

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 4) слева.

47. Вы постулируете, существование пространства, в котором можно %..ть.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ИМЕТЬ ПРОСТРАНСТВО

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 4) справа.

48. Вы осознаёте, что это и есть то, что создаёт пространство.

ОЧЕРЧИВАНИЕ (*описание, обозначение*) ПРОСТРАНСТВА ПРОИСХОДИТ ПОСРЕДСТВОМ %..Я

49. Вы осознаёте, что отсюда происходят все остальные пространства.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ПРОСТРАНСТВА

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 4) справа.

50. Вы постулируете, что %..е придаёт смысл существованию.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ИМЕТЬ СМЫСЛ (*значение*)

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 4) в центре.

51. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЙ СМЫСЛ (*значение*) СВЯЗАН С %..ЕМ (*имеет отношение к %..ю, касается %..я*)

52. Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякий другой смысл (*значение*).

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО СМЫСЛА (*значения*)

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 4) в центре.

53. Вы постулируете, что %..е — это истина.

%..ТЬ — ЭТО ИСТИНА

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 5) слева.

54. Вы осознаёте следующее:

ДОСТИЖЕНИЕ ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЙ ИСТИНЫ ПРОИСХОДИТ

ПОСРЕДСТВОМ %..Я

55. Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякая другая истина.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ ИСТИНЫ

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 5) слева.

56. Теперь вы создаёте обладание. Самое реальное обладание — это %..ть

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ОБЛАДАТЬ (*иметь*)

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 5) справа.

57. Вы осознаёте, что это самое основополагающее обладание из всякого обладания.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ ОБЛАДАНИЕ ПРОИСХОДИТ ОТ %..Я

58. Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое другое обладание.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ОБЛАДАНИЯ

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 5) справа.

59. Вы постулируете, что %..е — это основная эстетика.

%..ТЬ — ЭТО КРАСОТА

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 5) в центре.

60. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩАЯ КРАСОТА — ЭТО %..Е

61. Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякая другая красота.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ КРАСОТЫ

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 5) в центре.

62. Вы желаете обрести связь (*соединиться, слиться*) с мыслями в Бриллианте Знания.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ СОЕДИНЯТЬСЯ С МЫСЛЬЮ

Бриллиант Знания рядом (местоположение 6) слева.

63. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩАЯ МЫСЛЬ СВЯЗАНА С %..ЕМ

64. Вы осознаёте, что отсюда проистекают всякая другая мысль.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ МЫСЛИ

Бриллиант мелькает рядом (местоположение 6) слева.

65. Вы осознаёте, что %..е будет влиять на всё существование.

%..ТЬ — ЭТО СКРЫТОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ (*влияние*)

Бриллиант Знания рядом (местоположение 6) справа.

66. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ СКРЫТОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ (*влияние*) — ЭТО %..ТЬ

67. Вы осознаёте, что это лежит в основе всех скрытых воздействий.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЕХ СКРЫТЫХ ВОЗДЕЙСТВИЙ

Бриллиант мелькает рядом (местоположение 6) справа.

68. Вы постулируете, что самая ценная частица — та, что %..ет

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ЦЕНИТЬ

Бриллиант Знания рядом (местоположение 6) в центре.

69. Вы осознаёте следующее:

САМАЯ ЦЕННАЯ ЧАСТИЦА ПРИОБРЕТАЕТСЯ (*получается*) ПОСРЕДСТВОМ %..Я

70. Вы осознаёте, что отсюда происходят все остальные ценности.
%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ОЦЕНИВАНИЯ
Бриллиант мелькает рядом (местоположение 6) в центре.
71. Вы осознаёте, что это даст (*принесёт, вызовет*) подлинное существование.
%..ТЬ — ЗНАЧИТ СУЩЕСТВОВАТЬ
Бриллиант Знания касается (местоположение 7) слева.
72. Вы видите, что это единственно возможное основание (*причина, повод, объяснение*) для существования.
ВСЁ СУЩЕСТВОВАНИЕ ЗАВИСИТ ОТ %..Я
73. Теперь вы осознаёте, что посредством этого вы достигните понимания всего существования.
%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЕГО СУЩЕСТВОВАНИЯ
Бриллиант мелькает, касаясь (местоположение 7) и входит в вас слева.
74. Вы осознаёте, что Бриллиант приносит вам просветление (*просвещение*).
%..ТЬ — ЗНАЧИТ ПОЛУЧАТЬ ПРОСВЕТЛЕНИЕ (*просвещение*)
Бриллиант Знания касается (местоположение 7) справа.
75. Вы осознаёте следующее:
ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ ПРОСВЕТЛЕНИЕ (*просвещение*) СВЯЗАНО С %..ЕМ
76. Вы видите, что отсюда проистекает всякое другое просветление (*просвещение*).
%..ТЬ — ОСНОВА ВСЯКОГО ПРОСВЕТЛЕНИЯ (*просвещения*)
Бриллиант мелькает, касаясь (местоположение 7) и входит в вас справа.
77. Вы осознаёте, что это принесёт знание.
%..ТЬ — ЗНАЧИТ ЗНАТЬ
Бриллиант Знания касается (местоположение 7) в центре.
78. Вы осознаёте следующее:
ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ ЗНАНИЕ СВЯЗАНО С %..ЕМ
79. Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое другое знание.
%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ЗНАНИЯ
Бриллиант мелькает, касаясь (местоположение 7) и входит в вас в центре.
Бриллиант остаётся в центре вашего бытия.
80. Теперь что-то начинает появляться под вами. Пока оно не вещественно (*не оформлено*). Вы устремляетесь к этому.
%..ТЬ — ЗНАЧИТ УСТРЕМЛЯТЬСЯ (*стремиться*)
81. То, к чему вы стремитесь — это %..е.
ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ СТРЕМЛЕНИЕ — ЭТО СТРЕМЛЕНИЕ К %..Ю
82. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные устремления.
%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО УСТРЕМЛЕНИЯ
Бриллиант мелькает внутри вас.
- В ходе вашего устремления вы встречаете основополагающие символы. Они похожи на стопку трёхмерных картинок. Вы знаете, что если вы до них дотянетесь, то приобретёте понимание. Вы смотрите на них вниз, поэтому кажется, что Бриллиант находится сверху (или на вершине вашего пространства).
83. Теперь вы входите в контакт с первыми и наиболее основополагающими символами всего существования.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ СОПРИКАСАТЬСЯ (*иметь контакт, устанавливать связь*) С СИМВОЛАМИ

84. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ СИМВОЛЫ СВЯЗАНЫ С %..ЕМ

85. Когда вы устанавливаете связь с первым символом (*подсоединяетесь к нему*), вы осознаёте следующее:

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ СИМВОЛИКИ

Бриллиант мелькает сверху (по отношению к вам) и кажется, что он перемещает вас в первую картинку.

* * *

В этот момент вы как раз достигаете первого символа. Как правило, это: «СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВРЕМЯ». С этого момента и далее следуют символьные пункты. Изображение каждого символа — своё для каждой вселенной, через которую вы проходите. Некоторые символьные пункты, такие как время, используются во всех вселенных, другие же относятся только ко вселенной, которую вы проходите в данный момент.

Когда вы смотрите на символы, Бриллиант не виден, но вы можете чувствовать, что он вверху над вами и проводит вас через них.

*** *конец первого раздела* ***

Заметки по второму разделу (Символы).

В этом разделе определяются основные символы, используемые во вселенных имплантации. В этот момент вы находитесь в пространстве, имеющем по меньшей мере четыре измерения, не считая времени. Символы представляют собой трёхмерные картинки; кажется, что они уложены (в четырёх измерениях) подобно стопке фотографий. Вы устремляетесь через эту колоду символов, поочерёдно наблюдая каждый из них. Когда вы видите символ, вы получаете намерение: «СИЕ ОЗНАЧАЕТ ...».

Каждый символ встречается в стопке дважды. В первой половине в своей первоначальной форме и во второй половине в изменённой. Вторая половина выложена в обратном порядке. То есть сначала идёт А, Б, В, а затем В, Б, А. Значение символа и основная обстановка в картинке одни и те же для обеих экземпляров символа. Изменения во второй половине состоят в основном и перемене цвета и направления. То есть то, что в первой половине было синим, во второй может быть зелёного цвета, а правая и левая сторона изображения могут поменяться местами как при зеркальном отражении. Более поздняя версия символа, которая продолжала существовать — изменённая и она кажется более «естественной», по сравнению с первоначальной версией.

Иногда вам может потребоваться сравнить между собой эти две версии символа и отметить между ними разницу.

Иногда в картинку вносилось небольшое изменение или дополнение. Как правило, это что-то не слишком приятное, например, только во второй картинке вы видите, что же конкретно там было похоронено, но это встречается редко.

Первые четыре пункта это «СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВРЕМЯ», «ПРОСТРАНСТВО», «ЭНЕРГИЮ» и «ВЕЩЕСТВО».

КОНТРОЛЬНЫЙ СПИСОК НАКАЗАТЕЛЬНЫХ ВСЕЛЕННЫХ

3 декабря 1990 года,

пересмотрено: 19 февраля 1993 года, пересмотрено: август 1996 года

Вряд ли вас убьёт неосторожное чтение данной главы, но оно вполне способно дать вам на несколько дней ощущения неудобства или раздражения. Вы можете даже сильно на меня разозлиться, поскольку при случайном беглом прочтении этих материалов, вероятно, поднимется масса вещей, в результате умственный заряд будет пропущен и оставлен не вычищенным.

Идеальным вариантом для вас было бы вначале пройти на каждой цели Шаблон 1 и составить свои собственные описания того, что, по вашему мнению, происходило в каждой наказательной вселенной. После этого просмотрите данный список и вы увидите, что я сам об этом думаю. После этого сделайте ещё несколько заходов с Шаблоном 1 и попробуйте раскопать пункты, соответствующие Разделу 2 («СИЕ ОЗНАЧАЕТ ...»), и посмотреть, сможете ли вы получить больше данных о реальных событиях.

Но некоторые люди всё равно будут это читать. Так что, как минимум, для каждой наказательной вселенной обнаружьте и отметьте пункт об естественном состоянии («(ЦЕЛЬ) — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (*первоначальное, естественное*) СОСТОЯНИЕ»), а также моменты, когда вас в неё заталкивали и когда вы заталкивали в неё других. Проведите это для каждой вселенной, после того, как вы прочитали соответствующее описание.

К несчастью, существует ещё одна проблема, состоящая в том, что я уверен, в этом списке имеются ошибки, которые могут доставить вам неприятности или расстроить вас, когда вы до них дойдёте. Тогда вы делаете следующее:

замечаете, что была допущена ошибка (это несколько охладит ситуацию),

можете даже исправить эту ошибку (если вы к этому готовы) или

просто рассеять с помощью Шаблона 1 столько заряда, сколько необходимо для того, чтобы вы смогли продолжить прохождение с постоянной ПС, несмотря на случайные промахи.

Мне жаль представлять вниманию читателя не доведённые до совершенства материалы, но я просидел с ними уже слишком долго и единственная надежда сделать их полностью правильными и полными — побудить других над ними поработать.

Здесь приводится кое-какая информация по каждой наказательной вселенной.

Даётся цель, а за ней приводится терминал. Далее идёт информация об окружающей обстановке в наказательной вселенной.

За сим следует перечисление некоторых ключевых рестимуляторов, использованных на более позднем траке, включая местоположение в Инциденте 2, в котором вам демонстрировали ложную модель наказательной вселенной. В похожем массовом импланте лица терминалов изображались внутри пирамид (это была другая копия Изначальной Земли, которая, по видимому, содержала ещё континенты Атлантиду и Лемурию), их местоположения также приведены. Приводятся также пункты Цены и Выживания, которые применялись в различных поздних имплантах.

Затем идут заметки о некоторых символах (в особенности о Времени), которые демонстрировались в Разделе 2 импланта. Обратите внимание, что это всего лишь несколько символов из сотни или около того.

Далее идёт краткое описание того, что происходило в наказательной вселенной.

Все материалы приводятся в сильном сокращении. Это скорее рабочие записи, а не формальное изложение. Я не могу дать гарантии, что все они правильны.

У меня имеются ещё материалы, но мне и эти-то удалось лишь с огромными трудностями скомпоновать из беспорядочной массы рабочих листов, шаблонов, списков, заметок и карточек, на которых я временами что-то записывал. Всё это никак не желало разбираться в простой и прямолинейной манере, и когда я снимал заряд и копал глубже, ещё много вещей продолжало болтаться где-то поблизости.

В основном, они следовали одному и тому же шаблону: семь чудес вначале, за-

тем всё постепенно начинает идти вкривь и вкось, наконец вас преследуют, ловят, разделяют на части (*находящиеся в конфликте между собой*), а потом отпускают, с тем лишь, чтобы вы обнаружили, что не можете более выживать; заканчивается дело смертью и пойманностью в могиле, после чего вас отправляют в ад.

16-я динамика: Созидание

1.	Цель:	Создавать	Терминал:	СТАТУЯ
----	-------	------------------	-----------	--------

Окружающая обстановка всевозможные солнца, планеты, люди; вы их создаёте, злоупотребляете ими (*плохо с ними обращаетесь*), после чего Солнца (боги) обрушивают на вас свою мощь и уничтожают.

Местоположение в Инциденте 2 Сент-Джон, Канада

Эпизод в Инциденте 2: толпа толкает вверх по склону вулкана тележку (*платформу*) с статуей Бога.

Пирамида центр Атлантиды

Цена созидания — быть виноватым.

Выживать — значит зависеть от поклонения (*полагаться на поклонение*) других.

Символы

Время	= планета, обращающаяся вокруг солнца.
Пространство	= огромная равнина, заполненная городами и людьми.
Энергия	= энергетический удар из космоса, который разносит вдребезги гору.
Масса	= сталкивающиеся миры.
Бог	= гигантское солнце.
Поклонение	= люди, кланяющиеся перед статуей, надевающие венки и т. д.
Боль	= статуя, которой наносит удар пучок энергии, вызывая трещины.
Униженный (деградировавший)	= луч солнца разделяет статую, образуя чёрные трещины.
Достаёт	= священник в капюшоне (который может взывать к солнечным богам).

Подробности: Вы — бог в форме статуи, которая парит над окрестностями, выдавая энергетические пучки и т. д. Вначале у статуи молодое, красивое, лучезарное лицо, в конце это старик из П6. Вы находитесь в скоплении солнц и планет. Солнца — это главные боги (которые карают вас в конце). Там есть также статуи менее значительных богов (вроде похожей на Венеру статуи Второй Динамики). На планетах много людей в мясных телах бесчисленного множества разнообразных видов (из других наказательных вселенных). Вы совершаете семь великих подвигов, люди вам поклоняются, строят храмы, копии вашей статуи и т. д. Но вы сталкиваетесь с проблемами и трудностями, драматизируете гнев божий по отношению к людям, вступаете в схватку с другими статуями, учите людей на планете строить ловушки, сами же иногда в них и попадаете, приходите в ярость, буйствуете и т. д. Вы получаете соматики в своей статуе (причём даже от осквернения копий вашей статуи) и становитесь низким и подлым. Люди ловят вас в энергетической пещере, после чего вас доставляют в пространство, где звёзды учиняют над вами суд, обрушивают на вас свою мощь и т. п. (вы навечно разделены на части чёрными трещинами в статуе); вы ослабеваете, все над вами смеются и т. д. В конце концов вы распадаетесь на куски, огненные дьяволы оттаскивают вас (душу статуи) в ад, который представляет собой пирамиду в небе, с вулканом на её вершине, в который вас и бросают; там вас подвергают пыткам и души миллионов людей, которым вы причинил вред истязают вас.

В этот момент вы должны обнаружить «СОЗДАВАТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (первоначальное, естественное) СОСТОЯНИЕ» как первый пункт этой вселенной имплантации. Обнаружьте также, как вас в неё заталкивали и как вы заталкивали в неё других.

2.	Цель:	Причинять (быть причиной чему-то)	Терминал:	СТАРИК (БОГ НА НЕБЕСНОМ ТРОНЕ)
----	-------	--	-----------	--------------------------------

Эта наказательная вселенная была обнаружена на самом позднем этапе исследований. В самом начале я поставил второй целью «Моделировать» (сейчас это третья цель) и «Усиливать» третьей (сейчас это цель номер 3X — возможно, она принадлежит к более ранней или более поздней последовательности).

Окружающая обстановка небеса в облаках с золотым тронem и т. д. Вы смотрите на мир сверху вниз и играете роль бога, и т. д.

Местоположение в Инциденте 2 Рим

Эпизод в Инциденте 2: Бог на золотом троне сваливается с неба в вулкан

Пирамида Атлантида

(Бог на троне говорит:) **Цена** причинения — стать эффектом (своей

собственной причины).

Выживать — значит зависеть от раболепия (содействия) (полагаться на раболепие, содействие) других.

Символы

Время = Небесные часы (золотые, стоящие на облаках)

Пространство = Небесный Дворец (золото и хрусталь)

Энергия = волна золотого света

Масса = Золотой трон

Вы = бог, как старик на троне

Достают = дьяволы (красные демоны с рогами и хвостами)

Подробности: Вначале вы производите семь чудес творения (подобно библейским семи дням). Создаёте людей и посылаете херувимов, чтобы дать им вдохновение и ангелов, чтобы привести их в общение с вами. Когда люди поступают плохо и причиняют беспокойство, вы создаёте дьяволов и накладываете на них этику, чтобы вынудить их вести себя хорошо. Но дьяволы решают, что вы — самое беззаконное существо из всех, пытаются вас заставить следовать вашим же собственным правилам и сваливают на вас вину. Вы караете дьяволов за это, но они поднимают мятеж и вы их изгоняете; после этого всё оборачивается совсем плохо. Вы не хотите становиться эффектом своего причинения и не можете позволить себе испытать то же, что причиняете своим творениям. Вы не желаете следовать собственным правилам. Но чувствуете себя за это виноватым и считаете, что в сущности это нечестно, но всё равно продолжаете поступать по старому и падаете по тону. Вы приходите в ярость и начинаете крушить всё подряд; ситуация выходит из под контроля; в конце концов вы больше не можете выносить бытие богом и бросаетесь в вулкан, чтобы умереть. Но дьяволы отправляют вашу душу в ад и подвергают пыткам.

А теперь обнаружьте (отметьте) пункт «ПРИЧИНЯТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (первоначальное, естественное) СОСТОЯНИЕ» и т. д.

3.	Цель:	Моделировать	Терминал:	КОМПЬЮТЕР
----	-------	---------------------	-----------	-----------

Окружающая обстановка ровная плоскость, вы строите город и тела для духовных существ, затем убиваете их и на вас обрушивается гнев богов-вихрей

Местоположение в Инциденте 2 Вашингтон, округ Колумбия

Эпизод в Инциденте 2: люди несут вверх по склонам вулкана разломанный на куски компьютер

Пирамида Лима, Перу

Цена творческой мысли — вас подвергнут сомнению (допросу, критике)

Выживать — значит зависеть от одобрения (полагаться на одобрение) других.

Символы

Время = цифровой дисплей

Подробности: Вы — большой компьютер (со множеством ящичков-модулей), стоящий на пустой равнине. Ещё там существуют боги-вихри (вращающиеся энергетические сгустки в небе), которые создали духов. Духи приходят к вам и просят моделировать (создавать) различные вещи. Вы создаёте семь чудесных моделей (постулируете электронные структуры и законы, конструируете твёрдые вещи), включая различные виды тел (человека, куклу, животное и т. д.) и город, в котором они могут жить. По мере вашего опускания по тону, модели становятся всё более сложными. В конце концов вы теряете контроль над своими собственными творениями (не в состоянии за ними уследить). Люди задают вам вопросы, в особенности просят объяснить причины различных вещей, но вы не знаете ничего, кроме собственного творения и поэтому выдумываете ответы, вводите ложные данные, сталкиваетесь с проблемами и т. д. Вы начинаете питать неприязнь к людям, создавать ложные данные, чтобы причинить им вред, и в конце концов всё рушится. Наконец люди вас проклинают и молятся богам-вихрям, которые обрушивают на вас свою мощь и уничтожают.

А теперь обнаружьте и отметьте пункт «МОДЕЛИРОВАТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (первоначальное, естественное) СОСТОЯНИЕ» и т. д.

4.	Цель:	Усиливать	Терминал:	ОБЛАКО ЭНЕРГИИ
----	-------	------------------	-----------	----------------

Вероятно, эта цель относится к более ранней последовательности наказательных вселенных (или последовательности более высокого уровня). В ней присутствует тело не физической разновидности, странные многомерные пространства и т. д.

Окружающая обстановка плоские квадраты — это планеты с людьми, в стороне от вашего пространства. Вы управляете (манипулируете) символьными формами, которые оказывают влияние на людей в квадратах

Местоположение в Инциденте 2 Бермудский треугольник (?)

Пирамида Кантон, Китай (штат Огайо?)

Цена вмешательства — быть пойманным в форме

Выживать — значит зависеть от слепоты (символов?) (*полагаться на слепоту, символы*) других

Символы

Время = распад электрона

Вы = облако энергии

Ощущение = два переплетённых облака

Опасность	= ловушка-шест ¹⁰³ ,
Замешательство	= взрывающиеся картинки
Пойманность	= висящая в пространстве энергетическая клетка
Интерес	= висящие в пространстве символы

Подробности: *Символы (фигуры, предметы) висят в пустом пространстве и присоединяются (соединяются, связываются с) к обитателям плоских миров (которые обращаются вокруг солнца). Придвигая или*

¹⁰³ Ловушка-шест упоминается в лекции СИКСХ «Состояние ОТ» в связи с имплантами, насаждавшимися во времена Хелатробуса (о Хелатробусе см. главу «Космическая история»).

Вкратце там говорится следующее:

С самого начала люди, вроде хелатробианцев, поняли, что свободные тетаны представляют большую опасность и их надо прижать, и начали с большой сноровкой закладывать импланты и ослаблять их. До этих имплантов планеты оказались внезапно окружены радиоактивными облачными массами из центра Галактики. Волны чёрных и серых облаков проносились над планетой, окружая её радиоактивностью. Туманность «Конская голова» в созвездии Ориона — как раз одно из таких облаков. Возможно, это продолжалось в течении миллионов лет. Во вселенных имеются линии силы — векторы, наподобие спиц, которые использовались хелатробианской группой, чтобы передвинуть Магеллановы облака. Потом они их отпустили. Никто так и не узнал, что это дело чьих-то рук. Всё это объяснялось как естественное явление. Благодаря этой теории, никто и не думал искать того, кто этим занимается.

По меньшей мере через сотню лет после того, как система была окружена облаками, Хелатробус выслал группы захвата на кораблях, оснащённые говорящими электронными бомбами оранжевого цвета. В электронных капсулах была заморожена речь. Облака стали говорить: «Аллё! Аллё! Берегитесь!», и т. п. Это стало напоминать парк развлечений. Невероятность происходящего сделала обнаружение источника этих явлений практически невозможным. Это приводило тетанов в чертовское замешательство. По какой-то причине через всё это проходит символ самолёта. Этот символ можно проследить дальше, до имплантов, имевших место 80 триллионов лет назад, в которых самолёт символизировал необходимость в транспорте, для того чтобы вылететь с планеты. Так что в течении нескольких лет, после периода радиоактивности облака были наполнены речью, содержащей противоречивые команды типа «подойди сюда — не могу подойти», «идти — не должен идти». Полная белиберда. Хелатробианцы направляли на тетанов притягивающие лучи. В конце концов, после многих случаев сопротивления этим лучам, тетанов затягивало в небольшие капсулы, через шарообразные оболочки, а затем их направляли в космические корабли. Всё это наносило урон доверчивости тетана. Такого раньше не было.

Затем, в течении периода от одного до шести месяцев, хелатробианцы препровождали тетана в зону имплантирования, прикрепляли его к шесту, качали из стороны в сторону, проводили его через имплантирование целей на небольшой одноколёсной ловушке с шестом, на которой помещалось изображение тела. В то время у него не было тела. На ловушке с шестом было какое-то тело. Наконец он оказывался дома. После этого его снова подбирали и проводили через дальнейшие серии имплантов. Вероятно, хелатробианцы знали, кто уже был имплантирован, поскольку мы обнаруживаем импланты парами по два или по четыре и никогда по одиночке или по три. Когда это началось, на планете возникли беспорядки и поднялось восстание, все просто с ума по сходили. Так что имплантам «Небес» предшествовали огромные периоды беспорядков с радиоактивными облаками, оранжевыми бомбами, военными действиями, анархией и т. д. Это был хаос, очень похожий на ситуацию на Земле двадцатого века. Типично гитлеровские штучки. Всё это безумие возрастало и выходило из под контроля. Тетаны были очень напуганы.

До этих облаков, тета-ловушки применялись время от времени и всё такое, но ситуация в целом была вполне мирной. Только, когда для свободных тетанов появилась угроза, они стали несговорчивыми и неуправляемыми. Со свободными тетанами вообще-то легко иметь дело.

В настоящее время радиоактивные осадки являются ключевым рестимулятором тех событий. Как себя почувствует частично свободный тетан, когда увидит, что старая ситуация начинает повторяться, со всеми этими символами с трака? Он будет в ярости на все эти осадки, правительство, войны и т. д.

отодвигая символы, увеличивая или уменьшая количество связей с символами, или же вызывая распад (деградацию) символов, вы и другие облака энергии можете оказывать влияние на людей на этих плоских мирах. Вначале вы производите семь чудесных улучшений для семи из этих планов путём их подсоединения к чудодейственным символам. Но падаете по тону, совершаете проступки по отношению к людям, запутываете их своими играми, ввязываетесь в проблемы с другими облаками и учите людей строить те-та-ловушки. Вы касаетесь символов и они взрываются; там попадают ловушки-шесты, коробочки со взрывающимися картинками, энергетические клетки и т. п. Вдобавок, ваши части начинают притягиваться к плоским мирам и застревают в них. Под конец вас подвергает наказанию большая статуя (бог) и разделяет на части (конфликтующие между собой); в конце концов вас распыляют на кусочки, помещают в символ гроба, статуи дьяволов выволакивают вас наружу и бросают в вулкан на одном из плоских миров.

А теперь обнаружьте и отметьте пункт “УСИЛИВАТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (первоначальное, естественное) СОСТОЯНИЕ” и т. д.

Продолжайте в том же духе, отмечая пункт об естественном состоянии со всеми оставшимися целями.

5.	Цель:	Воображать (Представлять себе)	Терминал:	МУЛЬТЯШНАЯ МЫШЬ
----	-------	---------------------------------------	-----------	-----------------

Окружающая обстановка мультяшные тела, пытающиеся переплюнуть друг друга в созидании (*творчестве*). Вы обесцениваете модели других и создаёте испорченные (*обесцененные, вульгарные*) модели; на вас обрушивает свою мощь и уничтожает гигантский мышинный бог (в виде статуи) и т. д.

Местоположение в Инциденте 2 Флорида и Бразилия (?)

Пирамида Западная Лемурия

Цена воображения — создать свои собственные страхи

Выживать — значит зависеть от созданных другими иллюзий (полагаться на созданные другими иллюзии)

Символы

Время = нечто вроде мультяшных часов

Подробности: Вы являетесь кем-то вроде большого пластмассового Микки Мауса (кукольное тело, похожее на те, что рисуют в мультфильмах). Среди персонажей мыши, утки и другие (похожие на диснеевских). Каждый может производить иллюзии, которые становятся реальными, если вам удаётся заставить других в них поверить. Вначале вы создаёте семь чудесных иллюзий, в которые верят другие и делают их реальными. Опускаясь по тону, вы создаёте опасные вещи, которые выходят из под контроля, другим наскучивают ваши модели, вы воображаете испорченные (вульгарные, дешёвые) вещи, чтобы привлечь внимание и т. д. Наконец ваши творения становятся чересчур испорченными, но вы не в состоянии остановиться. Остальные испытывают отвращение, ломают ваши иллюзии и препровождают вас к мышинному богу, который разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). В конце концов вас бросают в «духорезку», а затем куски кладут в мавзолей. Мультяшные дьяволы вытаскивают вашу душу, несут вас к иллюзии вулкана, но вы не можете перестать в неё верить и таким образом попадаете в ловушку своих собственных иллюзий.

15-я динамика: Знание или Понимание

6.	Цель:	Знать	Терминал:	ДВУХГОЛОВЫЙ ДРОНТ
Окружающая обстановка		тропические джунгли и пляж, как в фильме «Доктор Дулитл». Благодаря наличию двух голов, вы можете видеть картинки, спрятанные за спиной у других. Другие существа — терминалы из наказательных вселенных		
Местоположение в Инциденте 2		Южная оконечность Аргентины		
Пирамида		Сев. Лемурия		
Цена знания — ужас				
Выживать		— значит зависеть от незнания (или неизвестность) других <i>(полагаться на незнание, неизвестность других)</i>		
Символы				
Время		= солнце, проплывающее по тропическому небу		

Подробности: Вы видите привидения, которые другие носят за спиной (т.е., например, у женщины-кошки («Присоединяться») есть привидения котят, роботов, богов и т. д. из символов цели «Присоединяться» и т. п.). Вначале вы совершаете семь великих подвигов, помогая другим с помощью своего восприятия (вы лечите, решаете проблемы и т. д.), получаете восхищение и уважение. Но ваша внешность выглядит смешно, а вы не хотите, чтобы над вами смеялись, поэтому вы удерживаете власть над другими, злоупотребляя своим скрытым знанием. И в конце концов вы делаете ошибки, неправильно читаете картинки и нечаянно причиняете другим вред. Вы видите зло, которое каждый таскает за собой и начинаете бояться других. Вы начинаете активно подавлять других, чтобы уменьшить их способность повредить вам. Другие об этом узнают, преследуют, ловят вас, тащат к богам-тотемам и т. д.

7.	Цель:	Понимать	Терминал:	БУРУНДУК
----	-------	----------	-----------	----------

Окружающая обстановка говорящие звери в лесу

Местоположение в Инциденте 2 Беллоуз Фолз, штат Вермонт

Пирамида Бермудские острова

Цена понимания — печаль (горе)

Выживать — значит зависеть от симпатии других

Символы

Время	=	солнце над ручьём
Опасность	=	волк
Обман	=	двухголовая овца
Хитрый	=	лиса
Пить	=	пьющий из ручья пингвин
Приводить в замешательство (смуцать)	=	один бурундук говорит с другим
Ощущение	=	самка бурундука

Подробности: Разные звери говорят на разных языках. Вы единственный, кто может понимать их всех. Вы совершаете семь благородных поступков, таких как перевод с одного языка на другой, спасение бурундуков от хищников, и т. д. После этого вы переводите вещи, которые другие не хотят слушать, вызывая у других печаль; вас за это упрекают. Вы понимаете проблемы, но не в состоянии их решить. Вы злоупотребляете своими способностями, изменяете сообщения ради собственной выгоды и начинаете делать ошибки. Завязывается конфликт. Как бы усердно вы не объясняли, волк всё равно продолжает есть овец. Понимание не меняет звериной натуры. Вы переводите для лиса, помогая ему обхитрить людей, в обмен на то, что он обхитрит для вас девочку-бурундука, которую вы хотите соблазнить. Мудрая сова (Бог) раскрывает ваше предательство и разделяет вас на части (находящиеся в конфликте), и т. д.

8.	Цель:	Поглощать (впитывать)	Терминал:	МИФИЧЕСКИЙ ГРЕЧЕСКИЙ ГЕРОЙ
----	-------	------------------------------	-----------	----------------------------

Окружающая обстановка Вы поглощаете знание и форму (обличие) любого, кто признаёт вашу необычайную силу, включая и телесные (смертные) проявления богов

Местоположение в Инциденте 2 гора Олимп

Пирамида север центральной Лемурии

Цена мудрости — быть объектом презрения

Выживать — значит зависеть от благодарности (полагаться на благодарность) других

Символы

Время = водяные часы

Подробности: Похоже на второсортный фильм, по мотивам греческой мифологии. Боги большие, реальные и выдающиеся. Они могут появляться как лица в небе или принимать земное обличие. Там также много гуманоидного народа (кукольные тела, похожие на восковые). Вначале вы выходите на семь арен и боретесь с семью существами (гигантской змеей, соблазнительной женщиной, и т. д.), побеждаете и поглощаете их. После этого вы можете по своему желанию принимать их обличие. Боги угнетают и плохо обращаются с людьми; вы становитесь защитником людей, вступаете в схватку с богами, приобретаете знание, способности их смертного (то есть менее значительного) обличия, но не можете становиться лицами в небе и овладеть их высшей силой. Вы помогаете людям обрести знания богов, но это порождает лишь раздоры и обиды. Они обвиняют вас во всех своих неудачах. Боги тоже на вас сердятся. Вы прикидываетесь богом среди людей, надуваете как людей, так и богов, досаждаете всем и все хотят с вами разделаться. В конце концов вас ловят, отводят к Зевсу, который разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой) (а черные полосы не позволяют вам принимать другие обличия).

9.	Цель:	Учиться (изучать, узнавать)	Терминал:	ГНОМ
----	-------	------------------------------------	-----------	------

Окружающая обстановка библиотека/университет. Среди студентов есть разновидности тел из других наказательных вселенных (люди-кошки и др.)

Местоположение в Инциденте 2 Хайдельберг, Германия

Пирамида Бостон

Цена обучения — замешательство

Выживать — значит зависеть от уважения (полагаться на уважение) других

Символы

Время = часы на стене

Пространство = библиотечный комплекс (вид из окна на центральную лужайку)

Энергия = ? книга, падающая с полки в библиотеке ?

Масса = огромные стеллажи, забитые книгами

Замешательство = морж, недоумевающий над книгой

Усталый = спящий над книгой гном

Ощущение = девушка-кошка

Компания (то- = леди-гном
варищеские от-
ношения)
Упрямый = медведь

Подробности: Данные собраны в книгах, свитках и специальных кубиках для хранения данных. Только продвинутые студенты могут обращаться с кубиками, поскольку данные выстреливаются прямо в вас. Вы — гном (маленькое сморщенное существо, которое носит очки) и продвинутый студент, который преподаёт (все, кроме декана (статуи бога) и других статуй богов — также студенты). Вы работаете, пытаясь достичь полного знания. Вначале вы с большим успехом решаете для других семь сложных задач. Вас любят и очень уважают. Позже вы даёте студентам неверные указания, чтобы не дать им вас превзойти; спите со студентами (женщинами-кошками и т. д.) в обмен на изменение оценок. Содержание книг всё время меняется. На экзаменах, в случае неверного ответа, применяется электрический шок. Вы воруете из хранилища заперщённые данные. Вас начинают выбивать из колеи тяжёлые потоки данных из кубиков и вы отвердеваете от слишком большого обилия данных и скрываете это, чтобы вас не уволили. Студенты обнаруживают, что вы даёте им неверные указания и гонятся за вами по залам. Вас приводят к декану и он разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). После этого вы пытаетесь использовать кубик с данными, но поток данных упирается в чёрные спайки (разделяющие вас на части) и ваши мозги разлетаются. Вас хоронят в подвале. Позже дьяволы-монахи вытаскивают вашу душу и бросают её в топку, которая ведёт в ад, расположенный в подземном вулкане.

14-я динамика: Игры

10.	Цель:	Обмениваться	Терминал:	ДУХ-БРОКЕР – ВОЛШЕБНИК (колдун)
-----	-------	--------------	-----------	------------------------------------

Окружающая обстановка королевство жевунов и духов, вы надуваете людей или что-то для них делаете в обмен на их души, а потом продаёте их демонам

Местоположение в Инциденте 2 Гонконг

Пирамида Горы Катскилл, штат Нью-Йорк

Цена благосостояния (богатства) — порабощение

Выживать — значит зависеть от обязательств (полагаться на обязательства) других

Символы

Время = песочные часы, в которых пересыпается песок

Подробности: Вы — дух-брокер (похожий на карточного шулера / ростовщика), а вокруг — холмистая страна с домиками, сказочное средневековое королевство, в котором есть королевский замок, король и пр. Люди похожи на жевунов. Вы можете видеть, как отлетают духи умерших жевунов, но кажется, что кроме вас этого больше никто не осознаёт. Есть там и демоны, которых никто не видит. Вы ужасный хитрец и хитростью убеждаете людей подписать кровью отказ от своей души, в обмен на всякие вещи, а потом продаёте расписки демонам (тогда люди после смерти будут на них работать), которые в обмен на них оказывают вам услуги. Вначале вы собираете семь душ и продаёте их демонам в обмен на семь удивительных чудес (их творят демоны), которые приводят людей в изумление и за которые король осыпает вас богатствами. Опускаясь по тону, вы пытаетесь делать для людей меньше в обмен на их души, с тем чтобы сохранить для себя большую часть силы, и у вас появляются упущенные утаивания¹⁰⁴ об истинной природе этих сделок. Люди получают намёки от умерших духов и т. д. Вам наскучивают деревенские девушки и вы начинаете вступать в сексуальные отношения с суккубами¹⁰⁵ и другими формами духов. Вы становитесь самоуверенным и накапливаете утаивания. Духи устают трудиться и начинают протестовать, пытаясь разорвать свои соглашения, чем вызывают недовольство демонов. У вас возникает раздор с королём и вы нападаете на людей с энергетическим оружием (волшебными жезлами), которые купили у демонов. Люди надувают вас, подсовывая поддельные соглашения, подписанные куриной кровью. Демоны отводят вас к демонскому богу (большой статуе дьявола) и он разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). В конце концов вы умираете и чертята вытаскивают вас из могилы и бросают в вулкан под замком, а духи, жевуны и демоны, которых вы обманули, подвергают вас бесконечным пыткам.

11.	Цель:	Играть	Терминал:	КИТАЙСКИЕ ДЕТИ
-----	-------	--------	-----------	----------------

Окружающая обстановка дома на сваях над залитым во время прилива мелководьем. Всего несколько взрослых, очень старых. Игры становятся смертельно опасными. Тела практически неразрушимы.

Местоположение в Инциденте 2 Шанхай, Китай

Пирамида Сантьяго, Чили

¹⁰⁴ Упущенное утаивание — необнаруженное контр-выживательное действие, рестимулированное другим. Это может быть какое-то действие, своё или другого, о котором, по мнению индивида, он должен был узнать, но так и не узнал.

¹⁰⁵ Суккуб — демон в женском облике, который, как считалось, совокупляется со спящими мужчинами.

Цена радостного изобилия — извращение

Выживать — значит зависеть от игр (полагаться на игры) других

Символы

Время = тени солнца, проплывающие над деревней с домами на сваях

Подробности: Вы — ребёнок в грязной деревне с домами на сваях. Там есть взрослые (старики-китайцы), но по размеру они не больше детей. Такое впечатление, что вы вечно будете ребёнком; взрослых всего несколько стариков. Каждый раз во время прилива деревню заливают. В зависимости от прилива, вы то играете в грязи, то плаваете по окрестностям в небольших лодках. Тела практически неуничтожимы и скорее напоминают кукольные, сделанные из резины, чем настоящие тела из мяса. Вначале стоит чудесное веселье, вас ничто не беспокоит, вам не голодно и не холодно, даже если вы утонете — ничего страшного и т. д. Игры очень грубые, но вам нельзя никак причинить вред. Во время прилива, вы оказываетесь в ловушке в подводной клетке, единственное, что вам не нравится — то, что там темно и скучно, а вы хотите играть снаружи. Падая по тону, вы эмоционально раните других, и обижаете тем, что не даёте им играть. Часто игры подлые и грязные. Родителей видно редко, но их приказы необходимо выполнять; однако, это мешает игре и вы их обманываете — появляются упущенные утаивания. А ещё появляются чудовища с верёвками и время от времени кого-то ранят или забирают с собой. Взрослые иногда используют вас для секса; это доставляет удовольствие, но несколько странно, пугает и немного разочаровывает (нет оргазма). Игры причиняют всё больше вреда и кто-то из детей умирает. Вы не подозревали, что такое может случиться, испуганы и ошеломлены этим. В конце концов вы устраиваете ужасную игру с чудовищами, извращённый секс, ловушки и многие погибают. За это другие отводят вас в храм, где бог-змея в наказание разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). После этого вы старитесь, но взрослые питают к вам отвращение, а с детьми вы больше играть не можете. Вы умираете и вас хоронят в грязи, а позже змеи переносят вас в ад, расположенный в подводном вулкане, где вас пытаются дети, которых вы убили.

12.	Цель:	Состязаться	Терминал:	ТРЕНЕР / ЛИДЕР КОМАНДЫ
-----	-------	--------------------	-----------	------------------------

Окружающая обстановка спортивная арена, кукольные тела, похожие на человеческие. Ужасная смесь соккера, футбола и хоккея со стальным мячиком. В каждой команде около сорока игроков (многие переходят из команды в команду); в игре разрешается нападение на скамейку запасных игроков и место тренера. Рефери устанавливает импланты.

Местоположение в Инциденте 2 Торонто, Канада

Пирамида Франкфурт

Цена соперничества — проигрыш

Выживать — значит зависеть от поощрения других

Символы

Время = цифровые часы на табло, где показывают счёт

Энергия = стальной мяч, влетающий в трибуны

Жульничать = сбить с ног противника

Отвращение = болельщик кидает в игрока пищу

Восхищение = ободряюще вопящая толпа

Подробности: Вы — тренер / лидер команды. Вы даёте инструкции и планируете игру; сидите обычно за ограждением, которое охраняют некоторые из ваших игроков (но противники могут взять ограждение штурмом и напасть на вас, а вы можете делать вылазки и подыгрывать по мере необходимости). Массивные трибуны вокруг заполнены пластмассовыми зрителями. В игре, в соответствии с фантастически сложным набором правил, вы не можете прикасаться к последнему, кто дотронулся до мяча, прикасаться к враг-тарю, но можете побить любого другого. Тела очень прочные, но их можно разбить, в особенности стальным мячом. Игроки отправляются на скамейку запасных, чтобы восстановить силы; но в этой игре всё является законной добычей. Игроки нападают на скамейку запасных и место тренера, пытаются напасть и на рефери (которые хорошо защищены), чтобы отвлечь их внимание, когда происходит нарушение правил и т. д. Они могут умереть, если их разбить на мелкие кусочки или так повредить, что восстановление невозможно. Вначале игра необычайно воодушевляет — ощущения игры и движения просто фантастические. Вы задумываете и приводите в исполнение семь блестящих игр, за что получаете одобрение. Падая по тону, вы беспечно допускаете повреждение игроков, находите способы жульничества, вступаете в конфликт со своими собственными игроками и становитесь слабее. В вашей команде есть и другие тренеры, но вы начинаете им противодействовать. Они пытаются вас разжаловать, но вы вступаете вместе со своими игроками против одного из остальных тренеров, которые также играют за вас и разрушаете его ограждение. Противники усиливают нападение и забивают голы, пока вы боретесь со своими. Тогда ваши хватают вас и отводят к рефери, и он облучает вас лучом, который разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой) (после этого на вашей рубашке появляются чёрные полосы — спайки из чёрной энергии). Теперь во время игры никто на вас не обращает внимания, вас затаптывают и ваше тело разлетается на кусочки. Команда берёт тайм-аут и хоронит эти кусочки в песке арены, водружая над могилой флаг. Чтобы удержать вас в могиле, на флаге изображён мальтийский крест. Позже разъярённые болельщики вытаскивают наружу вашу душу и бросают её в вулкан, расположенный под трибунами, где духи болельщиков и игроков, которых вы предали, вечно кидают в вас всякие вещи.

13.	Цель:	Манипулировать (управлять)	Терминал:	ПИНГВИН-БАНКИР
-----	-------	-----------------------------------	-----------	----------------

Окружающая обстановка деловой район, напоминающий Уолл-Стрит с причудливо одетыми двуногими животными телами. Вы — пингвин в пальто, скроенном по последней моде, и владеете банком.

Местоположение в Инциденте 2 Цюрих, Швейцария

Пирамида Северо-восточный берег Гренландии

Цена богатства (выгоды?) — угнетение

Выживать — значит зависеть от доверия (уверенности) (полагаться на доверие, уверенность) других

Символы

Время = часы на стене банка

Подробности: Вначале вы заключаете семь великолепных сделок, поглощая компании и обыгрывая других магнатов. Опускаясь по тону, вы теряете ответственность за побочные эффекты ваших сделок и при этом страдают другие. Бездомные (медведи и пр.) начинают выражать недовольство, выставляют пикеты и срывают деловую работу. Вы применяете санкции, вызываете полицию, и т. д. Вы также подстрекаете к выступлениям против своих конкурентов. В конце концов вас доставляют в суд, бог в виде компьютера выносит приговор и разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). Ваши деловые связи обрываются, а банк становится банкротом и вы совершаете самоубийство, выбрасываясь из окна. Ваше тело помещают в мавзолей. И наконец, медведи-дьяволы вытягивают вашу душу и кидают в вулкан.

13-я динамика: Изменения

14.	Цель:	Сочетать (комбинировать, соединять)	Терминал:	СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ
-----	-------	--	-----------	-------------------

Окружающая обстановка разделение и соединение мужчины и женщины для получения трёхногого близнеца

Местоположение в Инциденте 2 Рангун, Бирма

Пирамида Юго-восточная Атлантида

Цена гармонии — самопожертвование

Выживать — значит зависеть от слабости других

Символы

Время = сиамские часы

Пространство = город зданий-близнецов (похожих на Центр мировой торговли в Нью-Йорке)

Энергия = взрыв в лаборатории

Подробности: Тело представляет собой пару сиамских близнецов, которые родились по отдельности, но должны соединиться, чтобы получилось полноценное тело. У мужчины только одна нога и, чтобы ходить одному, ему требуется подпорка. Обычно мужчина и женщина соединяются. У мужчины имеется «вилка» на внутренней стороне плеча, а у женщины ответная часть; у мужчины большое сердце и т. д. У женщины две ноги, но только маленькое вторичное сердце и т. д.; она не может напрягаться. После слияния кожа срастается, но они опять могут разделиться при помощи операции, чтобы сменить партнёра. В течении инцидента вы несколько раз меняете партнёров и в конце концов становитесь одиночкой. Секс происходит между двумя парами близнецов. В этом инциденте вы выступаете в роли некоего хирурга/химика. Вначале вы получаете чудесные химические соединения, которые дают великолепные результаты и делаете семь блестящих операций по разделению и соединению близнецов. Падая по тону, вы создаёте уродливые сочетания людей и животных, и т. д. Вы также создаёте комбинации из более, чем двух индивидов. Вы берёте другие (одиночные) расы и делаете из них близнецов. Этому противятся люди-омары, которые пытаются превратить всех в одиночек. Вам достаются все худшие партнёры, население обвиняет вас в беспорядках и вторжении людей-омаров; и наконец вас ловят, когда вы не имеете партнёра и соединяют с мёртвым телом. Инцидент заканчивается обычной посмертной процедурой.

15.	Цель:	Преобразовывать (изменять форму, подвергаться изменениям формы, превращать)	Терминал:	ПЛАСТИЛИНОВЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ
-----	-------	--	-----------	-------------------------

Тело пластилиновые человечки. Вы придаёте форму телам, что-то вроде художественного массажиста или пластического хирурга, который может изменять форму других тел и закреплять её (возможно, используя слабый электрический ток?).

Окружающая обстановка своего рода пластилиновый город, в котором все элементы ландшафта состоят из монументальных плит, блоков и т. д.

Местоположение в Инциденте 2 Крит

Пирамида остров у берегов Венесуэлы или Бразилии

Цена восхищения — подчиняться (*соответствовать*) (мнению других) (*соглашаться с мнением других*)

Выживать — значит зависеть от уступчивости других

Символы

Время	= часы на большом пластилиновом здании (похожие на перевёрнутый горшок)
Пространство	= город из пластилина (здания-горшки и трещины в земле, из которых сочится дым)
Энергия	= взрывающийся вулкан
Масса	= обвал (<i>оползень</i>)
Достают	= огненные люди
Дом	= большое здание-плита

Подробности: Вначале вы производите семь чудесных преобразований формы людей, которые придают им силу, красоту и т. д. Вами восхищаются и вас глубоко уважают. Опускаясь по тону, вы меняете форму тех, кто вам не нравится, после чего они кажутся красивыми, но на самом деле вы вносите в новую форму скрытое уродство, которое со временем крепнет, а красоту оставляете не закреплённой и постепенно она исчезает. После этого вы их убеждаете, что, несмотря на все ваши усилия, это проявляется их истинное «я». Вы совершаете множество проступков и ошибок. Ваши формы начинают терять стабильность, на них выскакивают пузыри и т. д. Люди утрачивают контроль над своей формой и это списывают на эпидемию болезни, но на самом деле, это ваша вина. В конце концов, вы не в состоянии контролировать даже свою собственную форму. Вас преследуют, ловят и разделяют на части (находящиеся во внутреннем конфликте).

16.	Цель:	Изменять(ся)	Терминал:	ВОЛШЕБНИК (маг)
-----	-------	---------------------	-----------	------------------------

Тело волшебник (*колдун*) (получеловек с морщинистым лицом; при первом проходе фиолетовая (*или пурпурная*) кожа, потом — красная кожа (?); у других кожа зелёного цвета, цвета как в мультиках). Вы можете принимать любую форму.

Окружающая обстановка в стиле 1001 ночи (город с минаретами и т. д.)

Местоположение Тунис
в Инциденте 2

Пирамида Гаити (Доминиканская республика)

Цена силы (*власти*) — безумие

Выживать — значит зависеть от извращений (*полагаться на извращения*) других

Символы

Время = над куполом дворца пробегает тень

Пространство = город в стиле 1001 ночи
Энергия = молния из жезла
Масса = падающие городские стены
Достают = джинны

Подробности: Вначале вы совершаете семь чудес, принимая различные формы (при помощи заклинаний), включая крылатого коня, змея, мышь, гнома и пр. Вы приобретаете большую силу (власть) и восхищение. Вступаете в битву с другими волшебниками и побеждаете. Опускаясь по тону, вы злоупотребляете силой (властью), становитесь высокомерным, а потом раскаиваетесь. Делаете ошибки, проигрываете битвы с другими волшебниками, обманываете и надуваете население. Люди начинают вас ненавидеть. Вы сопротивляетесь сборщикам налогов и убиваете их, разнося в клочья; так же поступаете и с полицией; потом вам приходится сделать это и с армией; наконец, вы разрушаете дворец. Из-за отсутствия денег, городские службы не работают, начинается нехватка воды и пищи. Вы издеваетесь над молодыми девушками и приносите их в жертву. Горожане берут штурмом ваш дом. В конце концов все настроены против вас и охотятся за вами, вас ловят, разделяют на части (конфликтующие между собой), убивают, и демоны-змеи вас бросают в вулкан.

17.	Цель:	Наводить порядок (вносить порядок)	Терминал:	ГОРИЛЛЫ
-----	-------	------------------------------------	-----------	---------

Возможно, эта цель включена сюда неверно и относится куда-то ещё. Логически она лучше вписывается в девятую динамику (Этика).

Окружающая обстановка заснеженная деревня; нужно заставить других измениться и соответствовать задачам группы

Местоположение в Инциденте 2 Санкт-Петербург, Россия

Пирамида Бисмарк, Нидерланды

Цена порядка — обязанности

Выживать — значит зависеть от ксенофобии¹⁰⁶ других

Символы

Время = солнце и тени над заснеженной деревней
Пространство = вид покрытого снегом горного склона, на котором вдалеке находятся гориллы, лоси и др.

¹⁰⁶ Ксенофобия — иррациональная боязнь чужаков и незнакомцев или того, что чуждо и незнакомо.

Энергия	= горилла борется с лосем (держа его за рога)
Масса	= готовая обрушиться, огромная стена снега
Боги	= тотемный шест ¹⁰⁷ (с живыми лицами)
Раздавливание	= горилла, попавшая под снежную лавину
Несправедливость	= индивид, принесённый в жертву группой

Подробности: *Вы решаете семь основных проблем, побуждая людей измениться и прийти друг с другом к согласию. Деревня находится в зоне наводнения (весеннего паводка) и вы призываете жителей перебраться на другое место. В целом, жители довольны изменениями, но время от времени попадаетесь кто-то несогласный и вы его подавляете. Затем вносимые вами изменения становятся более произвольными и преследуют личные цели; вы совершаете ошибки. Появляется больше недовольных, которых вы объявляете ПЛами и подавляете; но ваши оправдания больше не помогают, вы начинаете раскаиваться в содеянном, и всё же продолжаете гнуть свою линию, пытаясь оправдать себя, несмотря ни на что. Вы продолжаете подавлять, призывая других ополчиться против диссидентов, выступать против них, оказывать на них давление и жестоко с ними обходиться. Вы следите за тем, чтобы те, кто пытается вас остановить, были убиты вашими последователями, но ваши последователи также умирают из-за допущенных вами ошибок и жадности. В конце концов население поднимает восстание, разрушает деревни и охотится за вами по лесу.*

Возможно, здесь я смешиваю две цели. Когда я это проходил, я получал вперемешку картинки снега и джунглей. Возможно, то, что относится к джунглям — это гориллы с целью «Навести порядок», а там, где снег, гориллы похожи на противных снежных людей и имеют другую цель (возможно, «Соответствовать» («достигать согласия, подчиняться, идти в ногу с» и т. п.)). У меня также возникали некоторые трудности с этим материалом, поскольку гориллы шли вперемешку с медведями (см. цель первой динамики «Чувствовать» или «Переживать»).

12-я динамика: Разум (рассудок)

18.	Цель:	Рассуждать (обсуждать, приводить доводы, убеждать)	Терминал:	ШУТ
-----	-------	---	-----------	-----

Окружающая обстановка большой город, энергетические тела, напоминающие человеческие, которые испускают искры (полицейские и др.). Вы указываете на иррациональность игр, которые ведут другие.

Местоположение Манхэттен
в Инциденте 2

¹⁰⁷ Тотемный шест — шест или столб с вырезанными на нём и раскрашенными фигурками тотемов (животных-богов, покровителей или символов). Такие шесты устанавливали индейцы — жители северо-западного побережья Северной Америки.

Пирамида Кейптаун, Южная Африка

Цена логики — загнать себя в ловушку

Выживать — значит зависеть от глупости (*полагаться на глупость*) других

Символы

Время = строение (вроде Эмпайр Стейт Билдинг в Нью-Йорке) с часами, типа наручных

Пространство = город в сумерках

Беспорядок = полицейские в погоне (полицейская погоня)
(суматоха, шум)

Ощущение = женщина в нижнем белье (это уличная одежда)

Компания = женщина в клетчатом переднике

Секс = обмен искорками энергии (обратите внимание, что это кукольные тела и одежда является частью тела)

Подробности: *Вы логичный до абсурда и комичный персонаж, так что люди наверняка вас любили, несмотря на то, что вы были гораздо разумнее (интеллигентнее) их. Вы справляетесь с семью сложными проблемами, находя для них блестящее логическое решение. Вы применяете логику, для того чтобы убедить других предоставить вам деньги, секс и пр. В конце концов другие ловят вас на слове и используют вашу же логику против вас, так что вы превращаетесь в трагического персонажа, который, согласно своим собственным правилам, должен загнать себя в ловушку и уничтожить. Но вы выворачиваетесь и отрицаете собственные рассуждения; за вами начинается охота, вас ловят, препровождают к энергетическому богу, который представляет собой потрескивающее облако на электростанции, и он разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой).*

19.	Цель:	Ориентировать(ся)	Терминал:	ПРОВОЛОЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК
-----	-------	--------------------------	-----------	---------------------

Тело состоит из толстых кусков проволоки (*проводов*), которые вы можете гнуть и т. д. Имеются лопатки и генитальная коробка (с приспособлением наподобие электрической вилки).

Окружающая обстановка строительство сложной структуры в пространстве, напоминающей клетку. В конце концов вы ошибаетесь и она разваливается.

Местоположение полярная орбита
в Инциденте 2

Пирамида Антарктида

Цена ориентации — зайти в тупик (*застрять*)

Выживать — значит зависеть от уверенности других

Символы

Время = солнце–свет–тьма, проходящие над орбитальной структурой

Подробности: *Вначале вы блестящий гений, который видит, как расположить (сбалансировать) провода в структуре, чтобы обеспечить максимальную эффективность. Космическая структура настраивается на основную энергию вселенной; при хорошей балансировке структуры поток увеличивается и приносит благосостояние и процветание. Вас приветствуют толпы и почитают священники. Но ваши построения становятся чрезмерно сложными. Вы совершаете ошибки и проволочные тела сотрясаются в болезненной и мучительной вибрации. В конце концов вас препровождают к богу, которой является статуей человека и он разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). Наконец, ваши разрозненные части помещают в металлическую коробку с изображением креста, чтобы не позволить вам вылезти наружу.*

20. **Цель:** **Вести** (направлять, управлять,)

Терминал: ПИЛОТ (лоцман, проводник, кормчий)

Окружающая обстановка предвыборная компания в стиле 30-х годов с разъездами по сельской местности и громогласными речами; континенты в небе (à la Форт Чарльз), между которыми курсируют дирижабли. В конце вы всех предаёте, статуя бога обрушивается на вас своей мощью и убивает.

Местоположение в Инциденте 2 Индианаполис

Эпизод в Инциденте 2:

Пирамида Лемурия

Цена успеха — вас будут презирать

Выживать — значит зависеть от доброй воли (*полагаться на добрую волю*) других

Символы

Время = сумерки над прерией

Пространство = полёт в облаках

Импульс = крушение самолёта
(толчок,
воздействие)

Направлять = самолёт (типа WW1), ведущий дирижабль через облака
(вести,
руководить,
управлять)

Подробности: Вы с фантастическим мастерством ведёте небольшой самолёт, типа того, что используют в рекламных или предвыборных компаниях; не боитесь проводить дирижабли через бесконечные облака, чтобы перевозить товары между городами и небесными континентами. Миры представляют собой плоские земли, обретающиеся в пространстве, заполненном атмосферой. Самолёт очень мощный и дальнобойный; он только внешне примитивен, поскольку имеет двойные крылья и открытую кабину пилота. Континенты перемещаются в пространстве, видимость плохая, поэтому пассажирским и грузовым дирижаблям требуется проводник. Вначале пилот способен немного левитировать (выпрыгивать из самолёта без парашюта и т. п.), но потом у него возникают с этим затруднения. Он носит специальные очки, которые дают ему некоторую возможность видеть сквозь облака. Вначале вы проводите семь больших караванов между плоскими мирами. Все вами восхищаются, бизнесмены платят вам большие деньги, толпы людей ревут от восторга на авиационных праздниках, девочки вешаются вам на шею и т. д. После этого вы требуете слишком большие суммы денег, женитесь, обманываете жену, становитесь заносчивым и унижаете других; напиваетесь и теряете дирижабль, разбиваете несколько самолётов, сами приходите в замешательство и теряете ориентацию, начинаете падать и получать травмы, у вас появляется головокружение. Люди в городах сердятся, жена вас бросает, бизнесмены возбуждают судебные дела. В конце концов вы берёте на борт самолёта молодую девушку, теряете управление, она погибает, а вы сами получаете тяжёлые увечья при падении. Горожане вас ловят и отводят в собор, где бог разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). После этого вы пытаетесь летать, но попадаете в аварию; все вас избегают. Наконец вы погибаете в авиакатастрофе, вас хоронят на кладбище, а над могилой устанавливают крест, чтобы вы не выбрались наружу. После этого крылатые дьяволы вытаскивают из-под земли вашу душу, относят её к вулкану на одной из плоских земель и бросают в него; после чего её вечно пытаются все те (бизнесмены, женщины и пр.), кого вы предали.

21.	Цель:	Вычислять (Рассчитывать)	Терминал:	ИГРУШЕЧНЫЕ ТЕЛА
-----	-------	---------------------------------	-----------	-----------------

Окружающая обстановка логический лабиринт (лабиринт с головоломками), составленный из игрушек; вы берёте новое игрушечное тело всякий раз, когда даёте неправильный ответ, и старое тело разбивают. Бог — гигантский игрушечный Дед Мороз (Санта Клаус), который обрушивает на вас свою мощь и убивает за то, что вы жульничали и вредили другим игрокам.

Местоположение Северный полюс
в Инциденте 2

Пирамида Перт, Австралия

Цена интеллекта — самоуничтожение

Выживать — значит зависеть от ответов (полагаться на ответы)
других

Символы

Время = игрушечные часы

Достаёт = клоун-коротышка

Подробности: Вначале вы решаете семь сложных задач. Вы обладаете необычайно блестящим умом и довольны собой. Помогаете другим. Далеко продвигаетесь в лабиринт. Иногда теряете тело, но это происходит нечасто. Занимаетесь сексом с игрушечными девушками. Разрушаете беспокойные игрушки при помощи энергии. Опускаясь по шкале тонов, вы теряете всё больше тел, начинаете беспокоиться, что никогда не разгадаете лабиринт; чтобы не потерять тело, обманом заставляете других делать разные вещи прежде чем вы сами их сделаете (и, если потерпите неудачу, то будете вынуждены начать всё сначала). Беспокойтесь о том, как бы вас не побили и даёте неправильные ответы; перестраиваете головоломки, чтобы изменить ответы и следующие за вами игроки выходят из строя. Вы обнаруживаете также, что ответы меняются и вы уже не можете заходить в лабиринт так далеко, как прежде. Вы считаете, что это не честно, беспокоитесь, что у вас кончатся тела и прибегаете к мятежу. В конце концов игрушечный Дед Мороз, который является богом, разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). Ваши последние несколько тел содержат в себе черные линии. Вы снова и снова пытаетесь пройти лабиринт, но теряете тела одно за другим, пока, наконец, не теряете и последнее тело. Другие собирают его куски и помещают их под машину с вращающимися крестами, которая не даёт вам выбраться, до тех пор пока дьяволы не относят вас в ад внутри вулкана, расположенного под эстакадой, соединяющей машины в центральной части лабиринта.

11-я динамика: Строительство (конструирование, сборка)

22.	Цель:	Конструировать (собирать из деталей, строить)	Терминал:	БОБРЫ
-----	-------	--	-----------	-------

Окружающая обстановка вы строите запруды и ловушки, чтобы ловить и обращать в рабство рыб, скунсов, белок и пр. население. В конце концов вы ловите своих друзей, потому что они над вами насмеются, допускаете разрушение запруды и т. д.

Местоположение Бангор, штат Мэн
в Инциденте 2

Пирамида Перт, Австралия

Цена трудолюбия (*прилежания*) — попадание в ловушку

Выживать — значит зависеть от труда (*работы*) (*полагаться на труд, работу*) других

Подробности: Вы — бобёр с большими зубами, лапами, ладонями и хвостом, покрытый мехом; у вас необычные бедренные суставы (вы можете часами сидеть на корточках; вы носите одежду (жилет). Вы устраиваете оргии в грязи. Белки используются как бесплатная рабочая сила (рабы), скунсы — как прислуга. Вы предпринимаете семь больших строительных проектов, руководя строительством, строя дамбы и ловушки и расширяя деревню за счёт строительства надводных настилов (типа доков). В ваши ловушки попадают другие местные жители, которых вы порабощаете и заставляете работать. Затем вы начинаете ставить ловушки и на бобров. Население поднимает мятеж. В конце концов из вод всплывает озёрный бог и разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой).

23.	Цель:	Устраивать(ся) (обустраивать(ся), располагать(ся), приводить в порядок, подготавливать)	Терминал:	БОЛВАН (шляпная болванка)
-----	-------	--	-----------	---------------------------

Цель «Проектировать» («Сооружать») (см. ниже) может относиться к более ранней последовательности целей. Возможно также, что цель «Строить» (№24) неверна. Или неверна данная цель («Устраивать(ся)»), которая была обнаружена в недавних исследованиях. Ни одну из этих трёх целей я не проходил досконально и одна из них относится скорее к направляющему духу, стоящему за конструктивной цивилизацией, а не к воплощённому в теле индивиду, представителю этой цивилизации. Разновидность тел вроде направляющего духа, вероятно, относится к более ранней последовательности целей.

24.	Цель:	Проектировать (разрабатывать, сооружать)	Терминал:	ОМАРЫ
-----	-------	---	-----------	-------

Окружающая обстановка подводный город

Местоположение в Инциденте 2 Южная Африка (озеро)

Пирамида Гана, Африка

Цена расчётов — вас будут ненавидеть (*к вам будут питать отвращение*)

Выживать — значит зависеть от силы (*полагаться на силу*) других

Символы

Время = механические часы с открытым механизмом

Пространство = подводный город, накрытый куполом и морское дно

Энергия = гигантские машины (насосы с большими качающимися поршнями, взбалтывающие воду и всё вокруг на морском дне)

Масса = подводный обвал

Подробности: *Вы — омар (ходите прямо, у вас есть большие клешни и маленькие и ловкие вспомогательные конечности — две пары по бокам). Вы блестящий инженерный гений и разрабатываете семь чудесных проектов, включая пирамиды, водопроводный кран и пр. Но вы изменяете ваши разработки ради собственной наживы, вещи ломаются и погибают люди. Из-за ваших злоупотреблений выходят из строя источники энергии, поднимаются мятежи и т. д. Обнаруживается, что это ваша вина и вас преследуют.*

25. **Цель:** **Строить (возводить)**

Терминал: ЗМЕИ

Окружающая обстановка город в космическом пространстве, похожий на Арсликус, который чрезмерно разрастается. Его жители поработают другие расы.

Местоположение в Инциденте 2 на орбите и Аляска

Пирамида Бангкок

Цена обладания (владения) — порабощение

Выживать — значит зависеть от навязчивых действий (*компульсий*) (*полагаться на компульсии других*) других

Символы

- Время** = солнце на орбите
- Пространство** = город в космосе (солнце обращается на орбите вокруг города)
- Катастрофа** = самолёт врезаётся в здание
(крушение)
- Раздавливание** = змея под обрушивающейся эстакадой

Подробности: Невероятное воодушевление вызывает фантастически сложная и красивая конструкция. Вы предпринимаете семь проектов, чтобы расширить город. В ходе этого вы причиняете страдания рабам, но всё это во имя большего блага. Затем у вас возникают проблемы из-за ошибок в конструкции, поднимаются мятежи и т. д. В конце концов одна из частей вашего строения становится слишком большой и отваливается, а разъярённые горожане преследуют вас в космосе.

26.	Цель:	Структурировать (организовывать, упорядочивать)	Терминал:	КРИСТАЛЛЫ Левитирующие драгоценные камни, поглощающие соли из воды и энергию из солнечного света. Они могут производить энергетические пучки и т. д.
-----	-------	--	-----------	--

Окружающая обстановка хрустальный город, висящий в воздухе над озером; дороги в основном воздушные, изредка попадаются строения

Местоположение в Инциденте 2 Большое Солёное озеро (штат Юта)

Пирамида Версаль, Франция

Цена согласия (соответствия, согласования, выравнивания) — вас будут удерживать на месте (иметь местоположение в пространстве)

Выживать — значит зависеть от формы (полагаться на форму) других

Символы

- Время** = пульсирующий кристалл
- Энергия** = вырывающийся из кристалла поток
- Разбитый** = разбивающийся на части кристалл
- Секс** = соприкасающиеся грани кристаллов, трущиеся друг о друга с потрескивающей энергией

Подробности: Вы организуете семь огромных проектов расширения небесного города. Вами восхищаются. Опускаясь по тону, вы делаете ошибки, начинаете красть свет у других и пр. Бедным приходится подниматься над городом, чтобы получить свой ежедневный рацион энергии, поскольку они живут в затенённой местности; но им часто не хватает энергии даже для этого (поскольку, чтобы подняться повыше, также необходима энергия) и они падают (разбиваются и умирают). Вы помогаете богатым построить более высокие и просторные уровни города, а бедным становится от этого ещё хуже. В конце концов в обществе происходит раскол, а город разрушается. Вас преследуют неуправляемые толпы жителей.

10-я динамика: Эстетика

27.	Цель:	Изобретать (придумывать)	Терминал:	ЖЕВУНЫ Вы изобретатель — кто-то вроде старого маленького игрушечных дел мастера или сапожника
-----	-------	--------------------------	-----------	--

Окружающая обстановка похоже на старый город в Баварии. Вы изобретаете чудесные устройства, а затем подавляющие вещи

Местоположение в Инциденте 2 Бавария

Пирамида Поконос, штат Пенсильвания

Цена изобретательности — попадание в ловушку

Выживать — значит зависеть от эстетической оценки (полагаться на эстетическую оценку) других

Символы

Время = механические часы

Пространство = большая загромождённая вещами мастерская

Подробности: Вначале вы изобретаете семь чудесных вещей, среди которых вычурные городские часы. Они очень эстетичны. Принцип их работы не слишком следует логике; поскольку они так чудесны и смотреть на них — просто загляденье, все сразу соглашается с их существованием. После этого ваши жадность, вожделение и гордость заставляют вас цепляться за своё положение, строя эстетичные, но ужасные устройства, для того чтобы получать различные вещи. Вы также строите оружие для ведения войн, порабощения (их используют против существ-насекомых) и контроля, которые позже начинают использовать против собственного населения. Вы изобретаете вещи типа приборчиков, вызывающих сексуальное желание у женщин и т. п. В конце концов, вас преследуют толпы народу.

28.	Цель:	Улучшать	Терминал:	ПРИВИДЕНИЯ Вы привидение женского пола в каком-то «духоподобном» теле
-----	-------	----------	-----------	--

Окружающая обстановка мир духов в городе в стиле 1890-х годов, в котором население состоит из людей и кошек. Вы улучшаете их взгляд на вещи. Там также существует призрачный город, в котором вы живёте сами. Он частично пересекается с настоящим городом.

Местоположение в Инциденте 2 Копенгаген

Пирамида Буэнос-Айрес

Цена улучшения — вас будут осуждать

Выживать — значит зависеть от иллюзий (полагаться на иллюзии) других

Символы

Компания = привидение мужского пола

Ощущение = живое существо-кот

Подробности: *Вы ходите по городу, улучшая взгляды живых людей на вещи. Вы совершаете семь хороших поступков улучшения. Например, делаете так, чтобы девушки казались ребятам более красивыми. Без улучшений город выглядит скучно и уныло, напоминая пепел, но благодаря вам, он начинает казаться живым обитателям прекрасным. Вы получаете одобрение и подарки. Ночью вы навещаете живых мужчин и вступаете с ними в сексуальные отношения, принимая в качестве дара каплю крови. Это делает вас более реальной и сильной, чем другие привидения, которые смотрят на вас почтительно. Но вы не в состоянии забыть, что в сущности всё это отвратительно и что вы дурачите людей. Из-за того, что вы заставляете вещи казаться лучше, чем они есть на самом деле, люди попадают в неприятности и делают ошибки. Вы проказничаете, занимаясь надувательством и выманивая у людей жертвы и подношения. Вы прибегаете к жёсткому сексуальному охватыванию и оно причиняет людям вред. Священники пытаются вас изгнать. В конце концов вас ловят и доставляют в церковь, где бог на кресте разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой).*

29.	Цель:	Вдохновлять	Терминал:	МУЗЫ
-----	-------	-------------	-----------	------

Окружающая обстановка вы приносите вдохновение в снах, но кончаете тем, что крадёте чужие идеи

Местоположение в Инциденте 2 Флоренция, Италия

Пирамида Эфиопия

Цена новых идей — вас будут упрекать

Выживать — значит зависеть от тупости (*полагаться на тупость*) других

Символы

Время = солнечные часы

Катастрофа = землетрясение
(бедствие)

Вы = девушка в свободном платье (*халате*)

Ощущение = другая девушка

Подробности: Вы в каком-то астральном теле (женском), но у рыцарей есть огненные мечи, которые излучают небесную энергию, способную резать как на астральном, так и на физическом плане. Вначале вы навеваете семь чудесных вдохновений, а люди и повелитель снов вас хвалят. Но затем вы начинаете подбивать людей совершать преступления, опускаться и т. д. У вас кончаются вдохновляющие идеи и вы начинаете красть их у других муз. И кончаете тем, что навеваете кошмары. Когда вас, в конце концов, бросают внутрь вулкана, вы не можете выбраться, поскольку у вас больше нет вдохновения (нет идей).

30.	Цель:	Украшать	Терминал:	ФЕЯ-КРЁСТНАЯ / КОРОЛЕВА ФЕЙ
-----	-------	----------	-----------	--------------------------------

Окружающая обстановка сказочная страна; вы делаете всё красивым, а затем убиваете людей, для того чтобы всё это сохранить

Местоположение в Инциденте 2 Вавилон

Пирамида Орландо, штат Флорида

Цена красоты — страдание (печаль)

Выживать — значит зависеть от хорошего вкуса (полагаться на хороший вкус) других

Символы

Время = солнце проплывает над сказочной страной

Подробности: Вы парите по окрестностям и можете делать вещи красивыми при помощи взмаха волшебной палочки. Вы производите семь чудес, например, делаете бедную девушку красавицей, чтобы она могла встретить принца (как Золушка) и т. д. Вы делаете красивыми местность, дома и замки. Девушка, похожая на Золушку получает в подарок платье и карету, ввязывается в сексуальные приключения и вы её угощаете отравленным яблоком (как в сказке про спящую красавицу, только с несчастливym концом). Дети умирают от голода и съедают пряничные домики, а вы их за это бросаете в печку (как в сказке про Ганса и Гретель). Наконец, вы получаете пункты типа «УКРАШАТЬ — ЗНАЧИТ НЕ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЯ НА СТРАДАНИЯ». Вы истребляете население в сельской местности и наводите на всех ужас, так что люди призывают ведьм и дьяволов, чтобы они с вами разделились, после чего следует обычная процедура поимки и разделения. В конце концов вы мертвы и погребены под волшебным кругом, который удерживает вас под землёй; затем прилетают ведьмы на метлах и бросают вас в ад внутри вулкана.

9-я динамика: Этика

31.	Цель:	Очищать	Терминал:	ОГНЕННЫЕ ЛЮДИ
-----	-------	---------	-----------	---------------

Окружающая обстановка вы видите нечистоту в пламени других, находите преступников и бросаете их в вулкан

Местоположение в Инциденте 2 Лима, Перу

Пирамида Помпеи, Италия

Цена чистоты — потеря самоопределённости (индивидуальности ?)

Выживать — значит зависеть от фанатичности (*приверженности*) (грехов ?) (*полагаться на фанатичность и т. п.*) других

Символы

Время = солнце проходит над огненным городом (глиняные плиты, вздымающиеся языки пламени и огненные шары)

Подробности: Вначале вы находите семь преступников, видя в их пламени нечистоту, хватаете и бросаете их в вулкан. Люди благодарят вас за то, что вы их спасли. Постепенно это становится похожим на инквизицию; вы повсюду ищите людей с нечистыми мыслями и т. д. А потом начинаете бросать в вулкан и хороших людей для получения личной выгоды, вообще не тех людей, и т. д. За сим следует обычная процедура поимки и разделения.

32.	Цель:	Судить (в роли арбитра, третейского судьи)	Терминал:	ЛЮДИ-БЫКИ / МИНОТАВР
-----	-------	--	-----------	----------------------

Правильной целью может быть «Судить» в смысле «выносить суждения», («оценивать», «считать», «делать вывод»), это ещё предстоит исследовать.

Окружающая обстановка город в древнегреческом стиле, вы разрешаете споры; другие рабы выполняют роль рабов

Местоположение в Инциденте 2 Крит

Пирамида Буэнос-Айрес

Цена компромисса — всеобщая нищета

Выживать — значит зависеть от обязательств (*полагаться на обязательства*) других

Символы

Время = солнечные часы на рыночной площади

Подробности: *Вы разрешаете семь великих споров, включая и спор между королём и рабочими. Вам удаётся это сделать, ведя с ними беседу и заставляя их чуть-чуть изменять свои точки зрения, до тех пор, пока они наконец не придут к соглашению. Вам воздают великие хвалы и щедро награждают. Но вы видите, что приведение людей к компромиссу и согласию причиняет вред. Вы заставляете рабочих пойти на компромисс относительно безопасности, а затем сооружение, которое они строят, обрушивается на них. Вы заставляете девушек пойти на компромисс относительно изнасилования быками и т. п. В конце концов, в результате этих компромиссов люди теряют слишком много и обвиняют вас.*

33. Цель: **Защищать**

Терминал: **МАЛЕНЬКИЕ ЗЕЛЁНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ**

Окружающая обстановка летающие тарелки и планета с многочисленными разновидностями людей (из других наказательных вселенных), управляемая религиозными фанатиками, которые хотят, чтобы все вели себя хорошо и следовали правилам. Народец с летающих тарелок избран богом охранять веру и цивилизацию.

Местоположение в Инциденте 2 Япония

Пирамида Тибет

Цена этики — предательство

Выживать — значит зависеть от целостности (*чести*) (*полагаться на целостность, честь*) других

Символы

Время = летающая тарелка на орбите

Пространство = корабль над городом

Святой = крест на приборной панели

Подробности: Вы бьётесь в семи битвах против сил зла, среди которых захватчики, революционеры, еретики и пр. Вы обнаруживаете, что не все повстанцы плохие и сожалеете о том, что их уничтожаете, но продолжаете это делать из-за гордости и чувства долга. Вы становитесь заносчивым и ведёте себя самовластно по отношению к наземному населению. Вы взрываете целые города с преданными людьми, когда их оккупируют ящерицы-захватчики. У вас подходят к концу запасы и вы заставляете городских жителей поставлять вам провизию, в то время как они сами голодают. Цивилизация гибнет, но вы всё равно продолжаете стоять на страже и разрушаете её ещё больше. Корабли повстанцев захватывают ваши и отводят вас к богу — серебряному роботу, который разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). Вам разрешают вернуться на корабль, но команда теперь вас презирает, считает предателем и бросает в вулкан.

34.	Цель:	Усиливать(ся) (укреплять(ся))	Терминал:	СИЛАЧ
-----	-------	---	-----------	-------

Эта цель была обнаружена в поздних исследованиях; она может здесь стоять вместо цели «Охранять», которая, похоже, относится к более ранней последовательности. Здесь требуются дальнейшие исследования.

Вполне возможно также, что сюда относится цель «наводить порядок» с терминалом-гориллой.

Примечание: упомянутая более ранняя последовательность может также содержать цель «Питать» («воспитывать», «выращивать») (терминал — защитник леса).

Подробности: (?) Вы вливаете энергию в слабых, чтобы им помочь. (?)

35.	Цель:	Охранять	Терминал:	ЦВЕТНЫЕ ШАРЫ ЭНЕРГИИ
-----	-------	-----------------	-----------	-------------------------

Окружающая обстановка вы охраняете (поддерживаете порядок, осуществляете полицейский надзор, чистите, приводите в порядок) город, населённый другими разновидностями тел, уничтожая правонарушителей

Местоположение в Инциденте 2 Тибет

Пирамида Вашингтон, округ Колумбия

Цена безопасности — запреты (табу, подавление, сдерживание)

Выживать — значит зависеть от грехов (полагаться на грехи) других

Подробности: Вы — цветная сфера энергии, которая может парить и перемещаться. Вы справляетесь с семью происшествиями, защищая невиновных и уничтожая их обидчиков. Вы ощущаете себя очень гордым и полезным; вас награждают, подкармливая электричеством. Вы занимаетесь сексом, обмениваясь энергией с другими сферами (по-видимому, там нет разделения на мужской и женский пол). В конце концов, вы убиваете не тех, кого нужно, плохо справляетесь с ситуациями, дерётесь с другими сферами, развиваете склонность к извращениям (таким как всасывание сексуальных потоков тел). И становитесь грязным изгоем; вас больше не подкармливают энергией и вы её крадёте, иногда высасывая из тел и убивая их.

8-я динамика: Религия

(Знак Зодиака = Рыбы)

36.	Цель:	Просвещать (просветлять) (или проповедовать)	Терминал:	КРОЛИК-ПРОПОВЕДНИК
-----	-------	--	-----------	--------------------

Окружающая обстановка Кролики вроде мультяшных разгуливают в сюртуках. Вы проповедуете (волкам в кожаных куртках) человеческие жертвы и сексуальные оргии, и кончаете тем, что умираете на кресте.

Местоположение в Инциденте 2 Ливия (или Иерусалим ?)

Пирамида Монтгомери, штат Алабама

Цена проповеди — жертва

Выживать — значит зависеть от веры других

Подробности: Вы проповедник и приходите в город, неся с собой священное писание. Проповедуете жертвы ради высших целей. Производите семь чудес. Приносите кроликов в жертву волкам и их теперь меньше погибает, чем раньше. Обычный упадок и неприятности.

37.	Цель:	Обращать	Терминал:	РЕПТИЛИЯ / РЫБА Немного напоминает существо из «Чёрной лагуны»; вы можете вызывать небесные картинки, продвигать ложную религию и даже надувать мелких богов (статуи), так что они думают, будто вы представляете высшее божество.
-----	-------	----------	-----------	---

Окружающая обстановка морской берег и лагуны, очень живописная местность. Кораллы и разноцветный песок. В качестве лодок используют гигантские раковины; на рифах построены храмы.

Местоположение в Инциденте 2 Джакарта, Индонезия

Пирамида Юго-восточная Атлантида

Цена божественного откровения — быть одураченным

Выживать — значит зависеть от доверчивости (*глупости*) (*полагаться на доверчивость, глупость*) других

Символы

Время = солнце над лагуной (плавучие дома и население — рыбы)

Подробности: *Население поклоняется статуям богов (пилоту, русалке и др. — как правило, это терминалы из других наказательных вселенных). У статуй в подчинении сварливые мелкие боги, которые рассчитывают на жертвы и незначительные любезности в обмен на обеспечение еще большего поклонения. У вас есть способность вызывать в небе картинки. Эти картинки — сцены из других вселенных. Таким образом вы убеждаете других, что являетесь посланником высшего божества. Даже мелкие боги вас боятся и стараются вам угодить. Вы представляете семь чудесных откровений, используя картинки, для того чтобы остановить войны и т. д. Но вы не можете излечить больных или управлять погодой, как это могут делать мелкие боги, они упускают ваши утаивания, вы попадаете в различные неприятности, и, как обычно, опускаетесь всё ниже и ниже.*

38.	Цель:	Соединяться	Терминал:	АНГЕЛ ЖЕНСКОГО ПОЛА
-----	-------	-------------	-----------	---------------------

Окружающая обстановка небесные облака (позже — ад на Земле), вы получаете сексуальное возбуждение от слияния с Богом, а позже обнаруживаете, что такое же возбуждение вы можете получать от телесного секса (который под запретом) и вас отправляют в ад.

Местоположение в Инциденте 2 Лос-Анджелес (небеса в облаках)

Эпизод в Инциденте 2: ангел с обожёнными крыльями падает в вулкан

Пирамида Гавайи

Цена ощущения — развращение (*осквернение, загрязнение*)

Выживать — значит нуждаться в других для реализации (*полагаться на других в реализации*) своих замыслов

Символы

Время = солнце над облаками

Пространство = украшенные жемчугом или золотом ворота и облака

Энергия = нисходящие от Бога золотые лучи

Масса = золотой алтарь в небесном соборе

Экстаз = ангелы в соборе, корчащиеся в божественном свете

Подробности: *Вы получаете религиозный и сексуальный экстаз от соединения с Богом. Вы проходите через семь божественных переживаний в различных местах, таких как собор, двор и пр., как правило, в группе; на вас льётся божественный свет и вы все испытываете громадное религиозное и сексуальное переживание. Опускаясь по тону, вы посещаете запретные места и делаете запретные вещи, например едите плоды с дерева знания и делаете упущенные (от Бога) утаивания; вы скрываете это, когда он испускает луч экстаза, в результате чего экстаз уменьшается. Секс (запретное действие) позволяет вам соединяться и получать экстаз ещё с кем-то, кроме Бога; вы это делаете и развращаете других ангелов, ввязываетесь в проблемы и т. д. Сексуальный экстаз постепенно уменьшается и оставляет вас с неудовлетворёнными желаниями. Вас раскрывают, вы спорите с богом, обвиняете его, ведёте себя заносчиво и вас изгоняют с небес в ад на земле. Там вас пытаются, но вы всё равно ищете сексуального экстаза в переживании боли, но и он уменьшается, вы умираете и т. д.*

39. Цель: **Поклоняться**

Терминал: **РЫЦАРИ**

Окружающая обстановка замок, вы приносите жертвы Богу на кресте (который поглощает души распятых на кресте людей), отправляетесь в священные походы и преследуете другие религии

Местоположение в Инциденте 2 Англия

Пирамида Китай

Цена веры — слепота

Выживать — значит зависеть от слепоты (*полагаться на слепоту*) других

Символы

Время = солнце над лесом и замок у озера

Пространство = крепостной вал замка, выходящий на луг

Энергия = рыцарь, размахивающий мечом

Масса = стены замка

Подробности: *вначале вы проводите семь священных походов (поход на поиски Чаши Грааля и пр.), разбиваете статуи богов конкурирующих религий, задаёте и т. д. Это начинает смахивать на инквизицию, где вы выступаете в роли инквизитора; затем вы начинаете чувствовать симпатию к жертвам, обманываете и предаёте своих товарищей; с этого момента вы катитесь по наклонной.*

7-я динамика: Духи

40.	Цель:	Предопределять	Терминал:	ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ Это тело-символ, которое проявляется в разнообразных формах, например, в виде слепого пророка, мудрого дурака и водоноса.
-----	-------	-----------------------	-----------	---

Окружающая обстановка плоская земля; позади человеческих форм вы видите тела-символы. Вы приписываете вещам различный смысл и устанавливаете тета-машинки, для того чтобы предопределять, что должно произойти. Тела символы похожи на гравюры, в которых используются огненные линии. Плоская земля, похожа на ту, что описана в Ветхом Завете (Вавилон).

Местоположение в Инциденте 2 Турция

Пирамида Южная Альберта, Канада**Цена** предсказания — предрешить судьбу**Выживать** — значит зависеть от предрассудков (суеверий) (полагаться на предрассудки, суеверия) других**Символы****Время** = тень от солнца высоко над пастбищем на плоской земле**Пространство** = горы вдали

Подробности: *Вы можете видеть тела-символы позади физических форм людей и таким образом знать их судьбу. Основываясь на этих символах, вы делаете предсказания; это их активирует, и таким образом судьба воплощается в реальность (это происходит, поскольку вы видите, что это и есть тот удел, который ожидает людей). Вы начинаете с того, что делаете семь предсказаний судеб, но это не помогает людям справиться с бедствиями. В конце концов, вы становитесь жадным и мстительным, подстраиваете ложные судьбы, читаете проповеди против королей и т. д. Наконец, бог в виде горы разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

41.	Цель:	Собирать	Терминал:	ЭЛЬФЫ / ФЕИ
-----	-------	-----------------	-----------	-------------

Окружающая обстановка сказочная страна, где ловят души, превращают их в заколдованное оружие и т. д.

Местоположение в Инциденте 2 Бомбей, Индия

Пирамида Багдад**Цена** власти — коррупция**Выживать** — значит зависеть от порабощения (рассчитывать на порабощение) других**Символы****Время** = солнце проходит над древесным городом эльфов**Пространство** = поляна, на которой танцуют эльфы**Энергия** = молния из кольца силы**Масса** = эльфы, толкающие валун

Подробности: Вы великий мастер заклинаний, который ловит духов и встраивает их в заколдованные вещи и оружие. Вы собираете (коллекционируете) духовных существ. Для начала вы таким образом делаете семь замечательных приспособлений. Вы вздымаете руки, позволяете своему духу выплыть наружу, окутать духа-жертву и засадить его в созданное вами изделие. Когда кто-то умирает, вы стараетесь быть поблизости, чтобы забрать его дух. Сначала народ воздаёт вам хвалы, а затем боится и презирает вас. Вы становитесь тщеславным и заносчивым, всех ненавидите. Боги разделяют вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). Когда вы умираете, вас засаживают в предмет и запирают в склепе; затем приходят демоны и отправляют вас в ад.

42.	Цель:	Влиять	Терминал:	КУПИДОН
-----	-------	--------	-----------	---------

Окружающая обстановка космическая опера в стиле греческой мифологии; вы вдохновляете людей любить, ненавидеть и т. д.

Местоположение в Инциденте 2 Джексонвилль, штат Флорида

Пирамида штат Вермонт

Цена воодушевления (возбуждения) — оставаться неизвестным (прятаться)

Выживать — значит зависеть от неудобств (полагаться на неудобства) других

Подробности: Купидоны живут среди облаков, так же, как ангелы и демоны (как те, так и другие протестуют против вмешательства купидонов, поскольку имеют конкретные цели, в то время как купидоны жаждут лишь интересных переживаний). Люди в городах имеют разнообразные тела, включая гуманоидные, проволоочные и пр. Вначале вы посещаете семь городов и внушаете жителям семь интересных эмоций. Вами восхищаются другие купидоны. Затем вы начинаете навевать эмоции более низкого порядка: ужас, ненависть и т. д.; вам приходится участвовать в разнообразных потасовках и сталкиваться с проблемами. В конце концов, вы внушаете жителям поднять мятеж и разрушить цивилизацию. Вас хватают ангелы и представляют перед богом (который восседает на золотом троне среди облаков) и он разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). Вы умираете и вас «погребают» среди облаков в специальном гробу, предназначенном для духов. Наконец дьяволы тащат вас в ад внутри вулкана.

43.	Цель:	Воплощать	Терминал:	ПАН — БОГ-КОЗЁЛ
-----	-------	-----------	-----------	-----------------

Окружающая обстановка вы призываете нимф с деревьев и пр., и делаете их тела более твёрдыми, играя на свирели

Местоположение в Инциденте 2 остров Санта Каталина, штат Калифорния

Пирамида Греция

Цена воплощения — страдание

Выживать — значит зависеть от гармонии (*полагаться на гармонию*) других

Символы

- Время** = солнце проходит над лесной поляной
- Пространство** = лес и ручей
- Энергия** = вздымающийся над озером гейзер
- Масса** = вмурованные в скалу дриады
- Вызывать** = играть на свирели и призывать кого-то спуститься с дерева
(*взывать, призывать, заклинать*)
- Твёрдость** = дриада, спустившись с дерева, становится твёрдой
- Ужас** = похожий на быка демон поднимается из озера у водопада
- Достаёт** = вертушка из энергии (*похожее на детскую игрушку — ветродуй: колесо с крылышками, подуешь — оно завертится*), вращающееся вокруг серебряной головки

Подробности: *Поначалу вы один на лесной поляне. Используете свирель, чтобы призвать духа каждой формы жизни и заставить его отвердеть, приняв телесное воплощение (то есть, вызываете дух дерева и воплощаете его в древесную нимфу, и т. п.). Вы ходите по округе и вызываете семь групп духов, для того чтобы их воплотить в твёрдую форму. Все они воздают вам хвалы, поклоняются вам и хотят, чтобы их друзья тоже воплотились. Вы продолжаете воплощать, населяя леса и т. д.; но время от времени вы вызываете монстра или демона (или энергетические вертушки, которые представляют для вас опасность). Вдобавок, у воплощённых духов начинают возникать проблемы и они во всём обвиняют вас. Нимфы и другие существа иногда отказываются дать вам то, что вы хотите, так что вы воплощаете монстров, чтобы принудить их силой. Вы делаете различные вещи твёрдыми ради личной выгоды и требуете за них плату у воплощённых духов; делаете ошибки и скрываете их. Вы можете также создавать воплощения концепций и т. д. И воплощаете зло и добро. Деревья и др. формы жизни начинают умирать из-за того, что вы вынули из них всех духов. Все вас обвиняют в своих несчастьях и устраивают на вас охоту, ловят и защитник леса (Древесный Бог) разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой), а дьяволы бросают вас в вулкан.*

Замечание: Первоначально это была цель «Делать твёрдым / Создавать усилие «Не быть»» («Не-естьность») по шестой динамике.

6-я динамика: Физическая вселенная

44.	Цель:	Находить (определять местоположение, местонахождение)	Терминал:	ЛЕПРЕКОН ¹⁰⁸ (человекоподобный мудрый дурак)
-----	-------	--	-----------	---

Окружающая обстановка соединённые между собой случайным образом комнаты. В комнатах вы находите различных обитателей (символы) и пытаетесь отыскать дорогу к центру.

Местоположение в Инциденте 2 внутри торообразной космической станции на орбите (кольца комнат, движущиеся по отношению друг к другу)

Пирамида Кито, Эквадор

Цена местоположения в пространстве (обнаружения вашего местоположения) — быть мишенью

Выживать — значит зависеть от неправильной ориентации (полагаться на неправильную ориентацию) других

Символы

Время = дедушкины часы

Пространство = комната и тени комнат в четвёртом измерении

Энергия = луч из центра проникает в комнату и бьёт в кого-то

Масса = кто-то бьётся в стену

Бурный = кабак
(шумливый)

Подробности: «Солнце» в центре (в круглой комнате, окружённой балконом с перилами и, возможно, панелью управления) испускает лучи в более высоких измерениях, которые проходят сквозь стены и освещают комнаты; в отличие от большинства населения, вы можете чувствовать направление лучей и знать, где находитесь, даже когда комнаты перемещаются (они построены в виде ряда концентрических колец, которые вращаются независимо друг от друга). Там имеются большие залы, например, тронный зал, кабачок и пр. Вы работаете на короля «искателем». Население помнит о средневековых картах Таро. Вначале вы выполняете семь миссий по поиску людей и вещей; вас осыпают богатствами. Опускаясь по тону, вы начинаете припрятывать различные вещи (сокровища и пр.) и утаивать их местонахождение, а другие не могут найти дорогу. Наконец, вы начинаете делать ошибки и понимаете, что сами заблудились. Королевство начинает приходить в упадок, король считает, что в этом повинны вы и посылает в погоню солдат. В конце концов, вы оказываетесь в аду внутри вулкана, кото-

¹⁰⁸ Лепреккон — сказочное существо вроде эльфа (англ. leprechaun)

рый располагается в днище ближайшей к центру комнаты, около центрального солнца.

45.	Цель:	Проникать (пропитывать, охватывать)	Терминал:	ТЕТА-ТЕЛО
-----	-------	-------------------------------------	-----------	-----------

Окружающая обстановка вы проникаете в существ с мясными телами и внушаете им команды имплантов, поначалу полезные, а затем вредные

Местоположение в Инциденте 2 Рио-де-Жанейро

Пирамида Саудовская Аравия

Цена проникновения (распространения) — растворение (ассимиляция)

Выживать — значит зависеть от внушаемости (полагаться на внушаемость) других

Символы

Время = движущаяся тень под водой (?); (или вращающаяся в солнечном свете планета, наблюдаемая с низкой орбиты?).

Подробности: Вы помогаете тиграм, лисам и др., охватывая толпы и имплантируя команды прекратить волнения и т. п. Затем вы опускаетесь и делаете сексуальное охватывание, а также имплантируете команды ради забавы (подобно плохому гипнотизёру), заставляете людей драться и пр. Наконец, бог, который является статуей Кентавра, разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте), после чего вы внушаете другим противоречивые команды, когда пытаетесь их имплантировать.

Примечание: Сначала я отнёс эту цель к седьмой динамике, а цель «Делать твёрдым» — к шестой (теперь в седьмой динамике стоит цель «Воплощать», но тем не менее, «Делать твёрдым» вполне может оказаться самостоятельной целью, а цель «Проникать» может быть ошибочной и являться частью цели «Возбуждать» (придавать или сообщать энергию) — обратите внимание на сходство тел и пр. Это необходимо исследовать.)

46.	Цель:	Возбуждать (придавать или сообщать энергию)	Терминал:	КРУГИ МЫСЛИ; ЦВЕТНЫЕ ПОТОКИ
-----	-------	---	-----------	--------------------------------

Местоположение в Инциденте 2 в южном сиянии

Пирамида Кашмир

Цена движения — боль

Выживать — значит зависеть от неосознанности (*неведения*) (*полагаться на неосознанность, неведение*) других

Символы

- Время** = движущийся цветной вихрь
- Пространство** = энергетические линии, простирающиеся в бесконечность
- Энергия** = взрывающаяся звезда
- Масса** = чёрная дыра, втягивающая астероиды и др. предметы
- Бог** = планета (похоже на человека в луне)

Подробности: Вы проникаете в MEST и сублимируете его; он превращается в потоки цветной энергии, которыми вы питаетесь и в которых играете. Вначале происходит семь чудесных сублимаций, в которых вы высвобождаете энергию планет и т. д. Цвета отражают энергетические уровни: синий — тёплый, красный — болезненный, чёрный — это смерть или бессознательность. У вас возникают проблемы со звёздами, которые взрываются, вызывая у вас беспокойство в желудке, а также из-за проступков — вы крадёте энергию у других, разрушаете прекрасные места. В конце концов, бог в виде планеты разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте) (в вашем энергетическом вихре появляются чёрные полосы); наконец, у вас больше не остаётся энергии и вы возвращаетесь, вас притягивает к планете и вы падаете внутрь вулкана.

Примечание: Эта цель может относиться к более ранней последовательности.

47.	Цель:	Накапливать (<i>приобретать, собирать, поглощать</i>)	Терминал:	ТЕЛА-СКАФАНДРЫ (похожие на костюмы для защиты от радиации, но здесь костюм — это тело, а не одежда)
-----	-------	--	-----------	---

Окружающая обстановка напоминает третьи силы завоевателей. Вы появляетесь в различных местах, используя для имплантирования и захвата установку типа Фак 1.

Местоположение в Инциденте 2 Непал

Пирамида Атлантида

Цена богатства — быть под чьим-то контролем

Выживать — значит зависеть от обрабатываемости других (*зависеть от способности других к тренировке, их квалификации или пола-*

гаться на это)

Подробности: Вначале вы покоряете семь цивилизаций (единорогов и др.) и вас приветствуют как великого вождя. Затем совершаете ошибки, вас одолевают роботы, революционеры и пр. Обратите внимание на то, что вы никогда не считали проступком покорять людей с мясными телами; ваше представление о проступках связано с предательством других завоевателей, потерей мужества и т. п. Далее вы, как обычно, опускаетесь.

5-я динамика: Жизнь

48.	Цель:	Расти (развиваться)	Терминал:	ГЕНЕТИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ ¹⁰⁹
-----	-------	---------------------	-----------	--------------------------------------

Окружающая обстановка Вулканический остров в южном море. Вы — ГС и развиваете генетическую линию, стремясь чтобы ваши формы жизни подавили формы, развитые другими ГС в этой цепочке островов.

Местоположение в Инциденте 2 Таити

Пирамида Австралия

Цена роста (развития) — смерть

Выживать — значит зависеть от жертв (полагаться на жертвы) других

Символы

Время	=	клетки / микроорганизмы в море, когда день сменяется ночью
Пространство	=	остров в море, бухта, рифы, небо в вышине
Энергия	=	бьющая в лес молния, от которой начинается лесной пожар
Вещество	=	массивный утёс над пляжем
Аффинити	=	ГС, испытывающая нежность к существу, похожему на мышь
Реальность	=	вулкан, вершина которого покрыта облаками, а склоны кишат жизнью

¹⁰⁹ Генетическая сущность (ГС) — существо, в чем-то схожее с тетаном, которое управляло телом и развивало его в ходе земной эволюции с самых первых моментов существования и которое, посредством опыта, необходимости и естественного отбора, использовало противо-усилия окружающей среды, чтобы сформировать тело, наилучшим образом приспособленное для выживания. Цель генетической сущности — выживание на грубом материальном плане.

В ранних работах по дианетике ГС называлась «соматическим умом». У неё нет настоящей индивидуальности. Это «ум» животного — собаки, кошки, коровы и т. д.

Общение (коммуникация)	= одна обезьяна направляет на другую змею
Понимание	= два ленивца висят вместе среди деревьев и смотрят друг на друга
Судьба	= ледник
Помощь	Одна амёба тянется к другой, которая тонет
Распад (разложение, упадок)	гриб-паразит на дереве
Творение	странный свет из пещеры в склонах вулкана
Вы	ГС (золотое облако)
Падение	птица роняет раковину моллюска
Тепло	зелёное солнце в небе
Турбулентность (бурность)	прибой (буруны)
Состязание	другая ГС синего цвета
Заброшенность	устрица (омар, краб и т. п.) на пляже
Злой рок (гибель, приговор)	извергающийся вулкан

Подробности: *Вы — генетическая сущность и выращиваете формы жизни. Вы начинаете выращивать простейшие формы на безлюдном вулканическом острове и постепенно они становятся более сложными. Затем на противоположном конце острова принимается за дело конкурирующая ГС. Она насыпает птиц против моллюсков, выющиеся растения против деревьев, а вы растите обезьян, чтобы они их обрывали и тогда она выращивает тигров, чтобы они пожирали обезьян, и т. д.*

Возможно, эта цель относится к более ранней последовательности. ГС представляется в форме облака, а движение по шкале — это созидание, которое сменяется временным упадком, вместо простого падения по направлению к смерти.

50.	Цель:	Открывать (совершать открытия)	Терминал:	КЕНТАВРЫ
-----	-------	---------------------------------------	-----------	----------

Окружающая обстановка корабль, курсирующий из бухты в бухту нового континента; исследователи сначала пытаются найти сокровища, научиться мудрости и научить других, но потом становятся похожими на конквистадоров

Местоположение в Инциденте 2 Новая Зеландия

Пирамида Дурбан, Южная Африка

Цена открытия — вина (*порицание*) (гибель, крах?).

Выживать — значит зависеть от доверчивости (*полагаться на доверчивость*) других

Символы

- Время** = солнце проходит над кораблём в море с кентаврами на борту
- Пространство** = вы смотрите на берега огромной бухты, облокачиваясь на перила корабля
- Энергия** = нападающий носорог
- Масса** = утёсы на берегу; волны несут корабль прямо на них
- Достают** = ангелы

Подробности: *Вначале вы находитесь на корабле и высаживаетесь на землю в естественных гаванях вдоль берегов нового континента (большого острова). Это очень захватывающее приключение и вы преисполнены трепетного желания обнаружить и узнать что-то новое. В этих местах странная флора и фауна. Вы останавливаетесь в семи бухтах (кролики и роботы; кошки и медведи; эльфы и быки; волшебники и арабы; гномы и великаны; лягушки и насекомые; греческие боги и собаки). Вы по очереди посещаете каждую бухту и весьма воодушевляетесь тем, что обнаруживаете; вы пытаетесь повелевать людьми. Сначала им помогаете и они вас приветствуют. Пытаетесь научить их различным вещам и терпите неудачу, открываете новые идеи, но они не хотят вас слушать, так что вы принимаетесь устраивать для них ловушки, ради их же собственного блага и силой загоняете учиться в школы; они поднимают восстание. Люди молятся о помощи в борьбе с вами и являются ангелы с огненными мечами, чтобы вам помешать. В конце концов, они разрушают ваш корабль, ловят вас и бог разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

51.	Цель:	Лечить (заниматься целительством)	Терминал:	ДРЕВЕСНЫЙ ЧЕЛОВЕК
-----	-------	--	-----------	-------------------

Окружающая обстановка лес. Вы лечите животных, заговаривая болезнь, но когда они вас не слушаются, вы её вызываете обратно и они снова заболевают.

Местоположение в Инциденте 2 Прага

Пирамида Уругвай

Цена исцеления — боль

Выживать — значит зависеть от слабости (*полагаться на слабость*)

других

Символы

Время = движущийся солнечный луч, пробивающийся сквозь покров леса
Пространство = тропа, идущая вдаль между деревьев
Достаёт = боров (человек-кабан с клыками)

Подробности: *Вы в лесу вместе с кошками, быками и др. Вначале вы посещаете семь рас и устраиваете в каждой из них великое исцеление. Все они строят для вас алтари, поклоняются вам и воздают хвалы. Но вам не нравится, что они воюют друг с другом и пр., и вы пытаетесь ими управлять. Вы возвращаете им назад их хвори, они заболевают и умирают. На другом конце леса появляется еще один лесной хранитель и его люди воют с вашими. Появляется слишком много раненых и вы не можете вылечить их всех, поэтому ваши люди восстают против вас. В конце концов, вас ловят, приводят к богу горы (богу земли) и он разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

52. Цель: **Приспосабливаться**Терминал: **НИТОЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК**

Окружающая обстановка вы — клубок ниток, который может распутываться и свиваться в новую форму

Местоположение в Инциденте 2 Север Сибири

Пирамида Сирия

Цена приспособления — ... (быть поработанным?)

Символы

Время = часы на башне (серебряный шар с полосками (в полосках надписи))
Пространство = город из паутины
Энергия = волна накатывает на город и трясёт его (под водой?)
Масса = большая скала что-то раздавливает
Достают = циклопы

Подробности: *Вначале вы приспосабливаетесь и учите других приспосабливаться к семи различным опасностям. Там есть крабы, которые кусают вас клешнями и циклопы, обжигающие вас лучами, которые испускают из глаза, а также люди-быки, которые навязывают правила (законы). Падают снежные хлопья. Вы ужасно боитесь отвердеть и сгореть.*

4-я динамика: Раса и общество

53.	Цель:	Основывать (<i>учреждать, устанавливать</i>)	Терминал:	ВЕЛИКАН
-----	-------	---	-----------	---------

Окружающая обстановка трёхглазые великаны правят плоскими землями, соединёнными между собой гиперпространственной (магической) сетью

Местоположение в Инциденте 2 Филадельфия

Пирамида Дублин, Ирландия

Цена порядка — обесценивание

Выживать — значит зависеть от подчинения (*послушания*) (*полагаться на подчинение (послушание)*) других

Примечание: Первоначально казалось, что там одноглазые великаны, то есть циклопы, но присутствовала некая путаница между этой целью и целью «Судить»; отсутствовала также следующая цель сверху и пункты скрещивались.

Подробности: *Существует электронная сеть (напоминает компьютерную графику) — она простирается в более высокие измерения и соединяет семь небесных сводов / планов / плоских земель. Вы основываете семь плоских земель и на каждой из них помещаете расу существ (китайские крестьянские дети, лисы и др.), подчиняя их жёсткой кастовой системе. У каждой расы имеется своё ремесло / задача / навык; координируя их действия и расширяя космическую сеть, вы основываете цивилизацию. Вы гипнотизируете (имплантируете) диссидентов во имя большего блага. Вначале у вас чудесные цели и славная цивилизация. В ходе вашего падения население поднимает мятеж, подвергается имплантированию, вы совершаете множество проступков, наконец сдаётесь и позволяете цивилизации пасть; вас ловят неуправляемые толпы.*

54.	Цель:	Разделять (<i>что-то друг с другом</i>)	Терминал:	ДЕЛЬФИНЫ
-----	-------	--	-----------	----------

Окружающая обстановка У дельфинов нет рук, но они могут поднимать вещи в воздух при помощи группового постулирования. Они запускают деревянные космические корабли и строят космическую станцию на очень низкой орбите. Вы создаёте слишком большие разногласия и станция падает.

Местоположение в Инциденте 2 вблизи Гавайев

Эпизод в Инциденте 2: дельфин на планёре опускается по спирали внутрь вулкана

Пирамида Азорские острова

Цена разделения — навязанное согласие

Выживать — значит зависеть от согласия (*полагаться на согласие*) других

Символы

- Время** = солнце над океаном, в котором плавают дельфины
- Пространство** = дельфин на планёре высоко над поверхностью
- Энергия** = луч с небес кипит океан
- Масса** = дельфины в океане поднимают в воздух большой объём воды
- Бог** = гигантская статуя Посейдона с трезубцем
- Достают** = пришельцы (похожие на жирафов? или насекомых?)

Подробности: *Вы осуществляете семь великолепных коллективных предприятий — выкорчёвываемые деревья на островах, запускаете космическую платформу и трясёте корабль пришельцев (насекомые с энергетическим оружием), пока они не начинают мирно торговать. Планёры и платформы представляют собой деревянные каркасы с водонепроницаемой пластиковой плёнкой. Секс — групповые оргии в море. У вас нет рук и вы можете действовать только в группе. Соглашения навязываются при помощи выбрасывания друг в друга мысленных пузырей. Вы совершаете проступки по приказанию группы, например, изгоняете друга (сбрасываете его с платформы), затем учиняете бунт и навязчиво обособляетесь. Посейдон раскалывает разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

55.	Цель:	Объединять(ся)	Терминал:	СОБАКИ-СОЛДАТЫ
-----	-------	----------------	-----------	----------------

Окружающая обстановка война за расовую чистоту, похоже на нацистскую Германию. В конце вы становитесь предателем и обе стороны с вами расправляются

Местоположение в Инциденте 2 Франкфурт, Германия

Пирамида Перт, Австралия

Цена верности — бесчестие

Выживать — значит зависеть от чести (полагаться на честь) других

Символы

Время	= солнце проходит над полем боя
Пространство	= гавань с кораблями, самолётами и войсками, сосредоточенными на берегу
Энергия	= большая бомба взрывает город (грибовидное облако)
Масса	= гигантские стальные двери крепости, похожей на бункер
Бог	= статуя гигантской птицы на пьедестале
Достают	= кошки

Подробности: Вы офицер, участвующий в семи славных военных кампаниях; вы побеждаете врагов, объединяете страны и очищаете расу. Вначале вы с этим горячо соглашаетесь, видите в этом смысл, счастливы, что у вас есть противник, но постепенно вы начинаете задавать вопросы. В армии у вас в зубах устанавливают мониторы. Вы занимаетесь сексом с вражеским шпионом, симпатизируете врагу и начинаете им помогать. Вас раскрывают и вы бежите к врагу, который устанавливает вам еще какие-то мониторы и отправляет вас назад как сотрудника контрразведки; вас снова ловят и еще больше имплантируют, и т. д. Вас разделяют на части (находящиеся во внутреннем конфликте) и отправляют обратно в качестве шпиона, но теперь у вас есть скрытые части, которые вступают в действие, когда вы спите, отчитываетесь и т. д. В конце концов, вы всех их взрываете, отключая защитные экраны во время атаки. Ваши товарищи с обеих сторон вытаскивают вашу душу из могилы и бросают вас внутрь вулкана за предательство. Там используется высокая технология с лазерными пушками, лазерными винтовками со штыками и т. п. У женщин по четыре груди.

56.	Цель:	Управлять (контролировать)	Терминал:	ЛЮДИ-ЛЯГУШКИ
-----	-------	-----------------------------------	-----------	--------------

Окружающая обстановка пруд с домами на сваях; много политики

Местоположение в Инциденте 2 Каспийское море

Эпизод в Инциденте 2: Толпа сбрасывает человека-лягушку в вулкан

Пирамида Озеро Ньяса, Африка

Цена цивилизации — угнетение

Выживать — значит зависеть от кротости (смирения) (полагаться на

кротость, смирение) других

?? здесь, возможно, какая-то ошибка, возможно, слизистые монстры — это люди с тарелок? может ещё что-то не так (включилась головная боль)

Символы

Время = водяные часы (система лотков с водой)

Пространство = деревня — плавучие подушки с тентами и плавучие дома

Энергия = приливная волна

Масса = массивный утёс, нависающий над озером

Достают = слизистые монстры

Подробности: *Вы — человек-лягушка (похожи на человека — с руками, носите одежду и т. д.). В основном, люди-лягушки живут в воде и на воде, хотя у них есть строения и на берегу (им нужно размножаться под водой и т. д.). Вы управляете прудом, руководя и манипулируя жителями и пытаетесь взять под свой контроль другие пруды. Вы совершаете семь великих подвигов управления, для того чтобы побудить людей работать вместе, бороться со слизистыми монстрами, остановить преступность, построить дамбу и пр. Люди не подчиняются правилам и вы надеваете на них шлемы для контроля над мыслями (официально — на преступников, но на самом деле — на всех недовольных). Шлемы вызывают головную боль, когда они не слушаются приказов, нарушают законы или думают плохие мысли о государстве. В конце концов, вы тайком помогаете слизистым монстрам, чтобы обеспечить вам оправдания для ужесточения контроля. Ваши злоупотребления, наконец, обнаруживаются, население поднимает восстание, вас преследуют, ловят и разделяют на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

Возможно, следующая цель «Судействовать» принадлежит к девятой динамике (наряду с целью «Судить» (исполнять роль арбитра, третейского судьи).

57.	Цель:	Судействовать	Терминал:	ВЕЛИКАН-СУДЬЯ
-----	-------	----------------------	-----------	---------------

Окружающая обстановка зал суда, вы выносите приговоры о разделении других на части (раскалывании на противоположности) за их преступления. Вы посещаете деревни низших рас, таких как эльфы, феи и проводите суд. Искажаете дела ради личной выгоды.

Местоположение в Инциденте 2 Филадельфия

Пирамида Дублин, Ирландия

Цена законности — несправедливость

Выживать — значит зависеть от соблюдения другими законов (*полагаться на соблюдение другими законов*)

Символы

Время = часы в зале суда

3-я динамика: Группы

58.	Цель:	Организовывать (упорядочивать)	Терминал:	ЧИНОВНИК, ЧЕЛОВЕК
-----	-------	--	-----------	-------------------

Окружающая обстановка бюрократия (всё происходит под ковром); покоряются планеты, а вы занимаетесь бумажной работой; в конце концов, разъярённые толпы берут здание штурмом и сжигают бумаги

Местоположение в Инциденте 2 Лондон

Пирамида Португалия

Цена порядка — разочарование (*неудача, расстройство*)

Выживать — значит зависеть от единообразия (*полагаться на единообразие*) других

Символы

Время = попискивающий компьютерный сигнал (красный мигающий огонёк на консоли)

Пространство = взгляд из мезонина вниз, на кафетерий

Энергия = кто-то сбрасывает на голову чиновника корзинку с бланками

Масса = бесчисленные стопки бланков высотой до потолка

Достают = люди-быки

Подробности: Тело — гермафродит (двуполое). Секс используется как привилегия в иерархии служащих; старшие чиновники занимаются сексом с вами, а вы, в свою очередь, занимаетесь им с младшими по званию. Там существует что-то вроде второй динамики и секс в офисе служит источником расстройств. Бог — административный компьютер. Весь инцидент происходит в помещении. Вначале вы испытываете радость, внося во всё порядок, сортируя по категориям и обнародуя информацию. Захватываются планеты, а вы выполняете всю бумажную работу. Вначале вы организуете 7 отделов, создаёте новые бланки и процедуры, для внесения порядка во всё возрастающие стопки данных. Существуют бланки на счёт бланков. Когда вы совершаете ошибку, вы платите в наказание штраф, а бланк для него ужасный и очень длинный. Вы навязываете другим бланки, ограничения и процедуры и иногда кто-то умирает от голода, выполняя ваше задание. Люди-быки не выносят этого и начинают крушить вещи. Опускаясь по тону, вы становитесь напуганным и чувствуете вину, но остановиться не можете. В конце концов, разъярённые толпы штурмуют здание и сжигают бланки. Наконец вас ловят и бог-компьютер разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). В конце вы падаете в шахту лифта, которая переходит в большую пещеру в подвале, в которой находится вулкан, ведущий в ад.

59.	Цель:	Сотрудничать	Терминал:	РОБОТЫ
-----	-------	--------------	-----------	--------

Окружающая обстановка воюющие орбитальные космические станции (синие роботы против красных) (угловатые тела роботов, головы-кубики)

Местоположение в Инциденте 2 орбита

Эпизод в Инциденте 2: робот падает с неба в вулкан

Пирамида Детройт

Цена согласия — подчинение

Выживать — значит зависеть от подчинения (полагаться на подчинение) других

Символы

Время = солнечный свет проходит по космической станции

Пространство = две большие космические станции (колёса), планета высоко над ними (около восьми больших платформ, корабли и снующие между ними роботы)

Энергия = корабль врежется в станцию и вокруг летают обломки

Масса = массивная связка балок въезжает в переборку в большом грузовом доке (без гравитации) и сминает её

Бог = компьютер

Создатель = осьминог в танке с газом

Растворять = роботы бросают других в цистерну с кипящей кислотой

Подробности: Работая вместе с другими роботами, вы осуществляете семь великих проектов, строя всякие вещи, расширяя станцию и воюя с вражескими роботами. Вы являетесь кем-то вроде лидера команды, который заставляет других работать вместе, но члены команды мешают друг другу и вы жертвуете ими и причиняете им вред ради блага проекта, не обращая внимания на справедливость и последствия для личности (то есть руководствуетесь чисто практическими соображениями). Индивиды расстраиваются и вы отправляете их на перепрограммирование (имплантирование), притворяясь, будто им помогаете, но на самом деле (поначалу) работаете исключительно ради блага для группы. Позже вы утрачиваете иллюзии и работаете только для себя и своей личной выгоды. Наконец вы хотите низвергнуть общество, но не можете, поскольку другие роботы всех уничтожат. Причинённое вами зло раскрывается, вас отводят к компьютерному богу, и т. д.

60. Цель: **Участвовать**

Терминал: РУСАЛКА

Окружающая обстановка в океане. В результате секса ваш хвост раздваивается и вырастают ноги, что считается унижительным и привязывает вас к суше. Но вы всё равно это делаете исключительно ради участия, вас унижают и изгоняют.

Местоположение в Инциденте 2 Кейптаун, Южная Африка

Пирамида бухта в северо-восточной Лемурии

Цена одобрения — личная деградация

Выживать — значит зависеть от симпатии (*полагаться на симпатию*) других

Символы

Время = (ночь) луна проходит над русалкой, сидящей на скале в море

Пространство = подводный замок, вокруг плавают рыбы-луны (*рыбы-светлячки?*)

Энергия = корабль, терпящий крушение на скалах

Масса = тяжёлый сундук тонет в воде, а русалки отчаянно и безрезультатно пытаются его вытащить

Бог = гигантская статуя Посейдона с трезубцем, наполовину выступающая из воды

Достают = кентавры на палубе корабля

Подробности: Вы принимаете участие в семи видах групповой деятельности. Сюда входит пение, которое привлекает людей-моряков, они подплывают и разбиваются о скалы, после чего можно разграбить их добро. Ваш голос обладает магической силой, которая возрастает, когда вы поёте вместе с другими. Иногда на корабле находятся не люди-моряки, а кентавры, они могут противостоять силе вашего голоса, обладают собственной магией и охотятся на вас. Наконец вы вступаете в сексуальные отношения с человеком, у вас вырастают ноги, вас изгоняют и вы, совместно с другими русалками в изгнании, топите корабли; но приходят кентавры, ловят вас и тащат к Посейдону (статую бога), который разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). (?тут могут быть ошибки) Большой значок (?) у русалки демонстрирует другим, как с ней разделились.

61.	Цель:	Расширять(ся)	Терминал:	МЫШИ– ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ИНЖЕНЕРЫ
-----	-------	---------------	-----------	--------------------------------------

Окружающая обстановка вы сооружаете большую железную дорогу в ущерб всему остальному. Соревнуетесь с другими, которые занимаются тем же самым, заставляете своих мышей работать до смерти и боги вас кают.

Местоположение в Инциденте 2 Эдинбург

Пирамида Филадельфия

Цена расширения — замешательство

Выживать — значит зависеть от усердной работы (полагаться на усердную работу) других

Символы

Время = башня с часами на железнодорожной станции

Пространство = железнодорожное депо

Энергия = движущийся локомотив

Масса = угольная башня сбрасывает тонны угля

Бог = похож на американского Дядю Сэма

Достаёт = домохозяйка с кукольным телом, испускает из глаз гипнотические лучи

Подробности: Вначале вы организуете семь великих проектов. Вы строите железные дороги (похожие на английские, с красными локомотивами, у ваших конкурентов зелёные локомотивы). Вы стараетесь превзойти другую компанию и расширить дело. В конце концов, вы совершаете много проступков, чрезмерно расширяетесь, всё становится чересчур запутанным и всем приходится слишком много работать. Кукольные люди возражают против вашего расширения. Вы заставляете своих рабочих-мышей урабатываться до смерти. Они поднимают восстание.

2-я динамика: Секс / Семья

62.	Цель:	Воспроизводиться	Терминал:	НАСЕКОМЫЕ
-----	-------	------------------	-----------	-----------

Окружающая обстановка Вы — одно из существ с глазами насекомого и крыльями, которые воспроизводятся, откладывая яйца внутрь парализованного «хозяина». Оно ходит на двух ногах и имеет четыре руки. Космические полёты. Нападения на планеты (несколько напоминает Пятого Завоевателя).

Местоположение в Инциденте 2 Калькутта?

Пирамида Буэнос-Айрес (Урал?)

Цена расширения — отвращение (*ненависть*) (голодная смерть?)

Выживать — значит нуждаться в телах других

Символы

Время = наручные часы на запястье конечности насекомого

Пространство = насекомые-завоеватели устремляются в долину

Энергия = гориллы с лазерными пушками разносят скалу (насекомые-завоеватели находятся на вершине скалы)

Масса = космический корабль тонет в грязи

Бог = каменный паук

Достают = гориллы

Подробности: Вначале вы, в составе сил завоевателей, совершаете набеги на семь планет, где откладываете яйца в тела коренных обитателей (с различными разновидностями тел). Вы спускаетесь с орбиты, сидя верхом на небольшом устройстве, похожем на торпеду с рулями управления. Ваши крылья могут некоторое время держать вас в воздухе, но быстро устают. Есть огромный «кайф» в заселении всей вселенной существами своего собственного вида. Вы самец и ваши половые органы вытаскивают яйца у самки, оплодотворяют и держат их (они создают давление) до тех пор, пока вы не сможете отложить их в «хозяина». Некоторые народности, на которые вы нападаете, обладают высокой технологией. Существуют гориллы, вооружённые лазерами, которые не хотят, чтобы в них откладывали яйца. Они создают вам массу неприятностей и в конце концов достают вас. Вы начинаете осознавать, что вся ваша жизнь является проступком, но не в состоянии остановиться. Наконец, гориллы сжигают вам крылья и бросают вас внутрь вулкана.

63.	Цель:	Удовлетворять (в т.ч. и свои потребности)	Терминал:	ПЕЩЕРНЫЕ ЛЮДИ
-----	-------	---	-----------	---------------

Окружающая обстановка каменный век (см. «Историю человека»), масса секса, изнасилования; чтобы женщины не сбежали, им ломают ноги; язычество и пр.

Местоположение в Инциденте 2 Пекин

Эпизод в Инциденте 2: пещерный человек прыгает внутрь вулкана

Пирамида Франция

Цена удовольствия — грех

Выживать — значит зависеть от других в получении удовольствия (самореализации?) (полагаться на других в получении удовольствия, самореализации)

Символы

Время = пещерный человек у пещеры обозревает долину, ползут тени
Пространство = взгляд на долину со скал
Энергия = пещерный человек бьёт мамонта дубиной по голове
Масса = огромная скала
Раздавливание = рука, торчащая из-под туши мамонта
Достают = эльфы

Подробности: Вначале вы — хозяин земли, охотитесь на мамонтов, убиваете медведей и т. д. Имеете много секса, все женщины вас хотят, но каждая хочет, чтобы вы были только с ней. Вначале вы успешно спариваетесь с семью женщинами, но потом ситуация начинает ухудшаться. Одна из женщин разгоняет всех остальных. Вы хотите одну женщину из другого племени, которая вами не интересуется и ей ломаете ногу, чтобы удержать, а потом в этом раскаиваетесь. Ещё там есть эльфы. Вы похищаете эльфийских женщин, насилуете их, гоняетесь за ними по пещерам. Но эльфы поражают вас магическими молниями. Наконец, они вас ловят и отводят к статуе бога-мамонта, который разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). В конце концов, ни одна женщина больше вас не хочет, вы не можете убить дичь, а эльфийские женщины кидают в вас камни. Они скатывают на вас валун, вы погибаете и вас хоронят в пещере, где огненные демоны тащат вашу душу еще глубже в пещеры, которые ведут к вулкану и дальше в ад.

64.	Цель:	Присоединяться	Терминал:	ЛЮДИ-КОШКИ
-----	-------	----------------	-----------	------------

Окружающая обстановка нео-модернистский город (в стиле кубизма), населённый летающими (левитирующими) кошками, которые помешаны на сексе. У них появляются бесчисленные дети, которых они выбрасывают на улицу или убивают; наконец приходят роботы и заставляют вас их кормить (дети поедают ваши груди, которые снова отрастают, но это болезненно). Вы предаёте любовников, сдавая их роботам.

Местоположение в Инциденте 2 Орлеан, Франция

Пирамида Багдад

Цена любви — предательство

Выживать — значит зависеть от похоти (*страсти*) (*полагаться на похоть, страсть*) других

Символы

Время = солнце проходит над кубистским городом летающих кошек
Пространство = кошка, летящая по воздуху над океаном
Энергия = левитирующая кошка
Масса = массивный стальной сундук, который падает и проламывает пол
Бог = Статуя Матери-Земли
Достают = роботы

Подробности: Вы — женщина-кошка, которая восторженно относится к сексу. Вы имеете семь чудесных связей по второй динамике. Когда у вас появляются дети, вы разбиваете им головы, или выбрасываете их вон, умирают от голода. Затем приходят роботы и объясняют, что вам следует позволять детям питаться вами и устанавливают закон, который вас принуждает к этому. С каждым приплодом вы с ног до головы покрываетесь шрамами, так как вас кусают (ваши груди — это наросты, которые едят). Вы нарушаете законы, убиваете детей, прибавляетесь сексуальным злоупотреблениям, воюете с роботами и т. д. Предаёте своих любовников, передавая их роботам, когда они создают вам проблемы. Роботы вас ловят и тащат к богине — Матери-Земле (гигантской человекоподобной статуе с десятками рук, грудей многочисленными детьми всяческих разновидностей на руках). Она поражает вас лучом, который разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). Вас отпускают и вы становитесь старой и безобразной, ни один партнёр больше не хочет к вам присоединяться. Вы прыгаете с крыши здания, обнаруживаете, что больше не в состоянии левитировать, разбиваетесь о землю и умираете. Роботы отскребают ваше тело, кладут в ящик в мавзолее и запирают при помощи электроники, так что ваша душа не может выбраться. Дьяволы вытаскивают вашу душу наружу (вы не хотите вылезать), тащат к морю и бросают в возвышающийся над поверхностью вулкан. Внутри него души детей, которых вы убили пытаются вас при помощи болезненных и извращённых сексуальных ощущений.

65.	Цель:	Заботиться о	Терминал:	ДЕВОЧКА-ПТИЧКА
-----	-------	---------------------	-----------	-----------------------

Окружающая обстановка лес гигантских деревьев. Вы охраняете лес и подавляете (душите) охотников.

Местоположение в Инциденте 2 Акапулько, Мексика

Пирамида Нигер / Чад, Африка

Цена заботы — печаль (горе)

Выживать — значит зависеть от страданий(?) (полагаться на страдания) других

Символы

Время = девочка-птичка на веранде дома на дереве, смотрит на закат

Пространство = девочка-птичка на ветке гигантского дерева смотрит на поросшую лесом долину

Энергия = девочка-птичка взлетает высоко на вершину скалы

Масса = утёс, нависающий над долиной (и начинающий откалываться)

Достают = люди-змеи (инженеры)

Подробности: *Вы находитесь в лесу среди папоротников и деревьев; там обитают динозавры и люди-змеи, которые занимаются строительством. У вас семь семей детей, включая ваших собственных и другие виды существ, о которых вы очень успешно и с великим удовольствием заботитесь. Они распространяются по лесу. Вы заботитесь и о других детях, таких как динозавры и др., но все они дерутся наносят друг другу увечья, хотя вас они любят. Вы пытаетесь заставить всех прекратить драться, а они возмущаются. Змеи порабащают других, строят огромные сооружения, рубят деревья; вы вмешиваетесь в это дело и они устраивают за вами охоту. Вы пытаетесь прекратить всё, что делают другие, начинаете убивать всех, кто шевелится (и конечно же, объясняете это очень вескими причинами), не даёте никому жить по-своему, принимаетесь имплантировать других, чтобы они не дрались, и т. д. Поначалу вы для детей как бог, но потом становитесь угнетателем. В какой-то момент люди-змеи обещают прекратить драку (путём порабления) и вы им помогаете, но они вас предают. В конце концов, дети вас ловят и передают змеям, которые отводят вас к змеиному богу (существо в бутылке), и он разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

1-я динамика: Тело

66.	Цель:	Чувствовать (<i>ощущать</i>) Чтобы передать ощущение бытия живым существом это можно также интерпретировать как «Жить».	Терминал:	МЕДВЕДИ
-----	-------	---	-----------	---------

Окружающая обстановка лес и горы, покрытые снегом; там вполне настоящие медведи, а не просто какие-то люди-медведи; вы оскорбляете духа-защитника леса, поднимая шум; за вами гонятся охотники (люди-лисы с винтовками)

Местоположение в Инциденте 2 Кантон, Китай

Пирамида Грин Бэй, штат Висконсин

Цена ощущения — боль

Выживать — значит зависеть от других в ощущениях (*полагаться на других в ощущениях*)

Символы

Время = солнце проходит над заснеженным лесом

Пространство = заснеженный горный склон
Бог = статуя лесного бога (древopodobный человек)
Трудно = медведь пытается поймать рыбу
Боль = на медведя падает дерево
Достают = охотники (люди-лисы)

Подробности: Вначале вы хозяин всего, что только можете охватить взглядом; переживаете семь чудесных ощущений: взбираетесь на деревья, пугаете других животных, секс, ловите рыбу, едите мёд и т. д. Вы портите вещи, считая, что это очень весело. Становится холодно и вы укладываетесь в спячку, вас жалят пчёлы и т. д. Поднимая шум, вы оскорбляете защитника леса и вас преследуют охотники (люди-лисы с ружьями). Есть еще древесные люди (деревья с лицами) и вы мучаете их огнём; вы сжигаете часть леса. Вас ловит древесный бог (в облике духа) и кладёт на свой алтарь, где разделяет на части (находящиеся во внутреннем конфликте). После этого всё становится ужасным, вы старитесь и т. д. Потом вас убивают охотники, сдирают шкуру и закапывают кости. Вы не можете выбраться из могилы, потому что они складывают над ней магическую пирамидку из камней, чтобы вы не выбрались. Приходят растительные дьяволы и тащат вашу душу в ад.

Это может быть цель не «Чувствовать», а «Переживать».

67.	Цель:	Пополнять	Терминал:	СУЩЕСТВО, НЕСКОЛЬКО ПОХОЖЕЕ НА СТАРОГО АРАБА
-----	-------	-----------	-----------	--

Окружающая обстановка пустыня и горы. Роботы очень сильно воруют из лагеря арабов; нужно много отдыхать.

Местоположение в Инциденте 2 Иерусалим

Пирамида Шанхай, Китай

Цена движения — усталость (сила — означает истощение?)

Выживать — значит зависеть от творений (полагаться на творения) других

Символы

Время = закат в пустыне
Пространство = сидение на скалах, смотря на пески
Энергия = метание копья
Масса = горы
Достают = пауки

Подробности: *Вы хитрый и ловкий, ездите с большим воодушевлением и берёте то, что хотите. В горах спрятано сокровище, вы хотите его найти и украсть. Вы совершаете семь великих краж, чтобы пополнить сундуки вашего племени. Затем, по мере опускания по тону, у вас появляются суждения о присвоении чужих вещей и использовании чужой энергии, вы устаёте, и т. д. Вы наталкиваетесь на базу роботов в горах, крадёте у них что-то и нарываемся на неприятности. В конце концов, пауки (завоеватели, которые владеют роботами) вас ловят и отводят к богу-компьютеру, который разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). После этого вы быстро старитесь и становитесь старым горцем, который ковыляет по окрестностям, затем умираете и т. д.*

Тут могут быть некоторые ошибки. Возможно, это цель «Выживать» и она идёт между целями «Есть» и «Продолжаться».

68.	Цель:	Есть	Терминал:	ТИГР
-----	-------	------	-----------	------

Окружающая обстановка джунгли; вы поедаете обезьян, вас преследуют туземцы, приносят в жертву обезьяньим богам (каменным статуям)

Местоположение в Инциденте 2 Кения

Пирамида Южная Индия

Цена энергии — вина

Выживать — значит зависеть от энергии (полагаться на энергию) других

Символы

(См. полный список в шаблоне символов Тигриной вселенной)

Время = солнце проходит над тигром, поедающим обезьяну на холме, возвышающемся над джунглями

Пространство = тигр, обзирающий равнину

Энергия = тигр, перепрыгивающий со скалы на скалу

Масса = тигр наблюдает за туземцами, отчаянно пытающимися поднять антилопу

Бог = гигантская статуя обезьяны

Достают = туземцы

Подробности: Вы — тигр в джунглях. Вы съедаете семь обезьян, ощущая бод-
 рость и огромный прилив сил. Постепенно, вы деградируете, вя-
 зываясь в неприятности с туземцами, слонами, носорогами и т. д.
 Наконец, туземцы вас ловят, сажают в клетку и тащат к обезья-
 ным богам, которые разделяют вас на части (находящиеся во
 внутреннем конфликте), и тогда вы старитесь и голодаете, ведя
 отчаянную борьбу в джунглях. Вы умираете и туземцы устраи-
 вают пляску над вашей могилой, так что вы не в состоянии вы-
 браться наружу. Затем приходят птицы-дьяволы и относят вашу
 душу в ад внутри вулкана

69.	Цель:	Продолжаться (длиться, стоять, терпеть, выносить)	Терминал:	ПИРАМИДА
-----	-------	--	-----------	----------

Окружающая обстановка пустыня. Вы — неподвижная пирамида (три стороны, на каждой стороне по одному глазу, один глаз для секса и ощущений, один для поражения энергетическими лучами и один для гипноза и кон-
 троля), вы — бог, подобно статуе в цели «Создавать», но вы не-
 подвижны и нуждаетесь в том, чтобы люди заботились о вас.
 Вдали располагается город в стиле космической оперы; вы гипно-
 тизируете людей в этом городе, чтобы они вам служили, наконец
 они вас разрушают.

Местоположение в Инциденте 2 Египет

Эпизод в Инциденте 2: земля разверзается под пирамидой и она падает в пламя Земли

Пирамида Нью-Йорк

Цена продолжения (стойкости, выносливости, терпения, длитель-
 ности) (продолженности существования или обладания?) — быть отя-
 гощённым (придавленным)

Выживать — значит зависеть от заботы (полагаться на заботу) дру-
 гих

Символы

Время = солнце проходит над пирамидой (с глазом)
Пространство = пустыня (город на удалении)
Энергия = луч, исходящий из пирамиды
Масса = кирпичи пирамиды
Опасность (страх) = космический корабль приближается к пирамиде
Достаёт = старик с посохом

- Рана** = песчаная буря сдирает поверхность пирамиды
- Боль** = луч с корабля выбивает из пирамиды кирпичи
- Управление** = глаз пирамиды выстреливает луч в одноглазого человека
(контроль)
- Возбуждение** = город в стиле космической оперы
- Влияние** = луч из пирамиды охватывает город

Подробности: *Вы являетесь кем-то вроде бога (типа статуи в цели «Создавать»), но вы неподвижны. Вы охватываете близлежащий город и людей (похожих на египтян, но головные уборы являются частью головы), чтобы они приходили вам поклоняться. Вы гипнотизируете правителей и др., и играете в игры с людьми, используя их как игрушки. Вначале вы помогаете городу (производите семь чудес, разрешая конфликты и пр.), но в конце становитесь просто злым влиянием. Есть и другие пирамиды. Вы можете переплестать с ними свой чувствительный луч для секса, но ощущение очень слабое. Все чувства тяжёлые и слегка приглушённые, за исключением боли, которая вас очень беспокоит. Когда разрушаются какие-то части пирамиды, вы гипнотически приказываете людям их восстановить и построить заново. Вы конкурируете с другой пирамидой на противоположном конце города и начинаете вместе с ней гражданскую войну, гипнотически настраивая людей друг против друга. В конце концов, вы заставляете людей разрушить другую пирамиду и узнаете, что можно умереть. Приходит пророк, который невосприимчив к вашему гипнозу (слеп) и призывает небесных богов (гигантских духов в форме людей); они приходят и разделяют вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). Люди перестают вам поклоняться, вы разрушаетесь, умираете, вас зарывают в песок и, наконец, бросают в ад внутри вулкана.*

— Конец списка наказательных вселенных —

Наказательные вселенные: Символы Тигриной вселенной

ПЕРЕД ТЕМ, КАК ЧИТАТЬ ЭТУ ГЛАВУ, ПРОЧИТАЙТЕ ГЛАВУ «ВСЕЛЕННЫЕ ИМПЛАНТИРОВАНИЯ»
(СТР. 5)

Тигриная вселенная имплантирования.

(Цель «Есть»)

Раздел 2: Символы

15 июня 1987 года

Сначала я установил порядка $\frac{3}{4}$ этих символов, после чего обнаружил Шаблон 1. На втором проходе, после прохождения Шаблона 1 с целью «Есть», я получил остальные символы и внёс исправления. Все представленные здесь пункты, в тот или иной момент давали показания на э-метре, но в то время я не мог добиться ПС на всём шаблоне. Настало время, когда, пытаясь проходить этот раздел дальше, я начинал подбирать заряд на похожих пунктах в других наказательных вселенных. Поэтому я стал прохо-

дить Шаблон 1 и отмечать символные пункты на других целях, составляя карту всей последовательности наказательных вселенных. В конце концов, всё это дело распалось с устойчивой ПС, но я так и не прояснил этот шаблон досконально. Вероятно, в нём есть ошибки и пропущенные или стоящие в неверной последовательности пункты. Но всё же, этот шаблон достаточно точен, поскольку он позволил снять значительное количество заряда и подобраться к пунктам Шаблона 1 (который удалось довести до ПС); по крайней мере, он дает представление об общем положении вещей. — *Авг. 1996 года.*

В этой главе даются определения основных символов, которые использовались в данной наказательной вселенной. На этом этапе вы имеете дело с пространством, содержащим по крайней мере, пять измерений. Символы представляют собой трёхмерные картинки, но, в какой-то степени, присутствует и временная компонента (в них чувствуется движение), которая даёт протяжённость в четвёртом измерении (т.е. каждая картинка — это, на самом деле, ряд трёхмерных картинок, которые наслаиваются друг на друга в четвёртом измерении, создавая видимость движения). Эти картинки выстроены (в пятимерном направлении) наподобие стопки фотографий. Вы проходите эту колоду символов и наблюдаете их все по очереди. С каждым символом, который вы видите, вы получаете определение: «СИЕ ОЗНАЧАЕТ ...».

Каждый символ встречается в стопке по два раза. В первой половине стопки — в своей первоначальной форме, а во второй половине — в изменённой (*вносится суждение о продолжении существования и изменении*). Во второй половине стопки символы идут в обратном порядке. Т. е. вначале идёт А, Б, В, а затем В, Б, А. Значение и основная обстановка в обоих вариантах символов одни и те же. Отличия во второй половине состоят, в основном, в изменении цвета и направления. Т. е. то, что в первой части было синим, во второй может оказаться зелёным, а правая и левая части картинки могут поменяться местами, как при зеркальном отражении. Последняя, изменённая версия символа — та, что продолжает существовать и она кажется более «естественной», чем первоначальная.

Временами вам может потребоваться сравнить две копии символа и отметить различия.

Иногда в картинку вносятся незначительные изменения или добавления. Как правило, это что-то не слишком приятное, например, во второй картинке вы можете наблюдать, что же именно было похоронено; но так бывает не часто.

Такое впечатление, что в начале импланта символные пункты использовались, чтобы придать моделям какой-то смысл, поскольку все эти вещи были в новинку и не имели определений — когда имплант закладывался впервые, вы даже не имели представления о том, где хорошие ребята, а где плохие. Иначе вся же оставшаяся часть импланта, просто не имела бы смысла.

Первый символный пункт следует сразу же за последним пунктом Шаблона 1 с целью «Есть».

1. Вы устремляетесь сквозь пункты Раздела 2 и в ходе этого встречаете основные символы. Они похожи на стопку трёхмерных картинок. Вы знаете, что дотянувшись до них, приобретёте понимание.

ЕСТЬ — ЗНАЧИТ СТРЕМИТЬСЯ К ПОНИМАНИЮ

2. Вы по очереди подсоединяетесь к мысли в каждом символе.

ЕСТЬ — ЗНАЧИТ СОЕДИНЯТЬСЯ С МЫСЛЮ

3. Когда вы подсоединяетесь к первому символу, вы осознаёте следующее:

ЕСТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ СИМВОЛИКИ

4. Теперь вы вступаете в контакт с первыми и наиболее фундаментальными символами всего сущего.

ЕСТЬ — ЗНАЧИТ ВСТУПАТЬ В КОНТАКТ С СИМВОЛАМИ

5. Вы осознаёте, что посредством этого, вы достигните понимания всего сущего.

ЕСТЬ — ЗНАЧИТ ЗНАТЬ ОСНОВУ ВСЕГО СУЩЕГО

6. Вы устремляетесь в первый символ. Бурый тигр ест серую обезьяну; солнце проходит по небу справа налево. Тигр находится на небольшом холме над пурпурными джунглями.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВРЕМЯ
7. С холма скатывается серый валун.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ДВИЖЕНИЕ
8. Бурый тигр оглядывает поросшую травой равнину и замечает светло-зелёных лам. На заднем плане видна серая антилопа. Тигр наверху, среди серых скал.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПРОСТРАНСТВО
9. Бурый тигр совершает гигантский прыжок между серыми скалами.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЭНЕРГИЮ
10. Бурый тигр наблюдает за чёрными туземцами, которые изо всех сил пытаются поднять тушу серой антилопы. Дело происходит у пруда.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ МАССУ
11. Тигр наблюдает семейство зебр, расположившихся рядышком в высокой траве.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ АФФИНИТИ
12. Пруд. Почти что озеро, только мелкое. В разных местах вокруг него можно видеть серых обезьян, зелёных грифов, серых антилоп и других животных.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ РЕАЛЬНОСТЬ
13. Тигр у туши антилопы, лежащей в траве, предостерегающе смотрит на другого тигра.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ОБЩЕНИЕ
14. Красивый небольшой жёлтый конёк (высотой около 30 см., вроде ископаемой лошади) сидит лицом к лицу с бурым тигром, который им восхищается. Конёк слева. Они на лугу около дерева.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВОСХИЩЕНИЕ
15. На лугу стоит дерево. Его ствол оранжевый, а листья пурпурные. Оно поглощает солнечную энергию (солнце находится справа) и энергию земли; кажется, что оно растёт.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ РОСТ
16. Следующий символ — джунгли с деревьями, пурпурной листвой, тенью и лианами. Просматривается несколько серых обезьян и коричневая змея. Это очень эстетично и интересно.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
17. Серая обезьяна в высокой траве.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПИЩУ (ТО, ЧТО ЕДЯТ)
18. Бурый тигр кусает серую обезьяну в пурпурных джунглях.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЕДУ (*поедание*)
19. По лугу бегут зебры с розовыми и жёлтыми полосками.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «БЫСТРО»
20. Тигр отчаянно пытается взобраться на холм.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ТРУДНО»
21. Бурый тигр кувыркается в воздухе, падая с водопада (водопад слева). Синий орёл и красный птероящер наблюдают это с воздуха, а внизу в воде — розовый носорог и красный крокодил.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОТЕРЮ ОРИЕНТАЦИИ
22. Что-то вроде землетрясения. Вокруг на серых скалах прыгают серые обезьяны и несколько бурых тигров, всё трясётся и скалы разлетаются во все стороны.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ БАРДАК

23. Бурый тигр падает сверху на дерево, (которое справа) и ветка пронзает его щёку.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ БОЛЬ
24. Жёлтые муравьи толпятся около тел (слева) поблизости от реки (справа), а тигр привязан лианой к дереву и по нему тоже ползают муравьи. Он пытается вырваться.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПЫТКУ
25. Чуть слева располагается серый вулкан. Он изрыгает фиолетовые и зелёные языки пламени. Над ним кружат крылатые создания цвета ржавчины (птероящеры — дьяволы). Они кажутся маленькими, поскольку находятся на отдалении, а вулкан огромный. Вы можете видеть, что один из них что-то держит, но что именно, не видите.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ АД
26. Бурый тигр разрывает тушу серой антилопы.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ДОСТИЖЕНИЕ (*исполнение, подвиг*)
27. Справа налево, по направлению к дереву у пруда, перелетает светло-зелёный тукан (тропическая птица).
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОЛЁТ
28. Красновато-розовый носорог нападает на бурого тигра и бьёт его рогом в живот (тигр в этот момент на середине прыжка). Носорог слева. Они находятся на лугу. Носорог похож на трицератопса с большим щитком позади головы.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ НАПАДЕНИЕ
29. Серая антилопа нападает на бурого тигра. Антилопа справа. Тигр отступает в сторону.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ИЗБЕЖАНИЕ (*уклонение*)
30. Чернокожие туземцы большими ножами сдирают шкуру с жёлто-белого жирафа.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «РЕЗАТЬ»
31. Луг в темноте; слева дерево. Розово-жёлтая зебра с ужасом глядит налево, на ржаво-красного птероящера (он похож на птеродактиля, но скорее летает, а не планирует; у него змеиная голова — эти ящеры немного смахивают на горгульи¹¹⁰ или летающих дьяволов). Булыжник, сброшенный другим, пролетающим сверху, ящером, ломает зебре позвоночник. Бурый тигр наблюдает эту сцену.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ УЖАС
32. Огромная статуя обезьяны из серого камня. Это обезьяний бог. Его руки воздеты кверху.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ БОГА
33. Чернокожие туземцы сидят в своей деревне и едят. Видны разрубленные на куски останки серой антилопы. Бурый тигр наблюдает за ними из кустов.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «УКРАДКОЙ»
34. Чернокожий туземец лежит на спине (голова повернута вправо); на нём стоит бурый тигр. Туземец отчаянно пытается вырваться и вертикально держит нож в пасти у тигра, разрезая ему губы и заднюю часть пасти. У тигра из пасти течёт кровь.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ КРОВОТЕЧЕНИЕ
35. Чернокожий туземец в жёлтой набедренной повязке держит большое копьё.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ НЕПРИЯТНОСТИ
36. Процессия чернокожих туземцев взбирается на серые скалы. Они держат на шестах тушу серого кабана. Процессия продвигается вверх справа налево.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОРАЖЕНИЕ

¹¹⁰ горгулья — гротескно высеченная фигура человека или животного; водосточная труба в виде такой фигуры (в готической архитектуре)

37. Грязный, перепачканный и отощавший бурый тигр, вся его шерсть в клочьях; он прячется среди скал. У него недостаёт зубов.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ БЕЗНАДЁЖНОСТЬ
38. Бурый тигр висит на одной из сторон серого утёса. Он пытался взобраться, но слишком устал, чтобы продолжать. Скалы слева.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ СЛАБОСТЬ
39. Бурый кабан (дикая свинья с выступающими клыками). Он фыркает и рычит.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «СВИРЕПЫЙ» (*дикий, жестокий, ужасный, сильный*)
40. Тигр с вожделием смотрит на обезьяну, которая сидит на дереве за пределами досягаемости.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ НУЖДУ (*потребность, необходимость*)
41. Чернокожий туземец набрасывает лассо из пурпурной лианы на жёлтую зебру. Туземец справа.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОИМКУ (*добычу, захват*)
42. Зелёно-фиолетовый кенгуру (пятнистой окраски) выпрыгивает из кустов, пугая бурого тигра. Кенгуру справа.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ НЕОЖИДАННОСТЬ (*сюрприз, удивление*)
43. Бурая тигрица (самка тигра) сидит в логове.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ОЩУЩЕНИЕ (*чувство*)
44. Бурый тигр лапой ударяет оранжевого. Оранжевый тигр слева. Вы наблюдаете сцену сзади (из-за спины бурого тигра).
СИЕ ОЗНАЧАЕТ УДАР
45. Безупречный бурый тигр сидит выпрямившись на траве лицом к вам.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ КРАСОТУ
46. Розовый слон (слева) нападает на тигра (который справа). Бивни слона бьют тигра в щёку и видно как они выбивают у него несколько зубов.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «РАЗБИВАТЬ» (*ломать, крушить*)
47. Тигр ходит, шатаясь, вокруг пруда.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ГОЛОВОКРУЖЕНИЕ
48. Яма с остатками маскировки из пурпурных листьев. На дне лежит розово-жёлтая зебра, пронзённая кольями. Бурый тигрёнок отчаянно пытается из неё выбраться. Слева чернокожий туземец с копьём, готовый к броску.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЛОВУШКУ
49. Бурый тигр сидит (лицом направо) и испражняется.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ДЕГРАДАЦИЮ (*упадок, вырождение*)
50. Бурые тигрята играют, а мать присматривает за ними.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ОБЯЗАННОСТЬ (*долг, обязательство*)
51. Бурый тигр разрывает тушу ламы. Лама зеленоватого цвета. Кровь не течёт.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ УСПЕХ
52. Гигантский серебристо-зелёный паук с белым драгоценным камнем во лбу сучит оранжевую паутину. Бурый тигр наблюдает за ним. Паук слева. Он по меньшей мере в пять раз больше тигра.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ СОЗИДАНИЕ
53. Высокая трава колыхается на ветру. Солнце ярко светит; тепло, голубое небо.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ УДОВЛЕТВОРЁННОСТЬ (*довольство*)
54. Бурый тигр лежит на спине, пронзённый копьём.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ АГОНИЮ (*страдание, умирание*)
55. Бурый тигр отдыхает в погружённых во тьму джунглях.

- СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВОССТАНОВЛЕНИЕ (*выздоровление, возмещение*)
56. Логово тигра с самцом, самкой и тремя детёнышами. Тигры бурого цвета. Всё выглядит очень мирно.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ ДОМ
57. Оранжевый леопард с зелёными пятнами спрыгивает с дерева позади бурого тигра. Тигр справа.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЗАСАДУ
58. Розовый слон подбрасывает бурого тигра в воздух.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ СИЛУ (*физическую силу*)
59. Небольшая коричневая змея во что-то вонзает клыки (частично просматривается лама), сжимая кольцо вокруг этого и сдавливая.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПРОВАЛ (*неудачу*)
60. Зелёный алтарь посреди джунглей. На нём тело серой обезьяны (алтарь не зарос лианами).
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОКЛОНЕНИЕ
61. Синий орёл на спине у розово-жёлтой зебры, которая бежит направо. Голова зебры повернута назад и истекает кровью; из щеки выдран огромный кусок мяса и не хватает одного глаза. Орёл разрывает животное и у него в клюве полоска мяса.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ «РАЗРЫВАТЬ»
62. Симпатичный бурый тигр скачет среди скал.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВАС
63. Бурый тигр бежит в траве.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ «БЕЖАТЬ» (*БЫСТРО ДВИГАТЬСЯ*)
64. Бурый тигр смотрит вверх на ревущий водопад. Водопад слева.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ СИЛУ (*мощь*)
65. Серая обезьяна прячется под деревом. Бурый тигр ищет животное, но не может его найти.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПРЯТАНЬЕ
66. На другой стороне луга видны отдалённые джунгли. Справа виден кусок близлежащих джунглей.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ РАССТОЯНИЕ
67. Большой оранжевый тигр шагает в траве (обратите внимание, что он имеет цвет, отличный от вашего)
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ СОСТЯЗАНИЕ (*соревнование, конкуренцию*)
68. Серая антилопа продирается сквозь джунгли, а бурый тигр преследует животное. Они движутся вправо.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ ОХОТУ
69. Бурый тигр стащил украдкой заднюю ногу серой антилопы. Чернокожие туземцы повернуты к нему спиной и смотрят в другую сторону. Тигр справа.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЖУЛЬНИЧЕСТВО (*мошенничество, обман, надувательство*)
70. Бурый тигр наблюдает проделки серой обезьяны, у которой жёлтая полоса на спине.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ «РАЗВЛЁКСЯ» (*позабавился*)
71. Бурый тигр (слева) наступает на горящий костёр.
- СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ОБЖЕЧЬСЯ»
72. Зеленоватая лама пьёт из пруда. Позади животного к нему ползком подбирается красный крокодил с широко раскрытой пастью. Крокодил выглядит счастливым; он находится слева (он чуть больше и ноги у него чуть длиннее, чем у земных крокодилов, которые не могут подпрыгнуть, находясь на суше).

- СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ТУПОЙ» (*немой, бессловесный, онемевший, беззвучный, молчаливый*)
73. Бурый тигр убегает от серой антилопы.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «УДИРАТЬ» (*спасаться бегством*)
74. Бурый тигр совершает прыжок между двумя серыми скалами.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ПРЫГАТЬ»
75. Бурый тигр (справа) смотрит, зачарованный (*загипнотизированный*), как пурпурная, жёлтая и зелёная обезьяны пляшут вокруг костра, у которого зелёно-пурпурные языки пламени, под бой чёрных и коричневых барабанов, на которых играют чернокожие туземцы. Костёр слева, барабаны позади него.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ТРАНС
76. Зелёные грифы-стервятники подбирают тушу бурого тигра.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ РАЗЛОЖЕНИЕ
77. В земле большая нора. Чернокожие туземцы что-то в неё затапливают, но вы никак не можете различить, что это такое.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ПОТЕРЯТЬ» (*проиграть*)
78. Синий орёл сидит на окоченевшей ноге мёртвой розово-жёлтой зебры (т. е. наступило трупное окоченение). Орёл слева.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ОКОЧЕНЕВШИЙ» (*жёсткий*)
79. Сквозь джунгли протекает тёмная бурная река. Она течёт справа налево и пенится, как будто в ней есть пороги.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ШУМ (*суматоху, беспорядок*)
80. Высоко над джунглями и травой располагается скалистая местность. Отблески солнца на скалах. Клочки травы; несколько серых обезьян лазают по скалам; в небе зелёный гриф.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЛОВКОСТЬ (*мастерство, навык, искусство*)
81. Серая обезьяна бросила кусок плода, который попал по носу бурому тигру. Обезьяна справа.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «БРОСАТЬ» (*швырять, кидать*)
82. Тигр рычит на слона.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «РЫЧАТЬ»
83. Тигриное логово с бурыми тиграми — самцом, самкой и тремя малышами. Вокруг него носится бурый кабан. Тигры рычат. Царит беспорядок.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ РАССТРОЙСТВО
84. Бурый тигр стоит лицом налево и печально смотрит на мёртвое тело серой обезьяны с жёлтой полосой, разрезанное тигриными когтями.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ РАСКАЯНИЕ (*сожаление*)
85. Стадо зелёных лам в паническом бегстве.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО
86. Бурый тигр наткнулся на спящего носорога и тихо ретируется. Носорог красновато-розового оттенка, позади головы у него большая пластина брони (он больше похож на трицератопса, чем на носорога). Носорог слева. Дело происходит на берегу реки.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «СПЯЩИЙ»
87. Деревня туземцев с бурыми соломенными хижинами; поблизости стоят несколько чернокожих туземцев.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ОПАСНОСТЬ
88. Из пещеры вылетают ярко-синие летучие мыши. Скала зелёного цвета, а листва вокруг — пурпурного. Пещера слева.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ТАЙНУ (*загадку*)

89. Чернокожий туземец пронзает копьём розового страуса, который спрятал голову в землю.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «НЕ ПОДОЗРЕВАЮЩИЙ» (*не знающий, не осознающий*)
90. Широко раскрытая пасть тигра, немного наклонённая вправо. Не достаёт трёх зубов, два зуба сломаны, на других — чёрные пятна и дырки. В зубах застряли частички пищи, которые разлагаются.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ГНИТЬ»
91. Бурый тигр, спотыкаясь, ковыляет вперёд.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ НЕСПОСОБНОСТЬ (*инвалидность*)
92. Тело бурого тигра пересекают полосы чёрной энергии.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЗЛО
93. Туземцы с факелами бегут в ночи. За ними припустил розовый носорог.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПАНИКУ
94. Бурый тигр лежит в траве, тяжело дыша, и наблюдает за убегающими вдали розово-жёлтыми зебрами.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ УСТАЛОСТЬ
95. У бурого тигра в боку торчит копьё.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ РАНЕНИЕ
96. Жёлто-белый жираф убегает от бурого тигра. Они бегут слева направо.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ СТРАХ
97. Бурый тигр падает с серого утёса.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПАДЕНИЕ
98. Клетка в джунглях, сделанная из чего-то похожего на бамбук. Она пустая.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОЙМАННОСТЬ (*попадание в ловушку*)
99. Немного мяса жарится на вертеле над огнём. Вокруг огня выложены кольцом серые камни.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ГОРЯЧО»
100. Удар молнии поражает дерево в стороне от тропы. Молния бьёт с огромной силой. Тропа уходит вправо.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ» (или «сие означает «разнести» (*разрушить, поразить, сокрушить*))
101. Идёт снег. На серых скалах заснеженные участки.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ХОЛОДНО»
102. Дикого бурого кабана вспарывают ножом. Частично просматривается чернокожий туземец, который это делает.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «УБИВАТЬ»
103. В пустыне лежит мёртвая розово-жёлтая зебра. Животное немного слева. Его кровь пьёт синяя летучая мышь. В небе красный птероящер (дьявол). Жёлтое пресмыкающееся наблюдает за этой сценой. Иссушённая почва пурпурно-серого цвета. Виден розовый череп и розовый скелет тигра.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ СМЕРТЬ
104. Слева извергается вулкан. Течёт лава, идёт дым и гарь. Чернокожие туземцы, серые антилопы и многочисленные другие твари бегут в панике.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ РОК (*гибель*)
105. Серая антилопа набрасывается на бурого тигра. Тигрица наблюдает за этим.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ДРАТЬСЯ» (*бороться*)
106. Бурый тигр стоит на скалах. Он высок и горд собой. Перед ним алтарь, на котором лежит труп серой антилопы. Справа налево проходит процессия чернокожих тузем-

цев; они приносят ему ещё трупы. На травянистой равнине свалено в кучу ещё больше трупов; другие твари терпеливо ждут, когда их умертвят для него.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОБЕДУ

107. Вы видите под собой ландшафт (это первоначальная инвертированная версия большой карты)

```
фиолетовые горы
отдалённые джунгли (пурпурные)
  х х      бурый луг
    х
    х  * * * *  /
серые скалы х * пурпурные /река
  х  *  джунгли /
х х  * тропа /
      * *      %%%%
      * *      %%% топь
```

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВСЕЛЕННУЮ

108. Широкая грунтовая дорога проходит между деревьев в джунглях. Она исчезает слева.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «СЛЕДОВАТЬ» (*продвигаться, идти вперёд*)

*** * * конец Раздела II, Части А * * ***

После этого идёт Часть Б. Она начинается с пункта «СИЕ ОЗНАЧАЕТ «СЛЕДОВАТЬ»»; цвета инвертируются и направления меняются на противоположные. Кажется, что сначала вы шли одним путём, а потом вас развернули и вы идёте другим путём. Затем вы опять получаете карту; правая и левая стороны на ней меняются местами и т. д. Горы теперь бурые, джунгли зелёные и т. п., и всё шиворот-навыворот. Бурые тигры становятся оранжевыми, розовые слоны — серыми и т. д.

Если при чтении этой главы возникала какая-либо рестимуляция, обнаружьте и отметьте пункт «ЕСТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (*естественное*) СОСТОЯНИЕ» в шапке Шаблона 1; отметьте также, как вас заталкивали в эту вселенную и как вы заталкивали в неё других.

Приложение 1. Суицидальный имплант

Ещё один шаблон импланта

17 апреля 1997 года

Одна из первых вещей, которую я осознал, когда проходил обучение и услышал об имплантах на плёнках ЛРХ была следующей: эти вещи, очевидно, должны содержать команды типа “совершить самоубийство” и т. п., если вы о них узнаете. Моей реакцией тогда было посмеяться над теми, кто разрабатывал эти штуки и решить, что я не был настолько глуп, чтобы выполнять подобные приказы.

Так что эти вещи легко отбросить (прошло много времени и имплантеры уже не стоят у вас за спиной, продолжая долбить один и тот же имплант, пока вы в конце концов не сдадитесь, позволяя ему к вам пристать). Так что я бы не слишком тревожился об угрозе смерти давностью в миллиард лет.

Но иногда импланты действительно содержат подобные вещи, чтобы не дать вам

вспомнить имплант. Я не думаю, что имплантерам удалось достичь больших успехов в доведении людей до самоубийства. Но им удалось удержать людей от вспоминания, говоря им, что если они вспомнят, то они убьют себя. Говорить людям забыть что-то даже рядом не стоит по эффективности, в сравнении с убеждением, что они умрут, если вспомнят.

Я обнаружил то, что, по моему мнению, является наиболее частым шаблоном, на основе которого строятся суицидальные пункты имплантов. Я думаю, что этот шаблон часто прикрепляется к другим имплантам в качестве завершающей части, чтобы блокировать вспоминание импланта. Иногда его даже использовали один раз в начале, а затем ещё раз в конце. Он не следует тому же шаблону, что и сами импланты, к которым он прикрепляется, так что его легко пропустить.

Я полагаю, что этот шаблон использовался до Инцидента 2, продолжал использоваться в недавние времена и применялся в отдельных моментах по ходу самого Инцидента 2 и других подобных массовых имплантов.

Запомните, что вы прорабатываете пункты импланта, обнаруживая и отмечая каждый из них несколько раз, пока вы не сможете их развеять, просто посмеявшись над ними. Идея состоит не в том, что подвергать себя самогипнозу и заложить ещё какой-то пункт импланта, а в том, чтобы устранить любой остаточный гипнотический эффект, чтобы эти мысли, которые можно сравнить со спусковыми крючками, не имели на вас более никакого влияния.

Шаблон состоит из корневой фразы и окончания. Вот корневые фразы:

- а) “ЗНАТЬ ОБ ЭТОМ — ЗНАЧИТ ...ТЬ”
- б) “ГОВОРИТЬ ОБ ЭТОМ — ЗНАЧИТ ...ТЬ”
- в) “ОБНАРУЖИТЬ ЭТО (*узнать об этом*) — ЗНАЧИТ ...ТЬ”
- г) “ВСПОМНИТЬ ЭТО — ЗНАЧИТ ...ТЬ”
- д) “ДУМАТЬ ОБ ЭТОМ — ЗНАЧИТ ...ТЬ”¹¹¹

Корневых фраз может быть и больше. Каждая фраза поочерёдно идёт со следующими окончаниями:

- 1) не верить этому
- 2) забыть это
- 3) сойти с ума (*быть безумным*)
- 4) быть без сознания
- 5) не осознавать
- 6) быть больным
- 7) умереть
- 8) убить себя¹¹²

¹¹¹ Возможен ещё один пункт: «ДЕЛАТЬ ЭТО — ЗНАЧИТ ...ТЬ»

¹¹² Возможно, имеется ещё два окончания:

- 1) протестовать против этого

Другими словами, первый пункт — это “ЗНАТЬ ОБ ЭТОМ — ЗНАЧИТ НЕ ВЕРИТЬ ЭТОМУ”. Последний пункт — это “ДУМАТЬ ОБ ЭТОМ — ЗНАЧИТ УБИТЬ СЕБЯ”. Всего здесь сорок пунктов.

Пункты имплантов никогда не обладали особенной силой. Всё это постулаты, которые вы создавали, когда вас имплантировали или когда вы имплантировали кого-то другого. Подобные пункты были разработаны, чтобы побудить вас постулировать, что вы должны забыть имплант для собственной безопасности.

Приложение 2. Шаблон 1 (Рабочий вариант)

Этот шаблон охватывает Раздел 1, который является одним и тем же для всех наказательных вселенных (различаются только утверждаемые в них цели). После Раздела 1 в каждой наказательной вселенной используются свои символы и т. д.

Раздел 1 включает в себя модель Бриллианта Знания. Это не первоначальный Бриллиант, через который мы прошли до создания Домашней вселенной. Это просто модель, включённая в имплант, для того чтобы придать ему большую силу. Во времена вселенных имплантирования мы уже связывали с Бриллиантом Знания огромную значимость (думаю, что сам он был для нас недоступен после вхождения в матрицу домашних вселенных). Так что эта модель придаёт имплантируемым пунктам существенную «истинность и важность».

В этом инциденте Бриллиант Знания представляет собой что-то вроде семимерного бриллианта. С трёхмерной точки зрения кажется, что у него восемь сторон (две четырёхсторонних пирамиды с одним общим основанием). В инциденте вы не видите его весь как целое. Вместо этого вы видите лишь три (а может четыре) измерения и ощущаете, что он простирается в пространства, находящиеся за пределами вашего восприятия. Заметьте, что полный Бриллиант должен иметь 128 сторон.

После решения “Быть”, Бриллиант появляется вместе с пунктами. Обратите внимание, что пункты появляются в группах по три, оканчиваясь пунктом “... — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО (всякой, всяких) ...”. Бриллиант начинает появляться с первым пунктом группы, становится более реальным со вторым пунктом, а затем мелькает (*появляется на короткое время и исчезает*) в конце третьего пункта “об основе”, давая мгновенный скачок в показаниях э-метра. Вам нужно обнаружить Бриллиант, когда он появляется, а затем мелькание на окончательном слове пункта “об основе”. Промелькнув, Бриллиант исчезает. Появление Бриллианта следует определённому шаблону: сначала он появляется слева, потом справа, а затем в центре, на некоем расстоянии. В следующем ряде пунктов он будет вести себя так же, но приблизится, пока наконец не коснётся вас в конце шаблона.

Заметьте, что имеются более поздние рестимуляции этих имплантов, которые могут включить неприятные ощущения в районе лба. Это инцидент, который использовался во Вселенной Мысли, Вселенной Конфликтов и Магической

Вселенной для установки механизмов (*машин*), основанных на Бриллианте Знания. Имплант начинается с пункта об естественном состоянии и в нём Бриллиант Знания присутствует и мелькает, начиная с самого первого пункта и далее (в отличие от наказательных вселенных, где он появляется только после решения «Быть»). Вдобавок, в этом более позднем инциденте можно видеть три Бриллианта (левый, правый и центральный) и они придвигаются с каждой группой пунктов (а не просто единственный Бриллиант, который появляется в разных местах). Потом все три Бриллианта собираются вместе и сливаются в середине лба. Для каждого из этих трёх Бриллиантов существует лишь шесть местоположений, а весь имплант использует только 24 цели и лишь некоторые из них соответствуют целям наказательных вселенных. Так что если включится ощущение или соматика во лбу, проверьте, не проходите ли вы этот имплант установки Бриллиантов Знания. Если да, то найдите более ранний момент и вернитесь к первоначальной наказательной вселенной.

Конвейер (Вселенная Игр) начинается с того же шаблона, что и первоначальные наказательные вселенные. Если вы на него наткнётесь, то там будет присутствовать неприятное ощущение движения или вращения. Если вы почувствуете подобные ощущения, отметьте их и возвратитесь к более ранней наказательной вселенной. Это немного напоминает возвращение к самому раннему моменту, как это делается в КК¹¹³ или материале уровня ОТ 2.

Проблемы с этими более поздними инцидентами, как правило, возникают на цели «Создавать» или случаются, если вы не достаточно хорошо обнаруживаете (*отмечаете, замечаете*) пункты А. и Б. Только в первоначальных наказательных вселенных для каждой цели (каждой вселенной) имеются отдельные моменты, где вас заталкивают внутрь. Во всех более поздних инцидентах имеется единственный момент заталкивания, после которого вы попадаете на цель «Создавать» и дальше переходите от одной цели к другой, каждая из которых является частью того же импланта.

Схема шаблона

А. Обнаружьте как вас охватывают, как вы охватываете другого, как другие охватывают других.

Б. Обнаружьте, как вас заталкивают внутрь, как вы кого-то заталкиваете, как другие заталкивают других.

ШАПКА (ВЕРХУШКА) ШАБЛОНА

1. СТАТИКА

- а) Нет ничего — ни пространства, ни времени, ни измерений — ничего.
— **%..ть — это естественное (первоначальное, естественное) состояние**

¹¹³ КК — Курс Клирования, саентологический курс, целью которого является получение клира, т.е. индивида, который, по определению, является причиной над умственными вещами, энергией, пространством и временем.

- b) Вы осознаёте, что вы — основополагающая (фундаментальная) Статика жизни до всякого времени.
— **%..ть — значит быть статикой**
- c) Теперь, как Статика, вы хотите быть не-статикой. Вы хотите, чтобы что-то произошло, чтобы что-то было (существовало). Вы хотите причины и следствия (эффекта).
— **%..ТЬ — ЭТО ПОБУЖДЕНИЕ К НЕЧТО¹¹⁴ (к тому, чтобы что-то было или существовало)**

2. ПОБУЖДЕНИЕ

- a) Теперь вы осознаёте, что это за побуждение и это имеет смысл.
— **Основополагающее побуждение — это %..ть**
- b) Когда вы осознаёте, что это за побуждение, вы получаете намерение:
— **До начала, сейчас и всегда есть побуждение и побуждение это — %..ть**
- c) Вы осознаёте, что от него происходят все остальные побуждения.
— **%..ть — это основа всех побуждений**

3. ПОТРЕБНОСТЬ В ОБЛЕГЧЕНИИ

- a) Вы чувствуете, как нарастает сила этого побуждения.
— **%..ть — это нуждаться в облегчении**
- b) Вы осознаёте, что нужно для облегчения.
— **Основное облегчение придёт (может прийти) от %...я¹¹⁵**
- c) Вы видите, что отсюда происходит всякое облегчение.
— **%..ть — это основа всякого облегчения**

4. ПРИЧИНА

- a) Вы осознаёте, что это причина (*основание, оправдание, объяснение, довод, аргумент*) всему.
— **%..ТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННАЯ ПРИЧИНА (*основание, оправдание, объяснение, довод, аргумент*) ВСЕМУ (для всего)**
- b) Вы осознаёте следующее:
— **ЕСТЕСТВЕННАЯ ПРИЧИНА (*основание, оправдание, объяснение, довод, аргумент*) ВСЕМУ (для всего) — ЭТО НЕОБХОДИМОСТЬ %..ТЬ**
- c) Вы видите, что отсюда происходят все остальные причины.
— **%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ДЛЯ ВСЯКИХ ПРИЧИН (*всех причин, оснований, оправданий, объяснений, доводов, аргументов чего-либо*)**

5. ДЕЙСТВИЕ

- a) Вы видите, что нужно с этим что-то делать.
— **%..ть — значит действовать**
- b) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающее (*фундаментальное*) действие — это %..ть**

¹¹⁴ Нечто — (англ. somethingness) то, что существует. Единственное качество, по определению присущее Нечто — это существование. Нечто может иметь и другие характеристики, но это не обязательно.

¹¹⁵ Здесь и далее в списках “%..е” означает существительное, выражающее цель “%..ть” в соответствующем падеже. Например для цели “Создавать” “%..е”, “%..я”, “%..ем” означает “созидание”, “созидания”, “созиданием”; для цели “Наводить порядок” — “наведение порядка”, “наведения порядка”, “наведением порядка” и т. д.

- с) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные действия.
— **%..ть — это основа всякого действия**

СОБСТВЕННО ШАБЛОН

6. РЕШЕНИЯ

- а) Вы осознаёте, что вам нужно что-то решить, прежде чем что-нибудь произойдёт.
— **%..ть — значит решать (принимать решения)**

- б) Вы хотите принять решение.
— **В начале, сейчас и всегда есть решение и решение это — %..ть**

В этот момент пространство становится видимым и оно наполнено тусклым золотым светом, не имеющим определённого источника (обнаружьте это пространство).

Бриллиант Знания вдали (местоположение 1) слева.

- с) Вы осознаёте, что это первое решение.
— **Первоначальное решение — это %..ть**
- д) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные решения.
— **%..ть — это основа для всех решений**

Бриллиант мелькает¹¹⁶ вдалеке (местоположение 1) слева.

7. ПОСТУЛИРОВАНИЕ

- а) Вы постулируете, что что-то будет существовать (что будет нечто).
— **%..ть — значит постулировать**

Бриллиант Знания вдалеке (местоположение 1) справа.

- б) Вы осознаёте, что это первый постулат.
— **Основополагающий постулат — это %..ть**

- с) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные постулаты.
— **%..ть — это основа для всех постулатов**

Бриллиант мелькает вдалеке (местоположение 1) справа.

8. ВРЕМЯ

- а) Вы постулируете время. Время существует, для того чтобы позволить происходить изменениям в результате %..я.
— **%..ть — это источник времени**

Бриллиант Знания мелькает вдалеке (местоположение 1) в центре.

- б) Вы осознаёте, что основополагающее суждение о времени — это прошлое, настоящее и будущее %..е.
— **Основа времени — это %..е**

- с) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все будущие суждения о времени.
— **%..ть — это основа всякого времени**

Бриллиант мелькает вдалеке (местоположение 1) в центре.

¹¹⁶ То есть появляется на мгновение и быстро исчезает.

9. СОГЛАСИЕ

- а) Вы соглашаетесь с концепцией %..я.
— **%..ть — значит соглашаться**

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 2) слева.

- б) Вы осознаёте, что это основополагающее соглашение.
— **Основополагающее соглашение — это %..ть**
- в) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные соглашения.
— **%..ть — это основа для всякого соглашения**

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 2) слева.

10. ЭНЕРГИЯ

- а) Теперь вы создаёте энергию. Энергия формируется из концепции %..я.
— **%..ть — значит иметь энергию**

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 2) справа.

- б) Вы осознаёте, что это самая основополагающая энергия из всех энергий.
— **Основополагающая энергия проистекает из %..я**
- в) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные энергии.
— **%..ть — это основа всякой энергии**

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 2) справа.

11. РЕАЛЬНОСТЬ

- а) Вы постулируете, что %..е — это основополагающая реальность.
— **%..ть — это реальность**

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 2) в центре.

- б) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающая реальность — это %..е**
- в) Вы осознаёте, что отсюда проистекает любая другая реальность.
— **%..ть — это основа всякой реальности**

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 2) в центре.

12. МАТЕРИЯ

- а) Теперь вы постулируете вещество. Самая реальная масса происходит от %..я
— **%..ть — значит иметь вещество**

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 3) слева.

- б) Вы осознаёте, что это самое основополагающее вещество из всех видов вещества.
— **Основополагающее вещество происходит от %..я**
- в) Вы осознаёте, что отсюда происходит всё остальное вещество.
— **%..ть — это источник всякого вещества**

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 3) слева.

13. СИМПАТИЯ

- а) Вы постулируете, что аффинити достигается через %..е.
— **%..ть — значит любить**

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 3) справа.

- b) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающая любовь достигается через %..е**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякая другая любовь.
— **%..ть — это основа всякой любви**

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 3) справа.

14. ОБЩЕНИЕ

- a) Вы постулируете, что основной способ обмена — обмен посредством %..я.
— **%..ть — значит общаться**

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 3) в центре.

- b) Вы осознаёте, что это самое первое общение.
— **Основополагающее общение — это %..е**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое другое общение.
— **%..ть — это основа всякого общения**

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 3) в центре.

15. ПОНИМАНИЕ

- a) Вы осознаёте, что %..е принесёт понимание.
— **%..ть — значит достигать понимания (стремиться к пониманию, добиваться понимания)**

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 4) слева.

- b) Вы осознаёте следующее:
— **Достижение понимания происходит посредством %..я**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое понимание.
— **%..ть — это основа всякого понимания**

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 4) слева.

16. ПРОСТРАНСТВО

- a) Вы постулируете, существование пространства, в котором можно %..ть.
— **%..ть — значит иметь пространство**

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 4) справа.

- b) Вы осознаёте, что это и есть то, что создаёт пространство.
— **Очерчивание (описание, обозначение) пространства происходит посредством %..я**
- c) Вы осознаёте, что отсюда происходят все остальные пространства.
— **%..ть — это основа всякого пространства**

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 4) справа.

17. СМЫСЛ

- a) Вы постулируете, что %..е придаёт смысл существованию.
— **%..ть — значит иметь смысл (значение)**

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 4) в центре.

- b) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающий смысл (значение) связан с %..ем (имеет отношение к %..ю, касается %..я)**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякий другой смысл (значение).
— **%..ть — это основа всякого смысла (значения)**

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 4) в центре.

18. ИСТИНА

- a) Вы постулируете, что %..е — это истина.
— **%..ть — это истина**
- b) Вы осознаёте следующее:
— **Достижение основополагающей истины происходит посредством %..я**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякая другая истина.
— **%..ть — это основа всякой истины**

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 5) слева.

19. ОБЛАДАНИЕ

- a) Теперь вы создаёте обладание. Самое реальное обладание — это %..ть
— **%..ть — значит обладать (иметь)**
- b) Вы осознаёте, что это самое основополагающее обладание из всякого обладания.
— **Основополагающее обладание происходит от %..я**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое другое обладание.
— **%..ть — это основа всякого обладания**

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 5) справа.

20. ЭСТЕТИКА

- a) Вы постулируете, что %..е — это основная эстетика.
— **%..ть — это красота**
- b) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающая красота — это %..е**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякая другая красота.
— **%..ть — это основа всякой красоты**

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 5) в центре.

21. МЫШЛЕНИЕ

- a) Вы желаете обрести связь (соединиться, слиться) с мыслями в Бриллианте Знания.
— **%..ть — значит соединяться с мыслью**
- b) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающая мысль связана с %..ем**

Бриллиант Знания рядом (местоположение 6) слева.

- с) Вы осознаёте, что отсюда проистекают всякая другая мысль.
— **%..ть — это основа всякой мысли**

Бриллиант мелькает рядом (местоположение 6) слева.

22. ВОЗДЕЙСТВИЕ

- а) Вы осознаёте, что %..е будет влиять на всё существование.
— **%..ть — это скрытое воздействие (влияние)**

Бриллиант Знания рядом (местоположение 6) справа.

- б) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающее скрытое воздействие (влияние) — это %..ть**

- с) Вы осознаёте, что это лежит в основе всех скрытых воздействий.
— **%..ть — это основа всех скрытых воздействий**

Бриллиант мелькает рядом (местоположение 6) справа.

23. ЦЕНА

- а) Вы постулируете, что самая ценная частица — та, что %..ет
— **%..ть — значит ценить**

Бриллиант Знания рядом (местоположение 6) в центре.

- б) Вы осознаёте следующее:
— **Самая ценная частица приобретается (получается) посредством %..я**

- с) Вы осознаёте, что отсюда происходят все остальные ценности.
— **%..ть — это основа всякого оценивания**

Бриллиант мелькает рядом (местоположение 6) в центре.

24. СУЩЕСТВОВАНИЕ

- а) Вы осознаёте, что это даст (*принесёт, вызовет*) подлинное существование.
— **%..ть — значит существовать**

Бриллиант Знания касается (местоположение 7) слева.

- б) Вы видите, что это единственно возможное основание (*причина, повод, объяснение*) для существования.
— **Всё существование зависит от %..я**

- с) Теперь вы осознаёте, что посредством этого вы достигните понимания всего существования.
— **%..ть — это основа всего существования**

Бриллиант мелькает, касаясь (местоположение 7) и входит в вас слева.

25. ПРОСВЕТЛЕНИЕ

- а) Вы осознаёте, что Бриллиант приносит вам просветление (*просвещение*).
— **%..ть — значит получать просветление (просвещение)**

Бриллиант Знания касается (местоположение 7) справа.

- б) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающее просветление (просвещение) связано с %..ем**

- с) Вы видите, что отсюда проистекает всякое другое просветление (*просвещение*).
— **%..ть — основа всякого просветления (просвещения)**

Бриллиант мелькает, касаясь (местоположение 7) и входит в вас справа.

26. ЗНАНИЕ

- а) Вы осознаёте, что это принесёт знание.

— **%..ть — значит знать**

Бриллиант Знания касается (местоположение 7) в центре.

- б) Вы осознаёте следующее:

— **Основополагающее знание связано с %..ем**

- с) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое другое знание.

— **%..ть — это основа всякого знания**

Бриллиант мелькает, касаясь (местоположение 7) и входит в вас в центре.

Бриллиант остаётся в центре вашего бытия.

27. СТРЕМЛЕНИЕ

- а) Теперь что-то начинает появляться под вами. Пока оно не вещественно (*не оформлено*). Вы устремляетесь к этому.

— **%..ть — значит устремляться (стремиться)**

- б) То, к чему вы стремитесь — это %..е.

— **Основополагающее стремление — это стремление к %..ю**

- с) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные устремления.

— **%..ть — это основа всякого устремления**

Бриллиант мелькает внутри вас.

В ходе вашего устремления вы встречаете основополагающие символы. Они похожи на стопку трёхмерных картинок. Вы знаете, что если вы до них дотянетесь, то приобретёте понимание. Вы смотрите на них вниз, поэтому кажется, что Бриллиант находится сверху (или на вершине вашего пространства).

28. СИМВОЛЫ

- а) Теперь вы входите в контакт с первыми и наиболее основополагающими символами всего существования.

— **%..ть — значит соприкасаться (иметь контакт, устанавливать связь) с символами**

- б) Вы осознаёте следующее:

— **Основополагающие символы связаны с %..ем**

- с) Когда вы устанавливаете связь с первым символом (*подсоединяетесь к нему*), вы осознаёте следующее:

— **%..ть — это основа всякой символики**

Бриллиант мелькает сверху (над вами) и кажется, что он перемещает вас в первую картинку.

* * *

В этот момент вы на самом деле достигаете первого символа. Как правило, это «СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВРЕМЯ». С этого момента и далее следуют символичные пункты. Изображение каждого символа — своё для каждой вселенной,

через которую вы проходите. Некоторые символные пункты, такие как время, используются во всех вселенных, другие же относятся только ко вселенной, которую вы проходите в данный момент.

Когда вы смотрите на символы, Бриллиант не виден, но вы можете чувствовать, что он вверху над вами и проводит вас через них.

* * *

Прим. ред.: Достаточно часто встречается несколько расширенный вариант этого импланта. В нем могут быть пункты, встроенные в самые различные места выше приведенного шаблона. В качестве примера ниже приводятся два шаблона, их обнаруживали встроенными в [поз. 26] (согласие), [поз. 38] (любовь), [поз. 49] (пространство), [поз. 56] (обладание), [поз. 73] (существование).

ПАРТНЕРСТВО

- a) Вы осознаёте, что это принесёт партнерство.
— **%..ть — значит быть вместе с...**
Бриллиант Знания ведет себя в соответствии с позицией, к которой пристегнут этот шаблон.
- b) Вы осознаёте следующее:
— **основополагающее партнерство связано с %..ем**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое другое партнерство.
— **%..ть — это основа всякого партнерства**
Бриллиант Знания ведет себя в соответствии с позицией, к которой пристегнут этот шаблон.

ПРОДОЛЖЕНИЕ

- a) Вы осознаёте, что это принесёт продолжение.
— **%..ть — значит продолжаться**
Бриллиант Знания ведет себя в соответствии с позицией, к которой пристегнут этот шаблон.
- b) Вы осознаёте следующее:
— **основополагающее продолжение связано с %..ем**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое другое продолжение.
— **%..ть — это основа всякого продолжения**
Бриллиант Знания ведет себя в соответствии с позицией, к которой пристегнут этот шаблон.

Могут быть другие варианты, но они все укладываются в приведенную схему. Без сильной необходимости не следует прояснять дополнительные шаблоны — это может сильно увести в сторону — работайте по позициям основного шаблона.

* * *

Как показал опыт прохождения подобных шаблонов, гораздо безопаснее и быстрее проходить их в обратном порядке. Т.е., после обнаружения входа в наказательную вселенную и прояснения шаблона, вы можете совершенно свободно входить в шаблон на любой позиции, при условии, что вы будете просматривать его в обратном направлении (от конца к началу), до момента **перед входом** в эту вселенную. При этом следует

иметь в виду, что точка, которая находится непосредственно перед входом, может быть далеко не из приятных. Дело в том, что далеко не все и не всегда оказывались в наказательной вселенной против своей воли или из любопытства — многие и многие проигрались в пух и прах, со многими такое случалось неоднократно и переимплантация была для них спасением, возможностью войти в новые игры с «неподавленными» пакетами целей. При переимплантации не только устанавливаются новые пакеты целей, но и делается неизвестным (для индивида), весь его проигрышный опыт, при этом индивид САМ дает согласие на подобную операцию (поищите свое согласие).

Прохождение через наказательную вселенную можно рассматривать как научение целям, правилам и действиям на определенной игровой площадке. Примерно то же самое происходит в повседневной жизни: индивид рождается имея «чистый лист», на который все, кому не лень, пытаются записать цели, правила, определения символов и т.п. Поэтому, пытаться полностью «раскрутить» наказательную вселенную, это примерно то же самое, что и попытаться воспроизвести во всех подробностях все, чему вас учили в школе, дома и на улице, а так же как учили и т.п. Проще обнаружить и отбросить свои согласия с принятыми суждениями.

Шаблон предоставляет такую возможность. Может быть, работа по шаблону будет проще если обратить внимание на некоторые структурные особенности:

1. Пункт (а), в каждом шаблоне, устанавливает цель [Должен ...], к примеру, «Должен созидать, чтобы существовать» (поз. 71), формируя таким образом будущее, точнее, индивид сам постулирует будущее, соглашаясь с тем, что он [Должен ...], таким образом одновременно постулируется продолжение (будущее) игровой площадки.
2. Пункт (b), в каждом шаблоне, — это скрещивание старшего (базового) пакта целей, с младшим пакетом целей конкретной вселенной или игровой площадки.
3. Пункт (с), в каждом шаблоне, обобщает скрещенные пакеты, распространяя их действие на любые проявления, которые могут возникнуть в процессе игры.

Индивид, войдя в полное согласие с установленными целями, входит в игру и начинает проигрывать эти пакеты целей, периодически инвертируя их, превращая [Должен ...] в [Должен не ...], и получает таким образом пакет нежизненных целей, что противоречит правилам игровой площадки, и ведет его к скорейшему проигрышу, и к новой, более жесткой переимплантации.

Фактически, имплант труднодоступен и сложен в проработке только до того момента, пока сохраняется груз проигранных пакетов целей на конкретной площадке. Если проигранные цели будут высвобождены, то наказательная вселенная может быть рассмотрена как место согласия с пакетом целей и разряжена, что называется, «хопом», — простым обнаружением ошибки в принятии этих целей, а так же ошибочности согласия считать скрещивание пакетов целей истинным.

перевод VY,.., незаконченная редакция Смирнова А. С. 11 АВГУСТА 1999 года

замечания и исправления с благодарностью принимаются по E-mail freehqs@mtu-net.ru или по т. (095) 1626916

Разделяй и властвуй

1. Введение

С самых первых дней Саентологии мы знали, что каждая медаль имеет две стороны, а всякая палка о двух концах — в природе всё сбалансировано. В 1950 году инграммы в Дианетике рассматривались только с точки зрения того, что было сделано преклиру; в 1952 году было обнаружено, что у них есть уравнивающая сторона — проступок, совершённый преклиром против других.

В свете этого, должно быть очевидно, что если преклир страдает от того, что его донимают другие, то он и сам должен досаждать другим. Если есть инциденты, которые соединили существ вместе, то должны быть и инциденты, которые заставили существо разделиться.

Рон лишь кратко упоминал об этом, по большей части в лекциях ЛХК в 1952 году; последнее упоминание об этом, насколько мне известно, встречается в 3-м ПКК в районе 1954 года. К сожалению, из того, что он сказал, было очень мало полезного для одитинга; единственная техника, которую он предлагает, (насколько я знаю) — это моделирование и прохождение моделей разделения.

Это было моим камнем преткновения в течении долгих лет. Я перепробовал всевозможные техники. Исследовал платены имплантов, где существо принуждали разделиться и обнаружил, что стоит мне удалить пару таких осколков, как я начинаю заболеть. Пробовал технику НОТов и обнаружил, что она практически не работает в этой области. Экспериментировал с попытками разрядить разделяющие меня спайки посредством энергетических потоков. Всё было впустую или работало лишь короткое время.

Но потом я нашел ключевой процесс, который оказался очень лёгким, работал неизменно и без проблем. Он очень прост. Если вы обнаружили или как-то ощущаете нечто, что может быть частью вас, которая откололась, или как-то иначе отделена от вашего сознания, вам нужно побудить её выполнить следующую команду:

УКАЖИ НА СУЩЕСТВО, ОТ КОТОРОГО ТЫ ОТДЕЛИЛАСЬ.

Иногда покажется, что осколок куда-то уходит. И вы почувствуете себя лучше и безмятежнее.

Очевидно, здесь главное в порядке и способе разделения. Предположим, А0 разделяется на В1 и В2. Потом В1 разделяется на В3 и В4, а В2 разделяется на Г5 и Г6. Здесь и сейчас присутствуют В3, В4, Г5 и Г6. Если В3 — осознающая точка наблюдения и она находит Г6, то когда она проведёт процесс с Г6, Г6 укажет на Г5, и воссоединится с ней. Если же вы попытаетесь справиться с этим разделением как-то иначе, например, вынудить Г6 присоединиться к В3, то это не работает.

Это показывает, почему другие техники, которые я опробовал, работали так нерегулярно. Иногда мне встречался кусочек, который воссоединялся правильно, но как правило, этого не происходило. Попытки заставить его воссоединиться создавали своего рода пропущенный заряд для того промежуточного кусочка, который находился где-то между ними; вот почему так легко можно было заболеть, если неумело со всем этим обращаться.

Более того, приведённый выше процесс будет в некоторой степени работать и на ТТ¹¹⁷, поэтому вам не нужно особенно беспокоиться о том, подцепили вы свой собственный отколовшийся кусочек или что-то ещё. Если после прохождения описанного выше процесса какие-то кусочки останутся, используйте вопрос “Кто ты?”. Иногда появляется целая толпа ТТ, которые становятся видимыми после удаления одного из таких кусочков; обычно здесь вы просто можете сразу же применить этот вопрос. Можно также повторить приведённую выше команду “Укажи...”. Указание часто снимает вэйлансы и пр., поскольку приводит к базовому тождеству.

Время от времени, после удаления одного из таких кусочков, будет обнаруживаться какой-нибудь большой и твёрдый умственный механизм, построенный из запрограммированных механических сущностей (которые я сокращенно буду называть ЗМС). Когда это происходит, применяйте к ним следующую ключевую команду, для того чтобы устранить импланты, в которых был встроен механизм. Команда такая: “Обнаружь (*отметь, укажи на*) существо, превращённое в механизм”.

Если бы вы применили эту команду к себе самому, то вполне могли бы обнаружить, что указываете в каком-нибудь странном направлении и чувствуете себя немного лучше, больше уверены в себе и лучше осознаёте, кто вы такой. Но вы не пойдёте и не присоединитесь к какому-то другому тетану, это вряд ли. По видимому, в этом и заключается действительное различие между по-настоящему отдельными индивидами, которые отделились от одного и того же исходного существа, и неосознанно отколовшимися кусочками индивида. Последние после улаживания воссоединятся, в то время как первые останутся отдельными, но будут лучше знать, кто они такие.

Это “указание” работает даже тогда, когда проводится в очень приблизительной и небрежной манере, вам не нужно добиваться здесь точности. Вы не обязательно указываете в физическом направлении. Вам также нет необходимости указывать туда, где в настоящий момент находится другое существо. Обычно, вы указываете в первоначальном направлении, в котором произошло разделение.

Поскольку оно срабатывает на любом ТТ, оно может сработать и как способ быстро пройти или, по крайней мере, восстановить уровень ОТ 3 или НОТы, но это ещё предстоит проверить на практике.

Я еще и близко не подошёл к завершению этого уровня. Поэтому не могу вам гарантировать, что всё, что я тут говорю, правильно. Лучшее, что я могу сделать — это предоставить вам свои заметки и надеяться на то, что вышеупомянутый процесс поможет вам преодолеть все ошибки и рестимуляции.

Насколько я знаю, на раннем траке было лишь около 10 000 индивидов. Полагаю, что таким было количество отдельных кусочков Теты, которые отделились от бесконечной Статики и независимо друг от друга прошли через Бриллиант Знания. Их связывает лишь то, что каждый из них является частью фундаментальной Статики, и все они разделяют опыт Бриллианта.

¹¹⁷ Тетаны тела и брикеты — впервые обнаружены Л. Роном Хаббардом в ходе исследований, которые он проводил в середине 60-х годов. По его определению:

Тетан тела (ТТ, от англ. “body thetan” — ВТ) означает тетана, который прилип к другому тетану или телу, но не осознаётся и не управляется им.

Брикет — группа ТТ, сбитых в кучу и удерживаемых каким-то общим тяжёлым переживанием (*инцидентом*).

“Тетаны считали, что они ОДИН ТЕТАН. В этом состояла основная ошибка.”

Каждый из этих базовых индивидов был способен одновременно принимать множество тождеств и одновременно быть во многих местах. Этот уровень умений и способностей доступен нам и поныне, невзирая на то, что мы прошли жёсткое имплантирование и были аберрированы другими способами, с тем чтобы каждый мог находиться только в одном месте и делать лишь одну вещь за раз.

Эти индивиды неоднократно разделялись и, в конце концов, превратились в триллионы существ, населяющих эту вселенную.

Когда индивид полностью разделяется, в результате получаются две законченных копии, обладающие полным набором способностей. Здесь нет какого-то распределения духовных ресурсов или потери могущества. Обе они идентичны и ни одна не главнее другой. Обе копии имеют всю память существа, которое разделилось. Начиная с этого момента, каждая из них развивается индивидуально. Если верен мой анализ первоначального намерения, лежащего в основе всего, (т. е. уравновесить созиданием бесконечное Ничто), то эти две копии никогда не воссоединятся, потому что нет смысла в том, чтобы было меньше уникальных индивидов.

С другой стороны, отколовшийся кусочек индивида не является отдельным существом. Это просто его часть, часто куда-нибудь отправленная или как-то скрытая из виду. Эти фрагменты могут иметь сознание в плане восприятия, записи событий или реакции на что-то, но они не осознают себя. Они могут мыслить, но у них нет само-восприятия.

Не делайте ошибки, думая, что у вас есть какая-то большая сознательная сверх-душа, а вы являетесь подвластным ей кусочком. Существует нечто, относящееся к более высоким реальностям, что можно назвать словом “сверх-душа”, поскольку оно имеет множество проявлений в пространстве-времени и влияет на ход вещей, но это не кто-то другой. Это вы, и вы являетесь осознающей себя частицей этой “сверх-души”. Просто вы совершенно не осознаёте более высоких реальностей. По мере вашего пробуждения, вы будете обнаруживать, что вы — это всё ещё вы, только больше. Так что “сверх-душа” — это просто часть вашего более высокого подсознания, которое действует так же как бьётся сердце и происходят все вещи, которые вы делаете автоматически.

На самом деле, никто другой не может навязать индивиду какой-то эффект. Единственный механизм достижения этого состоит в том, что индивид копирует и воссоздаёт для себя эффекты, которые другой пытается ему навязать. Именно отколовшиеся частички индивида, действующие на подсознательном уровне, заставляют его автоматически копировать эффект, поэтому создаётся видимость, будто один индивид, поражает другого, тогда как единственное, что он может реально сделать — это передать другому картинку того, как его поражают и убедить его создавать её.

Это превращает НОТы почти в шутку. Всё, что могут ТТ — это убедить один из ваших отколотых кусочков создавать для вас соматику. Нет способа, каким бы они могли воздействовать напрямую. Это просто означает, что у вас стало слишком много частей, действующих автоматически, и большая часть из них настолько глупа, что готова принять приказы от кого угодно.

Ассист, в котором вы помещаете соматики, эмоции, последствия приема наркотиков и пр. в стены комнаты или другие предметы, фактически является упражнением в перенаправлении действия своих отколовшихся механизмов на другую цель и отводе его от того места, куда оно обычно прикладывалось.

Установление согласованной реальности происходит главным образом посредством ЗМС, из которых, возможно, всего лишь несколько — ваши собственные, в основном же они являются частями других индивидов. Однако, копирование результатов, рассчитанных этой механикой и проекция их в вашу реальность производится исключительно ва-

шими собственными отколовшимися кусочками, поскольку ничто другое не может оказать на вас воздействие.

На этом этапе есть интересный процесс: “Откуда вы могли бы создавать (*моделировать*)...”; когда вы найдёте ту точку, которая вам покажется правильной, заставьте её указать на существо, от которого она отделилась.

Имейте ввиду, что этот процесс проводится ментально и не должен ограничиваться направлениями трёхмерной физической вселенной. Большинство этого материала не принадлежит к теперешней трёхмерной реальности. Некоторые из точек наблюдения расположены где-то сбоку от нашей реальности в каком-нибудь четырёх- или пятимерном направлении. Остальные могут находиться в других вселенных и “указание” даёт местоположения в пространстве и времени, совершенно не связанными с текущей реальностью.

Существует также своего рода естественное расщепление. Вы помещаете кусочки себя в людей, различные места и предметы, за которыми вы хотите присматривать или оказывать на них влияние. Поскольку они не были навязаны, их можно в значительной мере вернуть под свой контроль посредством простого упражнения. Вы можете овладеть техникой растворения этих вещей и возвращения их на место по желанию. В действительности, нет ничего, что могло бы помешать вам их растворить или управлять ими, кроме вашего собственного беспокойства о том, что вы не сумеете вернуть их обратно или уследить за ними. Поэтому всё, что вам нужно сделать — это научиться создавать и растворять отколовшиеся кусочки; как только вы будете уверены в том, что сможете вернуть их обратно, когда потребуется, вы сразу же отпустите те из них, которые вам больше не нужны. На самом деле, это ваш естественный механизм, который служит для того, чтобы оставаться в игре и поддерживать связь с другими людьми.

Создавать отколовшиеся кусочки — это не аберрация. Аберрация — это бесконтрольное и неосознанное расщепление и потеря осознания уже отколовшихся частиц и способности ими управлять. Это часто происходит под воздействием имплантов.

Один из вопросов, который всё ещё находится в стадии исследований — существует ли у каждого из нас множество осознающих себя управляющих центров. Иначе говоря, возможно, каждый из нас является множеством разных людей и упорно не желает знать о своих других “я” с точки зрения каждой индивидуальности. Это могло бы напоминать работу компьютера, который одновременно выполняет много программ, и переключает банки памяти между различными программами, согласно отведённым квантам времени. Или представьте, что вы играете в карточную игру на четырёх человек и исполняете каждую из этих четырёх ролей. Вы можете смоделировать индивидуальность каждого из них (возможно, один из них — жадина, другой — опытный игрок, третий забавляется, а четвёртый всё время следит за тем, чтобы его не обдурили), а потом намеренно притвориться, что не знаете, о чём думают остальные трое, и играть по очереди каждую роль.

Если это так, то ваше управление каждым индивидуальным управляющим центром отличается местоположением, информацией, ресурсами и целями. Не делайте ошибки, думая, что вы — это все остальные. Вы — это лишь небольшой процент всех остальных. Быть может, один на миллиард. Но Галактика велика и даже такое соотношение может означать, что вы являетесь миллионами различных людей. Мы пользовались таким способом функционирования на раннем траке, но делали это осознанно.

Я могу с гарантией сказать, что существуют полные осколки, которые создают других индивидов и что у каждого индивида есть отколовшиеся кусочки, которые лежат ниже уровня его осознания; но я не могу гарантировать, что третий вариант разделения — осознающие себя частицы одного и того же существа — реален. В присутствии тяжёлого заряда, можно либо нафантазировать то, чего нет, либо подавить знание того, что есть; я

ещё недостаточно далеко здесь продвинулся, чтобы избежать подобных ошибок.

Всё, что касается разделения существ было сильно аберрировано имплантами. Сюда входит следующее:

- а) Простое расщепление личности под воздействием силы.
- б) Можно заставить кого-то быть в двух местах и имплантировать в эти два местоположения различные взаимно противоположные цели, так что каждая точка наблюдения будет обороняться против другой.
- в) Грязные трюки; например, вам показывают ваше фальшивое отражение в зеркале, которое демонстрирует, как вы разделяетесь (а вы и не думали этого делать), и говорят что вы раскалываетесь и не можете этому помешать (в конце концов, вы начинаете сопротивляться слишком сильно или впадаете в апатию, а затем и вправду разделяетесь).
- г) Большие массовые импланты, заставляющие вас помещать кусочки себя на других, чтобы их контролировать и удерживать в человеческом состоянии.
- д) Есть также полицейские импланты, в которых вас заставляли расщепляться и помещать “контролирующих сущностей” на “преступников”. В некоторых обществах каждый был обязан постоянно понемногу это делать, выполняя свой гражданский долг.
- е) В некоторых военных организациях на раннем этапе офицеры отщепляли и внедряли управляющих сущностей своим подчинённым и т. д., проходя всю цепочку командования — в результате силы вторжения работали как одна единица, которая управлялась тетаном на самом верху.
- ж) Иногда вас заставляли расщепляться, чтобы обеспечить служащих и рабочих для различных целей. Тетаны являются разменной монетой этой вселенной. Одна из причин, почему людей так легко набить ТТ, заключается в том, что у них есть ранние постулаты по поводу приобретения сущностей для использования в качестве слуг и рабов.
- з) Обычным делом, особенно во Вселенной символов, было помещать кусочки себя в мысленные пулы¹¹⁸, для того чтобы скопировать эмоции и ощущения. Что-то из этого делалось по вашей доброй воле (вам нравилось иметь ощущения и т. д.), но что-то навязывалось или было позднее скрыто и выведено из-под вашего контроля, чтобы вас можно было заставить чувствовать боль и т. п.
- и) Вы намеренно создали механизм (который можно обнаружить в различных направлениях за пределами физической вселенной), чтобы создавать для себя реальность и пр., и помещали в него свои кусочки. Но опять-таки, здесь имеется большой груз имплантов, которые выводили его из-под вашего контроля, для того чтобы вас можно было поработить.
- к) Даже в штрафных вселенных использовались пункты типа “Есть — значит в душе быть тигром и скрыть это от себя навсегда (существует целая серия пунктов типа “тигр в душе”).

Если при чтении этого материала всплыли какие-то сущности, побудите их указать на существо, от которого они отделились.

Не делайте ошибки, думая, что мы все — это одно существо. Вокруг есть и другие люди. Но нас меньше, чем мы думаем.

Поскольку я сам едва начал заниматься этим, я могу не слишком много об этом расска-

¹¹⁸ см. далее раздел о мысленных пулах

зять. Поэтому, в оставшейся части главы, я лучше приведу несколько материалов которые имеют отношение к данной теме.

2. Подробнее об Инциденте 2

Если говорить о звёздных империях, то Галактическая Конфедерация была сравнительно небольшой. Она расцвела на обломках Арсликуса, который поработил население этого и следующего внутренних спиральных рукавов (это были миллионы планет), и своей катастрофой погрузил Галактику в мрачные времена.

После больших катастроф люди спланиваются вокруг сильных лидеров и обращаются к ним за спасением. Поэтому эта стадия хорошо подходит для того, чтобы феодальные военачальники и честолюбивые демагоги втихую создавали свои собственные маленькие империи.

Эти империи обычно основываются ОТ низкого ранга, которые потом постепенно катятся по наклонной из-за проступков, ошибок, коррупции и неводержанности. Используя продвинутые технологии и управляемую реинкарнацию, такой индивид мог оставаться у власти в течении многих тысяч или даже сотен тысяч лет, но в конце концов, он уступал более коварному ловкачу, революционному лидеру или кому-то еще. Затем цикл повторялся снова.

Феодальная Япония очень хорошо передаёт дух, который царил в Галактической Конфедерации; исключение, конечно же, составляли намного более продвинутая технология, а также то, что люди в ней имели больше прав и свобод (вы не смогли бы поддерживать высокую технологию с помощью рабов).

Эти империи часто старались привлекать “богов” как для того, чтобы справляться с катастрофами, так и в качестве способа поддержать могущество императора, когда его собственных способностей начинало не хватать. Обычно настоящий бог (под которым я подразумеваю ОТ высокого ранга) не заинтересован возглавлять правительства, но он будет поддерживать императора, который оказывает ему гостеприимство. Последний император Конфедерации был редкостным экспертом в том, чтобы привлекать богов к цивилизации и держать их в узде.

В одном из самых обычных храмов богов (и он был далеко не единственным) использовались терминалы штрафных вселенных. Теоретически, существует набор из 64 терминалов, таких как Тигр, Шут (мудрый дурак), Пилот (*проводник*) и др. Если уж вы собираетесь быть богом, то вам понадобятся какие-то проявления; здесь полезно взять что-то из того, что обычным людям трудно конфронтировать, поскольку это часто заставляет их мгновенно вас признать.

Поэтому в том храме стояли статуи всех этих ребят, и люди могли приходить и молиться им (очень осторожно и покорно, ведь случись чего — их могли запросто укокошить), ну а боги обычно черкнут строчку-другую на статуе, а иногда даже даруют что-нибудь. Настоящий бог на самом деле не находился в статуе — как правило, они были свободны от телесной оболочки и материализовали тела по своему желанию, но пользовались этими статуями, как якорными точками. Часто они являлись не в теле, а просто в виде лица, висящего в небе (по крайней мере, когда они хотели внушить массам благоговейный страх).

Конечно, небольшие империи типа Конфедерации не могли заполнить весь храм, и ОТ, которого им удавалось привлечь, ну скажем Пилот, был не столь могущественным и не таким искушённым парнем, по сравнению с тем Пилотом, которого могла себе позволить большая империя. Но, с другой стороны, более слабым богом легче управлять и его

безопаснее иметь поблизости. В худшем случае, он смог бы уничтожить город, вряд ли он взял бы и зашвырнул на солнце всю планету.

Что касается того, как становятся богами, существует два способа. Либо они уже входили такими в эту вселенную (могущественные маги из Магической вселенной появляясь здесь на вершине своего могущества, пропустив Инцидент 1). Или же это обычные люди, которые посвятили много жизней исследованию пути из этой ловушки и зашедшие настолько далеко, чтобы вновь обрести способности ОТ.

Отклоняясь немного от темы, скажу, что многие поддаются соблазну стать богом (или останавливаются уровнем ниже и становятся императорами и т. п.) — это одна из причин, почему никто не проходит до конца всего пути отсюда. Ведь вы, конечно же, остаётесь в этой ловушке и в конце концов деградируете обратно до человека. Такова была участь Пилота из старой Конфедерации. Он изучил намного больше, чем я знаю сейчас и однажды, около 121 миллиона лет назад, стал богом. Когда это случилось, он прекратил поиски истины, и в конце концов потерпел поражение и оказался здесь вместе со всеми. Я не претендую на большее, чем быть одним из кусочков той расколовшейся личности. Думаю, что вы найдете многих из нас. Так же, как и отколовшиеся кусочки других богов. Думаю, каждый из нас некогда совершил экскурс в бытиё богом, и вот мы все до сих пор здесь, и человеческого в нас больше, чем когда-либо прежде.

В довершение описания предыстории Пилота, скажу, что к моменту Инцидента 2, он уже значительно деградировал и страдал от различных расстройств и антисоциальных тенденций. Он не ладил с другими богами и не любил густо населённых планет. Поэтому, чтобы как-то от него отделаться, его направили в мир джунглей, известный под названием Тиджиэк (его можно написать по-разному, это название произошло от крика динозавров одного из самых распространенных видов). Здесь он играл с животными и управлял их генетической линией, выполняя роль своего рода природного бога динозавров. Это был не очень густонаселённый мир. В основном здесь попадались лишь базы лесничих да партии охотников; все они прилежно приносили подношения на алтарь Пилота и усердно старались не испортить окружающую среду, чтобы его не разгневать. Планета никогда не была настоящей колонией, поскольку являлась копией Первоначальной Земли (из разрушенной домашней вселенной) и по этой причине считалась слишком рестимулирующей для разумной цивилизации.

Император, который либо почувствовал, что его способности слишком ослабли, либо крепко обидел кого-то из богов и хотел на какое-то время держаться подальше от этого района, решил отправиться на выполнение некоей миссии и больше не возвращался. До своего возвращения он передал империю в руки верных офицеров. Верные офицеры получили такое название, благодаря тому что они поддерживали императора в какой-то революции.

Верные офицеры должны были периодически избирать одного из своих главой Совета и Покровителем государства. Он управлял от лица отсутствующего императора, но его власть была очень ограничена. Руководящий Совет включал также избранных представителей благородных семейств, различных организаций и даже своего рода представителей профсоюзов (которые были единственными выборными представителями простого народа).

Многие из верных офицеров хотели стать следующим императором, но ни один из них на это не осмеливался. Вместо этого они стремились завоевать положение и играли в обычные игры дворцовых интриг. Среди офицеров Ксему был одним из самых честолобивых и безжалостных и, став главой Совета, он задумал Инцидент 2.

Другой группой, которая также принимала в этом участие, были торговцы имплантами. Они почти точно соответствуют нашим дельцам, которые занимаются торговлей и кон-

трабандой оружия. Периодически им приходилось откуда-нибудь уносить ноги, спасаясь от линчевателей; тогда они обустривались где-то ещё, на расстоянии нескольких тысяч световых лет оттуда. Группа, которая развернула здесь бизнес как раз перед Инцидентом 2, по слухам, в достаточно отдалённом прошлом удрала из Галактики Андромеды (до неё миллионы световых лет отсюда).

Импланты записываются, хранятся в архиве и продаются за деньги. Те, что использовались в Инциденте 2, были здесь в ходу уже довольно давно и не уникальны для Инцидента 2. По отдельности их можно найти во многих местах на траке. Можно также обнаружить, что в Инциденте 2 они использовались всем скопом. Здесь они почти никогда не будут базовыми; скорее всего, они применялись к данному индивиду и раньше. Большие массовые импланты вроде Инцидента 2 являются товаром номер один для торговцев имплантами; они очень редкие и чрезвычайно дорогие. Покупая подобный имплант, Ксему практически разорил империю.

Записываются импланты на кристаллах. Кристаллы — это просто высокотехнологичный эквивалент компьютерных микросхем; они применяются везде, начиная от управления навигационными программами и кончая записью музыки.

Имплант нужно телепатически спроецировать. Поэтому вам понадобятся сильно деградировавшие существа, которых превратили в механизмы (запрограммированные механические сущности); они должны считать предварительно записанный имплант (команды и картинки) с кристаллов и спроецировать его на людей.

Простейшее устройство для имплантирования состоит из кристалла (с записанным на нём имплантом) и проектора; возможно также понадобится какой-то энергетический луч, и, самое главное, группа встроенных в машину сущностей, которые осуществляют телепатическое проецирование. Эту штуковину нацеливают на “преступника” или военнопленного и обрабатывают его, чтобы он был хорошим мальчиком и т. п. Они часто применяются у развитых цивилизаций; их легко купить, они просты в настройке и эксплуатации.

С другой стороны, массовый имплант требует тонны экзотической аппаратуры и сверхмощные имплантирующие устройства, способные накрыть всю планету. Они располагаются на спутниках (чтобы их не уничтожили, торговцы имплантами их охраняют и перевозят с места на место), которые вращаются на геостационарных орбитах (это означает, что спутник всё время остается над одним и тем же местом). Некоторые устройства размещаются в вулканах (где их системы коммуникации могут уходить далеко вглубь Земли), а между спутниками и вулканами проходят энергетические полосы (для работы устройств требуется два терминала). Как только силовые ленты заземлятся (этот процесс включает ионизацию линии, которая простирается от орбиты до поверхности земли), вулканы можно взорвать с помощью ядерных зарядов. Тогда устройства на спутниках могут начать телепатически проецировать картинки на всю планету (киноэкраны здесь не требуются).

Чтобы продать подобную установку, торговцы имплантами засылают своих агентов, с целью поднять волнения среди революционеров и разного сброда, а потом предстают при дворце, предлагая полезный инструмент для урегулирования бунтов и беспорядков. В случае с Ксему, он хотел захватить власть, поэтому в этой тайной деятельности они располагали его содействием. Великая чистка общества охватывала не только всех революционеров, представителей меньшинств и просто тех, кто мутит воду, но она также предоставляла скрытые средства для устранения всякого, кто мог воспрепятствовать планам захвата власти Ксему.

Имейте в виду, что в обществе типа Конфедерации вы не могли просто расстрелять преступников. О реинкарнации было известно и даже у простых людей сохранялись слабые

остатки воспоминаний о прошлых жизнях. Через каких-нибудь двадцать лет, преступник мог снова взяться за старое; весьма возможно, что он к тому же хотел бы и расквитаться. При наличии высокой технологии, нормальный срок жизни легко достигал двухсот лет, так что вы вполне могли опасаться того, что одни и те же нехорошие ребята будут появляться снова и снова.

Чтобы доставить на Землю всех жертв этого импланта, их нужно было накачать наркотиком, который приводил к временному прекращению жизненных функций. Поскольку тело ещё было живым, тетан оставался в нём (если только он не оказывался очень способным и сообразительным) и его можно заморозить и транспортировать. Это было обычным делом, которое Конфедерация вполне могла себе позволить, в то время как устройства, которые могли справляться с тетанами без тела, представляли собой экзотические достижения высокой технологии, и продавались по фантастическим ценам (несколько подобных устройств использовалось для охраны правителя от нападений полубогов, но их было не выгодно применять в широком масштабе). Когда массовое имплантирование началось, смерть тела жертвы уже не имеет значения, поскольку она остаётся на Земле под действием энергетических полей, способных управлять тетанами и без тела, покуда они пользуются какими-то энергетическими формами (астральным телом и т. п.), находясь между жизнями (аппаратура торговцев имплантами была гораздо более технически совершенной и дорогостоящей, чем та, которая использовалась в Конфедерации).

Что бы всё устроить, требовалась малонаселённая планета, и желательно, чтобы это место было рестимулирующим. А именно — копия первоначальной Земли. Поэтому выбрали Тиджиэк, который был нашей Землёй во времена “Великой Смерти”, когда были истреблены динозавры. Инцидент 2 и *есть* эта “великая смерть”; это произошло на несколько миллионов лет раньше, чем показывают результаты радиоуглеродного датирования; погрешность возникает из-за того, что ядерные взрывы на время подняли общий уровень радиации. Ученые рассчитывают даты, исходя из предположения, что уровень радиации остаётся неизменным, поэтому когда они получают большее значение, они думают, что датированный объект был погребён позднее, потому что радиоактивный распад ещё не успел произойти (они не учитывают более высокого уровня радиации). В результате они датируют иридиевый слой (который служит признаком широкомасштабной планетной катастрофы) и миллиарды костей (см. книги типа “Раскапываем динозавров”) в районе 67 миллионов лет назад, вместо 75 миллионов. Конечно, сегодня достоверным научным объяснением этого слоя является то, что в Землю врезалась комета (воздействие достаточно большого планетарного тела, вероятно, может создать достаточно тепла для того, чтобы запустить в ядерную реакцию).

Нужно было прогнать с Земли Пилота, но эти ребята знали, как управляться с богами, которые некстати встали на их пути. Когда они оскверняют святыни и подстрекают к беспорядкам и маршам протеста против одного из богов, он, как правило, уничтожит несколько человек, а потом скажет: “Да катитесь вы все к чёрту!” и отправится искать цивилизацию, которая будем им дорожить. Боги любят, когда им поклоняются, а не когда их критикуют.

Когда начался Инцидент 2, Пилот находился за тысячи световых лет оттуда, и искал подходящее место, где он мог бы обосноваться. Он был рассержен на Конфедерацию и его совершенно не волновало, что с ней будет дальше, но он потратил много времени на живую природу Земли и всё ещё имел некоторую связь с жизненными формами. Когда произошел первый взрыв, он почувствовал великий крик о помощи и тут же вновь очутился в небе над Землёй. И тут он узрел миллиарды усеявших пляжи людей, и умиравших повсюду живых существ.

Главная способность ОТ в этой вселенной — это способность принимать на себя управление моделированием вселенной или какой-то её части. Фундаментальную Статику, которая лежит в основе всего сущего, не волнует, какой её фрагмент является источником моделирования. Неважно, какой её фрагмент создал что-то изначально; любой может стать тем, кто это создал, просто если примет на себя ответственность за это и задачу продолжения создания этого в настоящем моменте. А с этой ответственностью приходит и способность быть причиной, управлять созданием и изменять его.

В начале трака тетаны дрались за право нести настоящую ответственность и управлять, но в более современных вселенных общей тенденцией является борьба за то, чтобы избежать ответственности, поэтому для того, кто хочет быть богом, становится нехитрым делом воздеть руки и сказать: “А ну, дайте-ка мне эту ответственность”, и простаки будут счастливы передать этому богу всю свою ответственность, а значит и весь контроль над этой вселенной.

Предположим, вы — бог и видите какое-то бедствие или что-то ещё, чем вы хотели бы управлять; тогда первое, то вам нужно сделать — это стать тем, кто это создаёт (*моделирует*). Пусть, к примеру, прорывается дамба из-за какого-то дурака-инженера, который построил её неправильно. Вы (как бог) приходите и говорите: “Я это создаю (*моделирую*)”. Вы телепатически это проецируете с твёрдым намерением, и все сразу же с вами согласятся, поскольку не хотят, чтобы их обвинили в разрушении дамбы. А в особенности, все те ребята, что строили эту дамбу. Они будут более чем счастливы передать вам всю ответственность. А вы-то бог и вам до лампочки, что вас обвинят в чём-то. Частью того, что необходимо, чтобы стать богом, является готовность делать всё, что угодно и быть причиной для всего, чего угодно. Поэтому вы не против стать тем, кто служит причиной разрушения дамбы. А вместе с этим вы приобретаете контроль над этим созданием (*моделью*). Теперь всё что вам нужно сделать — это изменить своё решение о том, что должно здесь случиться, и всё изменится, поскольку сейчас именно ваша, а не чья-то ещё мечта, управляет созданием реальности. А после того, как дамба внезапно появляется вновь целёхонькая и разрушения стираются вашими постулатами, люди будут ещё больше готовы согласиться с тем, что вы являетесь всему причиной — им понравился результат.

И вот, когда Пилот появился в небе во время этого импланта, его мгновенной инстинктивной реакцией было телепатически распространить мысль “Я СОЗДАЮ ВСЁ ЭТО”, а реакцией всех живых существ и пленных людей на Земле было согласиться с этим намерением. И имплант остановился.

Но запрограммированные сущности на спутниках и команда торговцев имплантами (а возможно, и другие боги, которые поддерживали намерение Ксему провести имплантацию) не вошли в компульсивное согласие с намерением Пилота, а вместо этого продолжали настаивать на том, что именно они всё это создают.

В результате всё зависло в неподвижности, а индивиды, которые боролись за контроль, начали своего рода “войну вспышками” и сражение за то, кто способен принять больше ответственности. И если бы Пилот просто продержался ещё немного, он смог бы победить, поскольку на его стороне было массовое согласие населения. Но борьба требовала времени, а Пилот был уже ослабшим богом, который рассчитывал только на то, чтобы лишь на мгновение принять ответственность за этот кошмар, чтобы быть в состоянии его изменить. Но всё вышло по-другому. И вот оказалось, что он тут сидит со всей ответственностью за разработку и запуск импланта, за всё, что уже причинили людям, а также за то, что раньше он бросил планету. Это было для него слишком и он отступил. И это стало его концом.

Вы остаётесь богом до тех пор, пока можете принимать ответственность, не страдая от

последствий, и когда это не удаётся, вы начинаете избегать ответственности, и вот вы покатались вниз. Попытавшись остановить имплант и потерпев неудачу, он сдался и прошёл имплантирование вместе со всеми.

Я не слишком много знаю о последующих событиях в Конфедерации. По рассказам Рона, верные офицеры подняли восстание и свергли Ксему. Полагаю, что в тот момент они провозглашали свою верность по отношению к людям, хотя и не этому были обязаны своим названием. Возможно, вокруг болтались ещё несколько богов (их с самого начала было не много), но большинство из них выпроводили отсюда, так же как и Пилота (у них не было той глубокой привязанности к Земле, поэтому они так и не вернулись назад).

Могу предположить, что Тигр (из старой штрафной вселенной с целью “Есть”) остался и поддержал Ксему и его массовое имплантирование. Возможно, Королева фей (из штрафной вселенной с целью “Украшать”) также осталась, чтобы воспрепятствовать имплантированию. Рон рассказывал о том, как взорвался её дворец. Но вряд ли это было на Земле. Возможно, сам имплант содержал картинки этого взрыва. Пилот, между прочим, происходит из штрафной вселенной с целью “Вести” (*направлять*). Чтобы стать одним из этих богов, вы должны обладать способностью использовать модели из штрафных вселенных без включения остального материала, падения по тону и деградации, которые в них изображались.

Массовые импланты попадают редко, но трак длинный и там их было много как до, так и после Инцидента 2. Обычно их нельзя пройти без предварительного стирания штрафных вселенных, поскольку они преднамеренно устроены так, что очень жёстко включают модели из них. Но Инцидент 2 имеет одну особенность — он был на мгновение остановлен неудачной попыткой Пилота; это предоставляет нам способ его пройти без необходимости улаживать тонны рестимуляций, которые происходят в поздних частях инцидента. Благодаря тому, что инцидент был на несколько секунд остановлен, вы можете стереть начальную часть и выйти из него в момент появления Пилота, без необходимости волей-неволей продвигаться дальше в более поздние тяжёлые части инцидента. Именно попытки пройти эти более поздние участки (которые не являются базовыми) без предварительного прохождения штрафных вселенных явились тем, что чуть не погубило Рона.

По сути мы имели дело с “Уловкой-22¹¹⁹”. Чтобы добраться до штрафных вселенных, вам нужно стереть заряд массовых имплантов. Но прежде чем вы сможете безопасно работать с массовыми имплантами, вам необходимо пройти штрафные вселенные. Рон нашёл способ безопасного прохождения Инцидента 2, пожертвовав собой ради других, поскольку ему нужно было пройти конец инцидента, чтобы обнаружить его начало.

Замечание: Список вулканов, приведённый в материалах ОТ 3, не очень точен. Земля несколько изменилась. Для вас в этом нет ничего страшного, потому что названия вулканов не хранятся в банке и существо просто находит то, что ему нужно. С кем-то вроде геолога, кто действительно точно знает где расположены современные вулканы, может и в самом деле случиться масса неприятностей на уровне ОТ 3 — он может настаивать на их совпадении с тем расположением, которое ему известно, и это может сыграть роль неправильного определения местоположения. Большинство людей имеют лишь смутное представление о том, где расположен, к примеру, вулкан Кракатау. Поэтому, если им нужно указать вулкан где-то в этой части света, они назовут Кракатау и этого будет вполне достаточно. Я никогда не давал себе труда оценить список вулканов, когда оди-

¹¹⁹ “Уловка-22” — парадоксальная ситуация, положение, из которого нет выхода; заколдованный круг (по названию одноимённой книги американского писателя Дж. Хеллера).

тировал Инцидент 2 у сущностей. Всё отлично работает, если просто побудить их указать место, не заботясь о конкретном названии. Наилучший способ обработки вулканов на уровне ОТ 3 —просто побудить существо указать на вулкан, где оно подверглось имплантации, не проводя никакого оценивания.

3. Запрограммированные механические сущности

12 мая 1990 года

Существует лёгкая механика, которая просто смоделирована и тяжёлая механика, построенная из существ.

С лёгкой механикой обычно можно без труда разобраться с помощью процессов моделирования и методики НОТов. Под лёгкой я подразумеваю механику, которая была смоделирована непосредственно. Например, вы просто моделируете электрический генератор на кухне и постулируете, что он работает и питает энергией холодильник. ТТ могут сами создать подобный механизм или застрянут в механизме, созданной кем-то другим, а могут забраться в механизм, который создаёте вы. В любом случае ТТ можно легко удалить с помощью техники обработки вэйлансов из НОТов. Что касается вашего кейса, то вы можете просто смоделировать и отбросить много таких механизмов, хорошо проведя время и добившись хорошего увеличения обладания. Механика такого типа может быть весьма сложной и даже обладать значительной массой, если вы склонны создавать очень твёрдые постулаты.

Но существует и другая разновидность механики. Эти механизмы состоят из серии запрограммированных постулатов, которые что-то создают или заставляют что-то произойти.

Например, вы создаете постулат “Когда откроется дверь, появится ведро воды и выльется на голову человека. Если он при этом закричит, то из кладовки выбежит мышка; в противном случае появится лицо клоуна и скажет: “Добрый день!”. Однажды вы его создаёте и оставляете висеть над дверью, пока он не сработает. Либо вы заставите его срабатывать всякий раз, до тех пор пока вы его не отключите, или пока его не сотрёт кто-то другой.

Эти постулированные программы могут быть весьма сложными. Совсем как компьютерные программы, за тем исключением, что они могут достигать уровня инструментов, которые создают и управляют вселенными.

В чистом виде, запрограммированные механизмы (или просто запрограммированные серии постулатов) могут быть весьма полезны и лишь слегка аберрируют. Изначально присущим им недостатком было то, что вы могли их установить, чтобы они работали вечно, а потом забыть о них и потерять над ними контроль. Позднее на траке они стали заселяться ТТ, которые их копировали, мешали им работать и пр. Опять-таки это можно уладить, удаляя эти существа при помощи методики НОТов.

Как правило, программирование механизма производится на своеобразной матрице. Обычно она располагается в каком-то отдельном созданном вами пространстве. Чтобы запустить механизм, вы в него залезаете и помещаете лёгкое намерение (или, позднее на траке, энергию) в одну из таких матриц.

Поскольку индивиды могли довольно легко стирать друг у друга механизмы, мы начали создавать копии матриц и выстраивать несколько уровней постулатов о продолжении и искажении (*пере-естьности*) с целью их спрятать, чтобы кому-нибудь злоумышленнику пришлось пробираться через 3–4 уровня матриц, если он попытается получить доступ к

основной матрице механизма. Конечно, если кто-то рассоздавал вашу механику, вы за просто могли создать её заново.

Однако, тем временем мы сползали вниз по тону и во времена Вселенной символов, уже имели весьма сложную механику и слишком много суждений о неспособности её сохранить от посягательств врага. И вот родилась новая мысль — создать механизм, который мог бы выживать. Идея состояла в том, чтобы превратить существ в роботов, с тем чтобы они поддерживали модель механизма.

Это был первый раз, когда существа встраивались внутрь запрограммированных механизмов. Но существа всё ещё обладали значительным могуществом и не оставались внутри механизмов навечно. Это много раз случалось с каждым из нас. Вас захватывали, встраивали в механизм и оставляли так на тысячи, а иногда и триллионы лет, но однажды вы просыпались и говорили: “Да катись он к чёрту!” — и были таковы. Ни одна из ныне существующих механических сущностей не прослеживается даже до Вселенной символов.

Нынешняя группа Запрограммированных Механических Сущностей или ЗМС, как я их буду называть, прослеживается, в основном, до Магической вселенной. Магическая вселенная была по-настоящему помешана на механике; там встраивали существа в волшебные палочки, кольца власти и всякие подобные штучки. Но многие существа были куда-то встроены в этой вселенной, а иногда попадают те, что прослеживаются до войн Теты и МЕСТ.

Существа становятся ядром механизма, которое следует серии запрограммированных постулатов, заложенных в его матрицу. Заметьте, что сами существа не вносят собственных постулатов в общую картину. Они просто волей-неволей выполняют программу. Так что будьте с ними помягче и не злитесь на них за то, что делает механизм. Эти ребята — просто рабы и, как правило, сидят там уже очень долго.

Торговцы имплантами являются крупными производителями ЗМС в этой вселенной. Массовые импланты оставляют после себя множество отколовшихся кусочков существ; они валяются повсюду и их подбирают те самые торговцы, которые продали имплант правительству. Они отвозят их обратно на свои фабрики. При использовании обычных электронных имплантов в камере имплантирования также зачастую накапливаются целые кучи отходов, состоящих из ТТ и пр., выбитых из ребят, которые прошли имплант. Их также переправляют на фабрики. Торговцы имплантами запугивают правительства разными историями, заставляя их считать этот мусор чем-то сродни радиоактивным отходам, так что они даже оплачивают имплантерам их вывоз.

Кроме встраивания ЗМС в установки для имплантирования, современные фабрики также производят ЗМС на заказ для других применений. Одной из популярных моделей является “вирус”. Здесь я не пользуюсь метафорой, а говорю о настоящих физических вирусах, с которыми борются врачи. Вирусы — это не совсем формы жизни, но они делают тело больным и помещают в клетки маленькие якорные точки, которые как раз напоминают уменьшенные копии ядра чёрных цилиндрических механизмов, в которые эти ребята были встроены.

Как правило, вирусы продаются для применения против вражеского населения. Однако, их также выпускают на тюремные планеты, чтобы держать их обитателей под подавлением. В частности, за последние десять тысяч лет огромное их количество было сброшено сюда, для того чтобы держать эту планету под контролем, после того, как нынешняя космическая империя решила использовать её в качестве планеты-тюрьмы.

При прохождении вирусных ЗМС, создаётся впечатление, что они все происходят из недавних массовых имплантов, сделанных либо около 18 000, либо в районе 7 000 лет

назад; они долгое время хранились на складе, а потом были в различные моменты выпущены на Землю, главным образом в средние века.

Программирование ЗМС часто включает в себя механизм расщепления. Существо заставляют разделиться на два (это то, что я называю отколовшейся точкой наблюдения или механизмом ОТН). Это что касается программирования.

При прохождении Вируса, вы обнаружите в теле тысячи ЗМС. Когда вы одитируете одну из них, она уходит, но потом “замещается” копией, порождённой повторным расщеплением оригинала, и снова появляется на том же месте. Вы можете снова её проодитировать, получая те же самые даты и всё остальное, заставите её опять рассеяться, лишь с тем, чтобы она вновь появилась. Вместо этого вам нужно найти оригинал и одитировать именно его. Но иногда даже он будет “замещаться” копией. В этом случае вы ищите следующий уровень. Вы обнаружите, что для того чтобы найти базовые оригиналы, вам нужно попасть в некое странное пространство. Просто продолжайте отрабатывать уровень за уровнем, до тех пор пока не удалите сущность, которая не будет замещаться.

При работе с вирусом всегда проверяйте, не замещается ли он после того, как рассеется. После удаления базовой сущности, просмотрите в обратном порядке всю серию матриц и тело, нет ли каких-нибудь отколовшихся точек наблюдения, которые всё ещё не рассеялись. Иногда им нужен небольшой толчок, чтобы они ушли (рассейте их путём рассмотрения или с помощью вопроса “кто ты?”).

Если вы заболаете из-за вируса или вы одитируете кого-то, заболевшего из-за вируса, то обычно потребуется удалить несколько вирусных ЗМС, прежде чем тело начнёт выздоравливать. То есть в основе болезни могут лежать три или четыре базовых индивида, каждый со своими собственными датами и всем остальным. Существует также сильная тенденция к тому, чтобы вирус появился вновь. Поэтому, в течении последующей недели, каждый день проверяйте, нет ли там ещё какой-нибудь базовой сущности. Создаётся такое впечатление, что существует ещё один, более глубокий механизм, который пытается поместить новый вирус на замену старому (но это не “замещение”, описанное выше, потому что у него будут свои собственные даты и всё остальное — это не просто ещё одна копия старого вируса). С этой методикой вы, вероятно, сможете быстро восстановить силы с минимальным количеством одитинга. То есть болезнь уходит совсем, а не просто “возможно теперь мне станет лучше”, как это бывает во многих ассистах. Теперь каждый раз, когда тело вновь начнёт заболевать, просто удаляйте ещё один вирус, до тех пор пока полностью с этим не справитесь.

Таким свойством замещения обладают многие разновидности ЗМС, и чтобы добраться до основы, вам потребуется пробиться через несколько слоев матриц. Иногда вам попадётся какой-нибудь ТТ или брикет, которые тоже вытворяют подобные штуки, но это бывает редко. Если у вас что-то рассеивается на весьма конкретном ответе, а потом та же самая вещь несколько позже возникает опять и непохоже, что её кто-то копирует, то проведите проверку на замещение и отследите его вплоть до базовой сущности. На НО-Тах несколько раз случалось так, что я на протяжении нескольких недель продолжал снова и снова получать ответ одного и того же вэйланса от множества существ в одном и том же месте (в промежутках между прохождением других вещей). Это может обесценить вашу способность что-либо рассеивать; в результате НО-Ты могут показаться бесконечными.

Частично их обработка состоит в том, что вы побуждаете их обнаружить первый раз, когда их превратили в механизмы во Вселенной символов. Похоже в процессе построения механизма использовался цилиндр, покрытый картинками всех терминалов штрафных вселенных. По-видимому, существо не конфронтировало по крайней мере некоторые из этих изображений, поэтому оно было не способно пройти сквозь стенку этого цилиндра,

несмотря на то, что ему ничего не стоило пройти сквозь обычный МЕСТ. Оно избегало этих моделей — вот в чём дело. Его неконфронт был столь полным, что оно ни за что не хотело прикоснуться к стенке цилиндра и скорее дало бы раздавить себя внутри. В такой цилиндр помещали целую толпу существ, а потом цилиндр сжимали. Жертвы всё плотнее и плотнее съживались внутри него. Это инцидент, в котором под высоким давлением формировался брикет. После этого их имплантировали и закладывали программу. Этот инцидент гораздо более сложен, но всё, что нужно — это обнаружить цилиндр в его начале.

Вы увидите, что перед этим они были пойманы в какую-нибудь ловушку. В одной из распространённых ловушек использовалась пирамида с расположенными рядами на стенах символами штрафных вселенных. Существо туда забредает и дверь закрывается — вот оно попало. В ловушках других типов использовались символы штрафных вселенных вроде гигантского тигра, русалки и пр., существо притягивала эстетика этих моделей, а потом его удерживали включением завершающей части штрафной вселенной. Существовали также символные ловушки, основанные на вэйланских массах, таких как Ученый или Девушка¹²⁰. Похоже на то, что все ловушки во Вселенной символов, прямо или косвенно, основаны на избегании первоначальных терминалов штрафных вселенных, поскольку вэйланские массы изначально имплантировались с использованием их копий. Поэтому вы можете побудить существо обнаружить, как его поймали, а потом перевести его внимание несколько раньше на штрафные вселенные и посредством этого, уничтожить эффект его попадания в ловушку.

Что касается процедуры для обработки ЗМС, у неё есть короткая и длинная формы. Этим ребятам трудно проснуться и уйти, ведь они так долго были МЕСТом. Поэтому длинная форма призвана подробно разобраться со всем циклом их пребывания в ловушке, и постепенно, не особенно их перегружая, из неё вытащить. Но чтобы её пройти требуется немало времени и труда. Применение короткой формы зависит от того, достаточно ли у вас сил и предоставляете ли вы им достаточно бытийности, чтобы побудить обнаружить парочку ключевых вещей, не заботясь об обработке всего остального материала, который содержится в длинной форме.

Вам необходимо знать длинную форму и, возможно, пройти её несколько раз, для того чтобы поднять свою причинность. Потом вы можете начать упрощать шаги, до тех пор пока не придёте к короткой форме. На самом деле, было бы неплохо подняться до уровня, когда можно освободить этих ребят исключительно путём рассмотрения и предоставления им бытийности, но это всё равно, что воскрешать мертвых.

Иногда можно обнаружить ЗМС напрямую. Но обычно вам просто нужно обработать какой-нибудь механизм. Механизм включает в себя ЗМС, матрицу, всевозможные модели и, как правило, множество ТТ и брикетов. Вы можете обработать весь механизм целиком, посредством приведённой ниже процедуры и большая его часть разрядится сразу же после того, как уйдёт ядро механизма, которое вы улаживаете в завершающей части процедуры. При работе с помощью техники НОТов или простым датированием/обнаружением инцидента создания этого механизма создаётся впечатление, будто механизм рассеивается, и вы можете подумать, что там ничего больше нет. Но несколько дней спустя ядро механизма заново создаёт его целиком, в него попадают новые ТТ и вот, вся эта штука здесь, как ни в чём не бывало. Поэтому, если кажется, что механизм исчез, проверьте, не сохранилось ли его ядро, и продолжайте процесс, если оно даёт показания на э-метре.

¹²⁰ см. соответствующий раздел в главе 9

3.1 Обработка механизмов — длинная форма

1. Найдите ЗМС или механизм (*машинку*), содержащий ЗМС (если это механизм, проверьте ЗМС на чтение, поскольку бывают и простые механизмы, для которых требуется лишь обработать ТТ). Если очевидно, что за ним скрывается какая-то базовая сущность (в каком-то другом месте), то переключитесь на неё.
2. Обработайте вне-инт¹²¹. У механизмов почти всегда бывает вне-инт, но сначала проведите проверку на интериоризацию и пропустите этот шаг, если нет чтения.

ХОЧЕШЬ ВОЙТИ

НЕ МОЖЕШЬ ПОПАСТЬ ВНУТРЬ

ВЫБИТА ИЗ ПРОСТРАНСТВА

НЕ МОЖЕШЬ ВОЙТИ

ПОЙМАННОСТЬ В ЛОВУШКУ

СИЛОЙ ЗАГНАЛИ ВНУТРЬ

ЗАТАЩИЛИ (*втащили, затащили, втащили*) ВНУТРЬ

ЗАТОЛКАЛИ (*втолкнули*) ВНУТРЬ

ЗАСТАВИЛИ ВОЙТИ ВНУТРЬ

ПРЕВРАЩЕНА В МЕХАНИЗМ

Обратите внимание, что два последних пункта добавлены мной. При маленьких чтениях укажите, что это “правильно для некоторых пунктов” и продолжайте оценивание. Когда вы получите хорошее чтение, отметьте, что здесь сидит основной заряд. Заряд может также сидеть на варианте платена с предлогом “НА” (то есть “Затащили НА”, “Затолкали НА” и т. п.), но я сталкивался с этим лишь в редких случаях, когда механизм состоял из нескольких слоёв (типа слоистого “покрова замешательства”).

На самом деле, вы можете провести здесь весь рандаун интериоризации, но настоящий заряд, который сидит у этих ребят на интериоризации, в основном связан с цепью механизмов, и инцидент, где их превратили в механизмы, является базовым для всей цепи инцидентов, где их загоняли силой внутрь, и т. п. Поэтому, просто продолжайте обрабатывать механику; это быстрее приведет вас к базовому инциденту.

3. Факультативный шаг: Определите дату когда они вошли в тело. Это полезно при обработке вирусов или других подвижных ЗМС, которые вошли в него недавно. Для обычных механизмов, которые были построены, установлены и остаются в вас до сих пор, этот шаг не очень полезен, разве что в целях получения исследовательских данных. Для вируса вы можете даже определить когда он впервые был отправлен на Землю.
4. Побудите их обнаружить как их превратили в механизм. Если нужно, определите дату и местоположение этого инцидента. Легче всего, вначале проверить, в какой это было вселенной (нынешней, Магической или более ранней). Определение местоположения вы можете провести, побуждая их указать на него. Я дошёл до того, что оценивал звёздные карты для определения местоположения “машиностроительной” фабрики (для недавно созданных вирусов — со старыми это не имеет смысла, поскольку звёзды движутся по отношению к друг другу), но, по видимому, не стоит себя утруждать этой работой.

Недавние механизмы обычно побывали в массовых имплантах до процесса создания ме-

¹²¹ вне-инт — проблема, связанная с интериоризацией (слишком глубокое или слишком плотное вхождение, погружение во что-либо)

ханизма. Вы можете побудить их отметить этот момент и снова провести определение даты и местоположения, а также обнаружить предыдущий момент захвата и т. п., что является началом инцидента.

Проводите этот шаг только до того момента, когда механизм развалится. В конце концов, вы сможете предоставить им достаточную бытийность, побудить их обнаружить, как их превратили в механизм, и иметь достаточно Теты, чтобы просто заставить механизм в этот момент рассыпаться.

Если на этом шаге механизм уходит, проверьте, не осталось ли там его ядра и продолжайте только в случае, если оно присутствует.

Если оно хорошо высвободилось, можете перейти к следующему шагу, не дожидаясь когда механизм полностью развалится. Но если оно остаётся очень твёрдым и не даёт хороших показаний, проверьте на наличие проступков, где вы превращали других в механизмы.

5. Побудите их обнаружить первый раз, когда их превратили в механизм. Я всегда обнаруживал, что это было во Вселенной символов (но, возможно, время от времени будут попадаться исключения, или потребуется отметить какие-то промежуточные инциденты, прежде чем удастся добраться до базового). Если нужно, побудите их обнаружить цилиндр, с помощью которого создавались механизмы. Я не советую вам проводить определение даты и местоположения на этом шаге, потому что вы всё ещё можете иметь дело с составным механизмом и разные индивиды в нём могут иметь разные даты инцидентов.

Если похоже на то, что они не могут этого сделать, побудите их обнаружить, как они превращали других в механизмы во Вселенной символов.

6. Побудите их обнаружить, как их поймали перед тем как встроили в механизм. Обычно я проводил проверку на ловушку-пирамиду, символьную ловушку и т. д. и пытался определить точно, но это довольно бесполезная работа, и к тому же нелёгкая. Вместо этого просто переключите их внимание в более ранние моменты, к штрафным вселенным и укажите, что они лежат в основе всех техник поимки в ловушку во Вселенной символов.

7. Проведите оценивание для штрафной вселенной, на которой основана их ловушка. Для этого оцените динамики. Затем проверьте цели динамики, которая дала наилучшее чтение. Иногда у вас будет несколько чтений. Просто возьмите то, что даёт самое лучшее чтение. Иногда вы всё ещё будете иметь дело с составным механизмом и, возможно, потребуется пройти пару целей (для одной или разных динамик), чтобы всё это рассеять.

8. Для каждой обнаруженной цели штрафной вселенной побудите их её пройти следующим образом:

Отметь “(цель) — это изначальное (*естественное*) состояние”;

Отметь как тебя затолкали в эту вселенную

И/или как ты затолкала в неё других,

И/или другие заталкивали в неё других;

Отметь “(цель) — это изначальное (*естественное*) состояние”;

Если нужно, спросите: “Кто ты?” (получите ответ “я”).

При необходимости пройдите с ними другую цель. Часто какие-то сущности рассеиваются, но какие-то из них остаются. Вы можете также просто попробовать использовать первую цель — “Создавать”. Если на другой цели сидит большой заряд, она, вероятно,

не пойдёт, но, как правило, она будет проходиться вторым номером, после того, как уйдёт самая заряженная цель.

9. Если похоже на то, что что-то ещё остаётся, пройдите Вселенную соглашений, побудив их проделать следующее:

Отметь стремление войти в согласие;

Отметь прохождение через треугольник;

Отметь первую строчку “Быть в согласии — это изначальное (*естественное*) состояние”;

Отметь более ранний случай, когда ты решила согласиться;

Если нужно, спросите: “Кто ты?” (получите ответ “я”).

При необходимости вы можете также побудить их обнаружить, как они поощряли других согласиться, и как другие поощряли других согласиться. Или побудить их отметить работу над вселенными соглашений (задавая соглашения, разрабатывая вселенные или постулируя их).

Каждый из вышеперечисленных шагов можно сократить. Просто отметьте цель и существа, у которых на ней есть заряд, уйдут. Останутся другие, но это не является их основной заряженной областью, поэтому можете перейти к следующему шагу.

Прохождение неверной цели не приведёт к особым неприятностям. У любого из нас имеется некоторый заряд на каждой из 64-х целей штрафных вселенных. Так что это не приведёт к явлениям, которые возникают при прохождении неверного списка. Но подчас вы столкнётесь с тем, что какая-то сущность станет возражать против данной цели и захочет пройти другую цель — так происходит, когда вы пытаетесь одитировать существо, которое уже ушло. Когда кто-то из сущностей обнаруживает цель, другие обычно наблюдают за ним из чистого интереса, даже если это не та цель, которую они сами хотят пройти.

Вам нужно следить за тем, чтобы не было превышения. Для обработки превышения, побудите сущность отметить момент релиза и подтвердите его (либо примените полную процедуру восстановления, но это редко бывает нужно).

Иногда вы внезапно обнаружите, что вся эта путаница распадается на части, превращаясь в облако (*стаю*) индивидов. Просто сидите и подтверждайте; если нужно, обработайте частичный распад. Иногда вам целесообразно в этот момент просто сделать перерыв и дать им возможность разобраться и уйти. Затем снова проверьте, не нужно ли ещё что-то улаживать и нет ли каких-то остатков механизма, которые нужно одитировать.

Следите также за случаями замещения, как описывалось ранее. Вы можете столкнуться и с простым копированием.

Могут также иметь место обычные явления НОТов. Один механизм может цепляться за другой или скрывать его. Иногда встречаются восстановительные (*ремонтные*) механизмы, которые поддерживают в рабочем состоянии те механизмы, которые вы одитируете, и копируют их, когда они пропадают.

3.2 Прояснение больших массивов механизмов

Иногда вы сталкиваетесь с большой перепутанной массой из ЗМС. Удалить одну из них трудно, потому что остальные стараются удержать её на месте. Их может быть так много, что если работать с каждой по отдельности, это просто займёт слишком много времени.

Следующая процедура будет удалять их в больших количествах (но не все сразу). Обычно она подчищает всю область. Она основана на том, что многие из них будут из чистого интереса наблюдать, как какое-то существо отмечает штрафную вселенную. В большом скоплении ЗМС, найдутся, как минимум, несколько таких, которые смогут проходить любую выбранную цель.

Так что проведите всю массу сущностей через полный набор штрафных вселенных, используя широкий охват вниманием (*охватите вниманием всю массу сущностей*). Обычно можно начать с цели “Создавать” и пройти по порядку весь список целей. Это делается так же как в шаге 8 (см. выше). Сама цель и каждый шаг, где вы что-то обнаруживаете и отмечаете, должны давать чтение. Вероятно, на каждой цели будет рассеиваться значительное число сущностей. В какой-то момент все они осознают общий шаблон штрафных вселенных, а именно, что все цели были испорчены в них одинаковым образом; тогда вы получите большой релиз и у тех сущностей, чьи цели ещё не проходились. Не продолжайте проходить цели дальше этого момента (в противном случае вам придётся исправлять превышения сразу у многих индивидов). Если цель не читается, то возможно, момент её релиза уже прошёл.

Потом пройдите шаг 9 (Вселенная соглашений), чтобы обработать всё, что осталось. Если нужно, давайте индивидам подтверждения; после этого сделайте перерыв.

Хотя это приведёт к тому, что многие из них рассеются и массив станет чище, будет много тех, кто не готов к массовому прояснению (*клированию*). Но поскольку, в основном, они находятся где-то на полпути к этому, иногда вы можете рассеять их с помощью простого рассмотрения или вопроса “Кто ты?” (получите ответ “я”). Обычно это обрабатывается путём применения к ним короткой версии обработки механизмов (см. ниже), (даже если обычно вы всё ещё используете длинную версию), поскольку они уже частично высвободились.

3.3 Обработка механизмов — краткая форма

Здесь мы рассчитываем на вашу способность настолько хорошо предоставлять им бытийность и поднять их до такой степени уверенности в обнаружении пунктов, что большую часть шагов можно пропустить. Если требуется, вы можете воспользоваться каким-то шагом из длинной версии.

Это предпочтительный процесс и его следует применять всегда, когда это возможно. Он достаточно небольшой и лёгкий, чтобы его можно было использовать вне сессии, когда только ваши восприятия будут к нему готовы. На начальном этапе при проведении ассистов важно, чтобы вы могли что-то обработать, даже когда у вас под рукой нет э-метра. Далее он по ходу дела даёт вам прием для разборки тета-ловушек, даже если у вас нет под рукой ни тела, ни э-метра.

Этот процесс требует определённого мастерства и вам нужно постепенно его нарабатывать. На каждом шаге вы должны получать чтение и наблюдать как различные штуки разваливаются и уходят.

1. Определите местоположение механизма (механизм или ЗМС даст чтение).
2. Побудите сущность обнаружить как её превратили в механизм.

На этом шаге она должна в значительной мере высвободиться (хотя, возможно, и не настолько, как в шаге 4 длинной версии). Если нужно, вы можете провести для неё датирование или даже пройти по шагам 2–4 длинной версии. Но на самом деле, вы всегда сможете этого добиться простым обнаружением и отметкой, если предоставите им достаточно жизни, чтобы протащить их через вне-инт и избегание времени и места этого

инцидента.

3. Побудите их обнаружить, как их в первый раз превратили в механизм.

Это то же самое, что и шаг 5 длинной версии. Но в длинной версии вы можете не совсем аккуратно выполнить шаг 5 и всё же провести их через следующий шаг 6. В данном случае шаг 5 нужно пройти как следует, чтобы они на самом деле рассеяли заряд.

4. Побудите их отметить, как они превращали других в механизмы.

5. Побудите их обнаружить, как их хитростью заставили считать механику необходимой.

Изначально у меня не было шагов 4 и 5 и это создавало трудности в проведении шага 6 (см. ниже). Как только я добавил эти два шага, большинство из них стали рассеиваться на шаге 5, а остальные, как правило, уходили на простом вопросе “Кто ты?”. После этого в шаге 7, похоже, уже никогда не возникало необходимости, на я включил его сюда на тот случай, если он потребуется, когда вы только начинаете процесс.

6. Спросите их “Кто ты?” (добываясь ответа “я”).

Вначале я проводил здесь шаги 7 и 8 длинной формы, побуждая их проходить штрафные вселенные. Это требовало оценивания и отнимало слишком много времени. Но если это покажется необходимым, то вы можете здесь их пройти. Я пытался просто побуждать их проходить Вселенную соглашений, но обычно это не срабатывало, до тех пор пока мне не пришлось в голову задать сначала вопрос “Кто ты?”, чтобы немного вернуть их к жизни. Он поднимает их до уровня, когда они в состоянии это выполнить. Иногда они даже рассеивались на этом шаге, но это происходило не часто (ситуация изменилась, когда я добавил шаги 4 и 5 (см. выше), тогда они стали легко рассеиваться на этом шаге). Обычно, они всё ещё находятся в шоке от того, что так долго были механизмами и испытывают необходимость в чём-то, что помогло бы им немного укрепить силы (чтобы их снова не поймали) прежде чем они уйдут.

7. Пройдите Вселенную соглашений.

Обнаружьте стремление принять соглашение.

Обнаружьте прохождение через перевернутый треугольник (золотой).

Отметьте первую строчку “Соглашаться — это изначальное (*естественное*) состояние”.

Обнаружьте более ранний момент, когда вы приняли решение согласиться.

Если нужно, спросите “Кто ты?” (получите ответ “я”).

Этот шаг аналогичен шагу 9 длинной версии.

Короткая форма проходится очень быстро. Её можно пройти за минуту-другую с весьма эффектными результатами. Как всегда при работе с механизмами, следите за явлением замещения и если такое происходит, проводите обработку, пока не доберётесь до базовой сущности.

3.4 Докучливые механизмы

Вы можете обрабатывать механизмы любого рода так же, как вы делаете ассисты. Но вам не следует приступать к широкомасштабной обработке других видов механизмов до тех пор, пока вы не избавитесь от следующих разновидностей, которые склонны доставлять беспокойство.

1. Вирусы

В отличие от большинства видов механизмов, эти являются полуподвижными и присоединяются к телу только на время. Они без конца себя воспроизводят и вам нужно серьезно поработать, чтобы добраться до базовой сущности. В отличие от микробов, они не являются подлинно живыми организмами. Учёные считают их некоей странной полужизнью. Изображения вирусов под электронным микроскопом похожи на внутренность маленького механизма.

В данный момент я не уверен, будут ли микробы проходиться так же легко (поскольку являются реальными жизненными формами с клеточной структурой), но стоит попробовать.

Хорошей мыслью было бы истребить какое-нибудь вирусное заболевание на всей планете путем полного раз моделирования его базовой матрицы. Но возможно, это только мечты. Как только люди начинают цепляться за болезнь, чтобы сделать себя правыми и пр., у них появляется склонность её копировать и восстанавливать.

2. Призраки

В фольклоре призраки — это духи, которые высасывают энергию. Я позаимствовал этот термин для описания ЗМС, которые это делают. Как и в случае с вирусами, довольно многие из них были созданы и выпущены на Землю в течении последних нескольких тысяч лет. Они полуподвижны и не навсегда прикрепляются к индивиду. Но обычно, если уж они попадают в тело, то остаются с ним до тех пор, пока оно не умрёт.

Призрак является своего рода энергетическим насосом. Они делают вас усталыми и слабыми. Возможно, быстрое старение, которое имеет место на Земле, происходит именно благодаря им. По мере того, как вы становитесь старше, вы постепенно накапливаете их всё больше и больше. В конце концов, их становится так много, что не остается энергии для нормальной работы тела. Полагаю, что вы обнаружите, что вы подбираете их по несколько штук в год. Вы можете с лёгкостью определить год, когда призрак попал в тело. После того как тело умирает, я полагаю, что они остаются в нём ещё долго после того как уходят тетан и ГС, и стараются вычерпать последние остатки энергии. Потом они экстериоризуются и отправляются на поиски другого тела, чтобы прошмыгнуть в него¹²².

Если вы можете видеть уход ТТ как маленькие вспышки энергии или точки света (во время ухода они не всегда излучают энергию, поэтому вы не каждый раз их увидите, даже если на это способны), то экстериоризованное привидение весьма заметно. Это похоже на одиночный точечный источник энергии (совсем как ТТ), но намного ярче — почти ослепительный. Во время поисков нового тела, они могут излучать или как-то ещё растрчивать энергию, которую накопили. Они всегда двигаются по зигзагообразной кривой, как будто уклоняются от чего-то, и весьма быстро приближаются к телу (им требуется несколько секунд, чтобы пересечь комнату и забраться в тело).

Когда они попадают в тело, они больше не излучают энергию, а начинают её поглощать, и их уже не так легко заметить. Когда вы пытаетесь войти с ними в контакт, чтобы проодитировать, они часто начинают скакать внутри тела, вместо того чтобы сидеть в одном месте. Правда обычно они перемещаются лишь в пределах небольшой области. Просто представьте, что вы помещаете в этот механизм единицу внимания, которая будет оставаться с ним, пока он скачет вокруг, и начните его одитировать. Обычно они успокаиваются, как только вы заставите их выполнить команду. Рассеиваются они до-

¹²² Есть подозрение, что призраки притягиваются к индивиду, находящемуся в состоянии негативной экстериоризации и в состоянии “астрального” выхода из тела. В книге “Полёты во сне” (к сожалению не помню автора) эти эффекты описаны очень подробно.

вольно легко.

3. Механизмы уныния

Существуют подвижные механизмы, которые генерируют мысли о том, чтобы быть ленивым, апатичным, уставшим, унылым и т. п. А также обескураживающие мысли типа “всё бесполезно” и пр.

Существуют подвижные механизмы, которые заглядывают к вам и некоторое время болтаются рядом, а потом уходят. Иногда они входят в голову, иногда остаются снаружи. Иногда они прилипают к другим механизмам, которые вы таскаете с собой, и тогда они могут остаться с вами на многие жизни. В отличие от призраков, они медлительные и туманные. Апатия, которую они создают, на них тоже влияет. Когда вы сможете видеть ТТ как искры, эти зачастую будут похожи на смутные цветные сферы.

Такие штучки обычно применялись против вражеского населения во время войн, для того чтобы ослабить сопротивление. У вас могут быть как старые механизмы, прилипшие к вам во времена древних войн на других планетах, так и современные, которые болтаются здесь на Земле.

4. Мониторы

Механизмы мониторинга (*слежки, наблюдения, контроля*) были созданы и прикреплялись к людям, для того чтобы за ними следить. Возможно, вы таскаете некоторые из них уже давным-давно (может быть, ещё со времён Магической вселенной).

Они стараются оставаться незамеченными и наблюдать за вами (они дают чтения как “мониторы” или “наблюдатели”). Зачастую они располагаются над головой или за спиной. Их работа — стучать на вас, когда вы делаете что-то, чего делать не должны. Многие отправляют сообщения для старой полиции, которой уже давным-давно нет, поэтому они не могут причинить особых неприятностей.

Но некоторые из них шпионят для контролирующих механизмов на старых базах Завоевателей и т. п. Когда вы принимаетесь левитировать или делаете ещё что-то недозволенное, они привлекают внимание этих ребят, которые станут к вам присматриваться и будут пытаться заблокировать ваши способности или дистанционно включить вам имплант. Если такое случается, расseyте удалённый механизм, а также этот монитор (иначе он просто нацелит на вас другой удалённый механизм).

5. Защитные механизмы

Существуют механизмы, которые стараются заблокировать вашу обработку механизмов, скрывают их или как-то иначе мешают одитингу механизмов. Существуют также “ремонтные” механизмы, которые пытаются заново собрать механизмы, когда вы их рассеиваете. Иногда вы обрабатываете механизм и он начинает разваливаться, а затем какой-то другой механизм препятствует его уходу. Все они легко улаживаются, как только вы их заметите.

Существуют также импланты, которые говорят вам, что вы не должны удалять механизмы (особенно механизмы, установленные полицией) и поднимают ваши собственные проступки, когда вы устанавливали другим механизмы, чтобы их контролировать. Вы должны уметь рассеивать их путём рассмотрения.

Если рассмотреть следующий уровень, то бывают и случаи, когда вы вкладывали кусочек себя в механизм, который встраивался кому-то другому. Возможно, это навязывалось в импланте, или вас могли убедить, что это ваш гражданский долг, или же такова была цена магического заклинания, которое вы сделали, будучи магом и т. п. Зачастую вы можете удалять эти вещи путём простого рассмотрения или проводите оценивание штрафной вселенной, лежащей в основе расщепляющего импланта и отмечаете пункт об

изначальном (*естественном*) состоянии из отколовшейся точки наблюдения. В общем, улаживание отколовшихся точек наблюдения является отдельной процедурой. Но если вы обнаруживаете, что какой-то механизм очень трудно поддаётся обработке, найдите, где вы устанавливаете такой же механизм кому-то другому и удалите его.

3.5 Ещё немного об обработке механизмов

Оценивание штрафных вселенных может представлять трудности, если у вас на них есть заряд. Прежде чем вы станете слишком увлекаться улаживанием механизмов, лучше всего сосредоточиться на прохождении штрафных вселенных.

Кроме того, штрафные вселенные представляют собой более глубокую часть вашего реального кейса, по сравнению с механизмами, которые на вас нагромодили. Вероятно, вам следует просто уладить докучливую механику, а потом отложить то, что останется, до гораздо более поздних этапов одитинга, если только ваше внимание не станет сильно концентрироваться на чём-то в этой области.

Механизмы могут удаляться без ПС. Если вы вытаскиваете что-то из большой сложной массы, этого достаточно, чтобы подавить ПС. ПС может подавить и баловство со списками наполовину пройденных штрафных вселенных и т. п. Как бы то ни было, зачастую это не ваш собственный кейс. Так что когда они рассеиваются, не особенно обращайтесь внимание на ПС.

Но у вас должны быть чистые показания э-метра и достаточно чистая стрелка.

Когда рестимулируется много механизмов, это может поднимать ТА. Если это так, то ТА легко возвращается в нормальный диапазон, как только вы удалите несколько из них (и когда вы их проходите, э-метр даёт хорошие показания). Если ТА не понижается, посмотрите, не было ли у вас превышения при одитинге какой-то их группы (особенно, если в предыдущей сессии вы провели массовое клирование группы) и проверьте, нет ли других причин для высокого ТА.

Существуют великое множество механизмов различных видов. Некоторые из них вы даже купили и уплатили за них. Какие-то из них присоединены к вам, какие-то — к ГС; некоторые из них представляют собой модели тел.

4. Контролирующие сущности

28 июня 1990 года

Контролирующие (*управляющие*) сущности (КС) — это полусознательные разумные существа, имплантированные с целью держать индивида в неволе или под контролем. Они совершенно не поддаются обработке, если рассматривать их как механизмы (ЗМС) (они возражают против того, чтобы их считали механизмами) и с ними очень трудно работать с помощью обычной методики НОТов (мне очень редко удавалось кого-нибудь из них удалить, пока я не разработал данную процедуру). Обычно они устанавливаются в качестве “тюремщиков”, блокируют восприятия¹²³, не позволяют думать или знать об определённых вещах и пр. Они откликаются как “толковые, добросовестные, способные индивиды, выполняющие свой долг перед обществом”.

Обычно они происходят из полицейских имплантов. В них вместе с ложными данными внушают, что “честный гражданин исполняет свой долг” и заставляют отщепить от себя кусочек, который затем имплантируют “преступнику”, чтобы держать его в неволе и под

¹²³ частенько “чёрное поле” является результатом работы такой сущности, признаком её наличия можно считать уходящие концентрические фиолетовые пятна, которые иногда пробиваются сквозь черноту

контролем. “Тюрьмой” является тело и эти парни обязаны удерживать вас в теле. Обычно их можно найти на одном из разнообразных уровней астрального тела (т. е. вам нужно сдвинуться в более высокую частотную область и отойти немного в сторону в четвёртом, нефизическом, измерении). По-видимому, эта практика применялась довольно долго и уходит корнями аж во Вселенную мысли. Вы обнаружите, что они сидят в теле “ментального” уровня, удерживая вас в “духовном” теле (из Вселенной конфликтов), в духовном теле — в астральном теле низкого уровня (из Магической вселенной), а в астральном теле низкого уровня — в физическом теле и т. д.

Обычно, они имплантируются для того, чтобы вы, да и они сами, не подвергали сомнению государственные и полицейские методы, не обнаружили истинную природу реальности, вселенных более высоких порядков и пр. Обычно не похоже, чтобы они были очень заинтересованы в том, чтобы удерживать вас от преступных деяний. Очевидно, когда вас приговорили к ссылке во вселенную уровнем ниже (?) или на более низкий план существования, “полицию” уже не волнует, будете ли вы вести себя как преступник или нет, до тех пор пока вы не удерёте назад и не начнёте им снова докучать. Что касается лояльности по отношению к государству и веры в полицейские методы, то, вероятно, это было нацелено главным образом на самих КС, чтобы они не могли однажды всё осознать и уйти.

Ключевым моментом является то, что КС считают, будто они вас блокируют из хороших побуждений и обычно они не пожелают уйти и исчезнуть с глаз долой до тех пор, пока вы не побудите их обнаружить (*будьте с ними повежливее*), что им некогда были имплантированы ложные данные. Они обладают гораздо более ясным сознанием и активностью, чем обычные ТТ. Как правило, у них нет злых намерений. Они действуют подобно этическим офицерам, введённым в заблуждение ложными данными. Часто их уход бывает очень эффектным и можно наблюдать облака голубого огня и скачки в зрительном восприятии (наблюдаемая вами сцена физической вселенной на мгновение подпрыгнет вверх и опустится вниз, хотя вы и не двигали глазами).

Вы обнаружите, что их устанавливали в более ранних вселенных, чтобы удерживать вас во вселенных нижних уровней. Вы обнаружите также, что их внедряли на верхних планах этой вселенной, чтобы удерживать вас на нижних планах и пр. Очень активным их источником, похоже, является организация астрального плана, известная как “Центральное Управление”, которая очень озабочена созданием КС и ЗМС.

Обычным указанием для этих КС бывает заставлять человека подчиняться “законам физической вселенной” низшей вселенной или плана, к которому приговорили жертву. Иногда подразумевается, что жертва является преступником, но иногда кто-то заслужил привилегию перейти на низший план (ему было позволено переродиться, после того как его осудили) и КС были внедрены, чтобы следить за тем, как он соблюдает правила.

Существуют также их разновидности, предназначенные для армии или сил завоевателей. В этом варианте все члены воюющей команды (взвода и т. п.) расщеплялись и перекрёстно имплантировались друг другу, для того чтобы внушить “храбрость, верность и надёжность, и обеспечить, чтобы каждый повиновался приказам”. Поскольку каждый солдат рассчитывал, что другие во время военных действий проявят мужество и пр., их было легко убедить в том, что этот имплант нужен и полезен.

Вероятно, существует множество других случаев, когда члены группы перекрёстно имплантировались друг другу. Я могу предположить, что в команде лиги торговцев это могли делать, желая убедиться в том, что каждый усердно продвигает товар. Но КС этой разновидности, вероятно, будут рассеиваться очень легко (и, возможно, многие из них уже ушли на НОТах и пр.), потому что (в отличие от полицейского типа, который обсуждался выше) у них нет в настоящем моменте причин для того, чтобы оставаться. При

необходимости, эта процедура с тем же успехом справится и с ними, поскольку неизменный основной принцип здесь — это расщепление с какой-то целью и имплантирование ложных данных и/или ложной цели.

В некоторых случаях вы обнаружите, что отщепление КС было допущено в обмен на что-то. Кто-то мог прийти к колдуну и продать ему кусочек своей души, в обмен на какую-то милость. Т. е. вы отщепляете КС, которую этот колдун (или ещё кто) потом запрограммирует и использует против кого-то другого.

Иногда вам может потребоваться побудить КС, которую вы одитируете, отметить поток проступков по превращению других в КС или имплантированию другим ложной информации.

Вы должны также обнаружить моменты, когда совершали эти проступки.

Кроме удаления КС, которые, как вы обнаружите, посягают на вас, вам нужно также удалить свои собственные осколки, в случаях, когда вы являетесь КС для кого-то другого. Вы можете обнаружить, где вас заставили расщепиться, а затем обнаружить ложные данные, имплантированные в отколовшийся от вас кусочек (эти ложные данные заталкивают вас в точку зрения осколка, нарушая согласие с вашей нормальной точкой зрения и поддерживают разделение). Но при одитинге какой-то из них, вы, как правило, обнаружите, что существует много существ, перепутанных друг с другом посредством одного и того же импланта ложных данных и пр. Ваш осколок — только часть небольшого брикета, а имплант ложных данных — это инцидент, который формирует этот брикет. Легче всего его проходить, обнаруживая, что вы являетесь частью какой-то КС, а потом просто провести полную процедуру улаживания КС (см. ниже), как если бы вы одитировали кого-то другого. Ваш кусочек высвободится, а другие рассеются. Зачастую вы почувствуете, как он высвобождается на первой или второй команде, но продолжайте до завершения, для того чтобы обработать другие сущности. Это позволяет избежать проблем с перекрёстным копированием и пр., которое может возникнуть в противном случае.

Я разработал этот процесс и прошёл его задолго до того, как открыл процессы типа “Укажи на...”, которые добавил сюда в качестве пятого шага. Надеюсь, в этой модернизированной версии процедура станет значительно легче.

4.1 Процедура обработки контролирующих сущностей

1. ОБНАРУЖЬ, КАК ТЕБЯ ПРЕВРАТИЛИ В КС;
2. Спросите: “ТЕБЯ ЗАСТАВИЛИ РАСЩЕПИТЬСЯ, ЧТОБЫ СПАСТИ ОБЩЕСТВО?”,
если нет показаний, спросите: “ЗАСТАВИЛИ РАСЩЕПИТЬСЯ, ЧТОБЫ ЧТО-ТО ПРИОБРЕСТИ?”,
если опять нет показаний, спросите “ЗАСТАВИЛИ РАСЩЕПИТЬСЯ РАДИ ВЫСШЕЙ ЦЕЛИ?”;
3. ОБНАРУЖЬ, КАК ТЕБЕ ИМПЛАНТИРОВАЛИ ЛОЖНЫЕ ДАННЫЕ;
если неправильно, используйте команду: “ОБНАРУЖЬ, КАК ТЕБЕ ИМПЛАНТИРОВАЛИ ЛОЖНУЮ ЦЕЛЬ”;
если все еще пусто (нет показаний и пр.), используйте 2-й поток: “ОБНАРУЖЬ, КАК ТЫ ИМПЛАНТИРОВАЛА ЛОЖНЫЕ ДАННЫЕ ДРУГИМ ИЛИ ПРЕВРАЩАЛА ДРУГИХ В КС”;
4. ОБНАРУЖЬ, КОГДА ТЕБЕ В ПЕРВЫЙ РАЗ ИМПЛАНТИРОВАЛИ ЛОЖНЫЕ ДАННЫЕ;

если нужно, направьте внимание КС на ложный Бриллиант знания во Вселенной движений, поскольку это обычно является базовым инцидентом по ложным данным;

5. УКАЖИ НА СУЩЕСТВО, ОТ КОТОРОГО ТЫ ОТДЕЛИЛАСЬ;
6. КТО ТЫ? (получите ответ “я”).
7. Если КС появилась при прохождении штрафной вселенной и всё ещё находится поблизости, побудите её отметить пункт об изначальном (*естественном*) состоянии в начале (*шапке*) штрафной вселенной.
8. Если требуется дополнительное улаживание (т.е. КС немного высвободились, но требуется сделать что-то ещё), то пройдите начало (*шапку*) Вселенной соглашений (стремление к соглашению, треугольник, пункт “СОГЛАШАТЬСЯ — ЭТО ИЗНАЧАЛЬНОЕ (*естественное*) СОСТОЯНИЕ”, отметьте решение согласиться, которое вы приняли перед этим).

5. Мысленные пулы

2 декабря 1990 года

Мысленный пул (*или резервуар*) — место, где содержатся мысли, идеи, а иногда и картинки, в которое существо может направить своё сознание, чтобы пережить то, что было туда помещено.

Пул мог создаваться одним индивидом или группой. Затем устроили так, чтобы он продолжал существование — тогда его стало можно наблюдать. В некоторых случаях предполагалось, что пул будет пополняться последующими зрителями (которые добавляют в него новые творения).

Мысленные пулы были очень популярны в эпоху домашних вселенных. Существовали пулы для развлечений, которые напоминали комбинацию из музея, поэмы и идей, собранных вместе в структуру, которую можно было воспринимать, проникая (*или распротраняясь*) в неё. Зачастую они не были линейными и вы могли свободно переходить между картинками и моделями (в отличие от вселенной-истории, где предполагалась линейная последовательность).

Существует также особая разновидность мысленных пулов, которые по своей природе являются динамическими. Они играют роль ретрансляторов коммуникации или центров управления перекрёстным копированием, которые используются, для того чтобы позволить группе существ, которые совместно играют в какую-то игру, поддерживать настройку на одни и те же модели. В этом случае, как правило, существа оставляют внутри пула свою часть. Допустим, пятеро тетанов хотят сыграть в баскетбол. Им нужно согласиться с баскетбольной площадкой, мячом и телами (чтобы они случайно не прошли друг сквозь друга) и т. п. Теперь, если один игрок бросает мяч, все остальные должны об этом знать и держать свои модели в одном и том же положении, в противном случае может получиться пять разных мячей, каждый из которых летает сам по себе. Поэтому они создают пул и каждый помещает в него часть себя на время игры. Эти части находятся в физическом телепатическом контакте и копируют между собой положение мяча и пр., так что все будут с этим согласны. В этом случае играющие существа соглашались не знать информацию, которую они знали внутри пула (внутри пула им надо было знать, где находится каждая молекула, для того чтобы поддерживать модель игрового поля), чтобы сделать игру интереснее (например, чтобы они могли не видеть, где мяч и т. п.).

В матрице домашних вселенных можно было свободно забираться в динамические пулы и вылезать назад. Среди прочего, они служили частью входа в разнообразные индивиду-

альные вселенные, и в них помещали кусочек себя, чтобы принять участие в перекрёстном копировании, при помощи которого поддерживалась модель данной вселенной. Позднее на траке пулы, которые использовались для поддержания моделей вселенных, стали значительно более навязчивыми. Управляющие центры вселенских механизмов, которые не дают этим вселенным развалиться (посредством непрерывного перекрёстного копирования) являются динамическими мысленными пулами, но вмонтированы в гораздо более сложную структуру, которая служит для защиты, чтобы люди не баловались с ними и не могли запросто взять и выбраться из этой вселенной.

Пулы, которые поддерживают для вас соглашения и перекрёстное копирование, по сути не являются аберрирующими, но они становятся таковыми, когда в них забираются навязчиво.

Что действительно причиняет хлопоты, так это соматические пулы, в которых содержатся боли, ощущения, эмоции и шаблоны поведения. Отсюда, в основном, и берутся соматики. Скажем, вы ударяете кулаком по стене. Вы просто перемещаете одну модель относительно другой. Модель тела создаётся механизмами (обычно ЗМС, хотя вы можете создать тело исключительно с помощью смоделированной механики или даже просто напрямую смоделировать тело). Эти механизмы запрограммированы на то, чтобы обращаться к соответствующему пулу и вызывать ощущение удара о стену.

Если механизмы или матрица тела основаны на ЗМС и если в нём вообще есть ТТ, то присутствуют существа, которые могут покидать НМ (настоящий момент) и поддерживать связь с этим пулом, даже после того, как вы прекратили стучать по стене. Или они могут до того рестимулироваться, что начнут думать, будто вы бьёте по стене, когда вы ничего такого не делаете — в точности как говорит дианетическая логика $A = A$. Результатом этого являются психосоматические боли (в противоположность соматикам НМ, где боль ощущается, когда она действительно имеет место). Дианетическое прохождение инцидента вытаскивает их в НМ и вызывает их отсоединение от пула. Удаление ТТ или ЗМС (и пр.) также может выключить соматику путём устранения существа, которое поддерживает это соединение. Обратите внимание, что вы не можете получать ощущения из этих пулов, если только у вас не содержится в них своего кусочка; ведь по сути именно вы всегда всё создаёте.

Вы всегда можете вырубить соматику, разрывая линии соединения с пулом. Но имейте ввиду, что раз сущности в теле присоединяются к пулу, сущности в пуле также присоединяются к телу, поэтому эти связи не так-то легко растворить. К тому же, на глубоком уровне вы не хотите потерять то, что вы ощущаете, поэтому вы не будете полностью разрушать (*рассоздавать*) свои связи с этими штуками. Но вы можете, если захотите на время прервать эти связи, когда какие-то ощущения нежелательны. Удаление связей с пулами превосходит большинство других видов обработки в том, что может прекратить соматики НМ, а также психосоматические боли.

В базовом инциденте для эмоций создавались облака эмоций, каждое из которых по сути является пулом для определённой эмоции.

Существуют “зеркала реальности”, которые также являются пулами перекрёстного копирования. Обычно они формируются имплантами. Есть и такие, которые были созданы до Инцидента 2 и в которых используются пункты типа “Смотреть — небезопасно” и “Всё находится внутри вас, но вы не можете на себя посмотреть, поэтому вам следует смотреться в зеркало (*вы должны видеть себя в зеркале*)”. Зеркала реальности — это то, во что вы смотрите, вместо того чтобы смотреть непосредственно на реальность. Довольно трудно манипулировать веществом вселенной MEST, когда вы видите его отражение и пытаетесь поднять в воздух это отражение (это всё равно что пытаться поднять изображение на экране телевизора, а не сам предмет; вы смогли бы переместить лишь

весь телевизор, если бы направили на него луч).

Существуют аберрирующие пулы, такие как “пулы страданий”, которые использовались в Магической вселенной и Вселенной движений. Они построены на основе абсурдной идеи, что каждый должен страдать, но возможно, найдётся кто-то другой, кто будет страдать за вас. “Боги”, которые здесь околачивались в те времена, были довольно аберрированными и жалкими, но всё же обладали значительным могуществом. Маги заключали с этими “богами” сделки и получали кое-какие услуги в обмен на то, что они немного пострадают вместо самого бога (который думал, что это улучшает его самочувствие). Каждый маг мог разделить свою долю страдания. Вместо того, чтобы страдать самим, они собирали учеников и заставляли их страдать за богов (и немного за магов, поскольку те тоже верили в этот вздор). Они оборудовали пул страданий и каждый ученик помещал в него кусочек себя, чтобы страдать от имени бога.

Существует множество других аберрирующих пулов. Были импланты, которые заставляли существ служить в таких пулах или помещать в эти пулы свои кусочки. Вероятно, вы обнаружите немало своих кусочков, застрявших в разнообразных пулах, а также различного рода посягательства, поступающие через линии связи с ними. Вероятно, вы захотите их удалить и стать причиной по отношению к своим связям с пулами перекрёстного копирования вселенных и соматическими пулами.

5.1 Методика обработки пулов

1. Обнаружьте (*отметьте*) формирование пула. Если нужно, отметьте в какой вселенной он был создан. Отметьте также характерную соматику этого пула (если она есть) или что этот пул делает.
2. Если включается соматика, проверьте на наличие “стражей”, которые охраняют этот пул и обработайте их (см. ниже).
3. Обработайте сущности (в общем случае, ЗМС), которые поддерживают пул (*не дают ему развалиться*) (см. ниже). Имейте ввиду, что при обработке они часто только несколько высвободятся и не уйдут до тех пор, пока весь пул не развалится.
4. Теперь проверьте, нет ли какого-то более базового пула, который поддерживает текущий, и обработайте его таким же образом.

Если нужно, вы можете обработать и других существ в этом пуле, но как правило, всё это хозяйство развалится, как только вы обработаете всех тех, кто поддерживал базовый пул.

Сущности пула можно обрабатывать следующим образом (другие методики обработки ЗМС также иногда срабатывают, а иногда без них просто не обойтись; время от времени для обработки защитников требуется применить методику улаживания КС):

- а) Обнаружь, как тебя поместили в этот пул;
- б) Обнаружь первый случай, когда тебя заставили служить в пуле (проходите остальные шаги, только если это необходимо);
- в) Обнаружь, как ты заставляла других служить в пуле;
- г) Обнаружь, как другие заставляли других служить в пуле;
- д) Укажи на существо, от которого ты отделилась;
- е) Если сущность ещё не рассеялась, спросите: “Кто ты?” (если нужно, отметьте пункт “Создавать — это изначальное (*естественное*) состояние” или отметьте строительство Вселенной соглашений).

Я проходил эту процедуру без шага д), потому что тогда я ещё не нашёл процесса “укажи на”. Эта улучшенная версия должна работать легче и быстрее.

Имейте ввиду, что часто первый случай, когда они служили в пуле, имел место во Вселенной игр. Зачастую, этот первый пул является каким-нибудь вселенским механизмом с пунктами типа “Создавать эффекты ...”. Хотя существуют и более ранние пулы (включая те, что были задействованы при групповом постулировании штрафных вселенных); это первый раз, когда при помощи имплантирования существа заставили полностью разделиться и поместить свои кусочки в пулы (а не просто временно протянуть в пул кусочек своей бытийности).

Как только пул разваливается, вы можете увидеть множество кишаших вокруг существ. Дайте им немного времени, чтобы уйти, прежде чем начнёте проходить что-то ещё. Можете также давать им подтверждения. Если какие-то существа подвиснут, используйте вопрос “Кто ты?”. Проверьте также, нет ли копий.

Зачастую, когда вы обрабатываете пул, он разваливается даже при наличии другого — базового пула. В этом случае базовый пул может начать производить замещение. Поэтому, если похоже на то, что пул снова появляется или не уходят соматики, проверьте, нет ли базового пула, замещающего тот, который только что рассеялся.

Историческое замечание: В лекциях ЛХК Рон упоминает, что в Домашней Вселенной были отличные мысленные пулы. Кроме этого я не знаю больше ни о каких упоминаниях или определениях в его материалах.

6. Нисходящая спираль и смерть

В “Истории Человека” и лекциях 1952 года Рон обсуждает, как тетан, живёт “по спирали”, проходя через стадии “молодости” и “старости”, а потом умирает и начинает новую спираль. Такое употребление слова “спираль” происходит от идеи, что тетан движется на нисходящей спирали и каждый из таких периодов молодости и старости представляет собой один виток этой спирали.

Витки спирали, по-видимому, соответствует сроку жизни тета-тела, в которое тетан помещает свою энергию, машинки, картинки и пр. Насколько я мог установить, существует множество слоёв этих вещей и они в некоторой степени имитируют последнюю серию вселенных, через которые мы прошли. В метафизике также существует идея о нескольких уровнях духовных тел, из которых низшим является астральное тело.

Особое значение имеет “энергетическое” или “тета-” тело, которое восходит до вселенной, которую я называю “Вселенной мысли” или “Тета-вселенной” — нас от неё отделяет три вселенных. Именно там индивид думал, что он — производящая энергию единица, а его тета-тело было простым облаком или сферой, которая характеризовалась энергетическим уровнем и способностью производить энергию. В те времена тетан считал себя одним из “существ мысли”, находящихся в конфликте с существами мясных тел, которые вломились из Вселенной конфликтов и начали оккупацию. С этим телом ассоциировалась значительная часть его тождественности и способности производить энергию. И поскольку оно находится в согласии с энергией, оно медленно распадается (старееет).

На самом деле, оно не является чисто энергетическим телом, поскольку энергия связана с движением частиц (по крайней мере на позднем траке). Его действительная структура скорее напоминала облако пляшущих золотых пятнышек; когда оно стареет, эти пятнышки замедляют движение и, в конце концов, конденсируются в сгусток массы. Когда это случается, тетан думает, что умер; это кончается чем-то вроде кладбища Теты, обыч-

но где-нибудь в глубоком космосе или на дне ловушки. Конечно, быть мертвым — довольно скучно, поэтому он выпускает кусочек себя, который подбирает новое тета-тело, но в глубине души, он всё ещё думает, что мёртв и просто видит сон о новой жизни; это происходит до тех пор, пока новая жизнь не становится настолько захватывающей, что он забывает о том, что был мёртв. Но даже в этом случае, переходит только его сознание, его часть и добрый кусок остального хозяйства всё ещё остаётся в мёртвом тета-теле.

Конечно, большая часть этих материалов весьма умозрительна и предстоит ещё много работы на тему процессинга тета-тел, но я обнаружил одну вещь, в которой я уверен, которая работает и чрезвычайно полезна. Состоит она в том, чтобы находить на спирали моменты смерти и удалять сущности и свои отколовшиеся частички.

На самом деле, это хорошая методика для обработки смерти тела любого уровня, включая мясное тело. Удаление ТТ из моей могилы во Франции, где я был похоронен в прошлой жизни, значительно открыло мой рикол той жизни.

7. Арсликус

3 июля 1991 года

Арсликус был огромным и беспокойным городом в космическом пространстве. Почти всякий, кто побывал в этой галактике несколько сотен миллионов лет назад, имел к нему некоторую причастность.

Материалы ЛРХ:

ЛХК-22 5203Кхх “Как одитировать линию Теты” (HCL-22 5203Схх “How to audit a theta line”),

ЛХК-27 5203Кхх “Как искать инциденты на траке” (HCL-27 5203Схх “How to search for incidents on the track”),

ФКД — одна из ранних лекций, не помню какая,

“Индивидуальная карта трака” (“Individual Track Map”) (старый Технический том I, стр. 238); Арсликус используется в качестве примера.

У ЛРХ мало информации на эту тему. Я полагаю, что дата порядка одного триллиона лет назад и пример из карты трака неверны.

7.1 Общая информация

В Арсликусе имплантировали людей, чтобы сделать их рабами. Использовались импланты ложного трака, импланты между жизнями и механизмы тел в закладе.

Арсликус собрал всё население этого и следующего спирального рукава Галактики. А это, вероятно, составляло около 500 000 обитаемых планет. В конце концов, он напоролся на границы Галактической Империи, которая находится в районе Центра Галактики, и в конечном итоге был разрушен.

Замечание: в какой-то момент Галактическая Империя была низвергнута или поглощена Хелатробусом, по крайней мере на какое-то время, и тогда она могла называться Хелатробианской Галактической Империей. Символом Хелатробуса был крест. Я до сих пор не могу со всем этим полностью разобраться. Возможно, именно война с Арсликусом позволила Хелатробусу обрести власть над Галактической Империей, поскольку Арсликус и Хелатробус были давними врагами. В Хелатробусе импланты применялись, чтобы

люди вели себя хорошо. В Арсликусе импланты применялись, чтобы сделать из людей рабов. Вначале Галактическая Империя выступала против применения имплантов, до тех пор пока Хелатробус не наложил на неё лапу.

Обычно планеты заселены только на поверхности. Это двумерная область, в которой немного используется высота. Космический город с полным искусственным управлением гравитацией и энергией может развиваться в трёх измерениях.

Если вы представите себе Землю, развёрнутую на плоскости, а над ней ещё Земли, укрепленные на расстоянии в несколько сот футов друг от друга, которые простираются на 8000 миль (диаметр Земли), то поймёте, что космический город размером не больше Земли, мог иметь площадь почти в четверть миллиона раз большую, площади поверхности нашей планеты.

На самом деле, Арсликус был гораздо больше и скорее приближался по размерам не к Земле, а к Солнцу. Всякие малюсенькие космические империи, типа Маркаба, Эспинола или старой Галактической Конфедерации, имевшие всего несколько сотен планет, могли бы разместить всё своё население где-нибудь в уголке на одном уровне Арсликуса. А сам Арсликус имел много тысяч уровней.

Внутри города было очень просторно. На бесчисленных небольших плоских площадках, располагались кварталы пригородных домов. Под разными углами в воздухе висели небоскребы. В небе проходили дороги, которые связывали их между собой. Источником света служили светящиеся белые облака, которые подпитывались энергией. Небо было голубым и всё было насыщенно воздухом. Использовалась полностью управляемая искусственная гравитация. Вы могли посмотреть на какое-то висящее в небе здание через улицу, и обнаружить, что люди в нём ходили вверх ногами, по отношению к вам. Если вам случалось отойти на небольшое расстояние от зданий или поверхностей (парков и пр.), то вы попадали в невесомость и могли плыть по воздуху (или взять напрокат крылья, чтобы полетать и т. п.).

Когда всё начиналось около 626 миллионов лет назад, вероятно, это было славное местечко, но позже оно пришло в сильный упадок.

В центре города располагалась захваченная черная дыра, вероятно, образовавшаяся в ходе коллапса большой звезды, которая давала энергию для работы всего этого хозяйства.

Общество Арсликуса в конце концов превратилось в суровую кастовую систему, как в Индии. Его обитатели были помешаны на идее расширения, поскольку это позволяло старым рабочим низкой касты подниматься вверх по лестнице, когда в систему входили новые люди. На раннем этапе вы обнаружите, что планеты приглашали присоединяться, и крупные политики заключали сделки, для того чтобы получить высокие посты, привлекая в империю новых людей. Позднее заполучить новобранцев стало не так-то просто и Арсликус начал высылать свой флот на планеты, чтобы захватить их население целиком и превратить их жителей в рабов.

Арсликус располагался в промежутке между нашим спиральным рукавом и следующим, по направлению к центру Галактики. Астрономические книги называют их, соответственно, рукавом Ориона и рукавом Стрельца, поскольку когда мы смотрим в направлении созвездия Ориона, мы смотрим вдоль нашего рукава, а когда смотрим в направлении созвездия Стрельца, мы смотрим в направлении следующего внутреннего рукава (и Центра Галактики, который за ним).

Поскольку все в Арсликусе были способны к сознательной и управляемой реинкарнации (принимая взрослые, выращенные в инкубаторах, тела, когда рождались заново), в этой системе никогда не рождались новые души. Они старались справиться с этим, взимая

налог на рабов и заставляя людей разделять себя, чтобы создать существо-раба (как это делалось в Волшебном царстве Гилиад, которое существовало в более ранние времена и напоминало это общество), но это не принесло успеха и привело к восстанию, и тогда эта практика была прекращена. Поэтому население могло расти только за счет привлечения тетанов со стороны.

На протяжении многих миллионов лет, в поисках рабов, Арсликус устраивал набеги как в рукаве Ориона, так и в рукаве Стрельца. В конце концов он поработил всё население в этом секторе от окраины Галактики до галактического ядра (захватывать противоположную сторону Галактики было непрактично, хотя, по всей вероятности, какие-то экспедиции отправлялись и в эту область).

В Центре Галактики он столкнулся с Галактической Империей. Это древняя цивилизация с огромным числом планет (сотнями тысяч). В Центре Галактики звёзды расположены гораздо ближе, так что линии связи достаточно коротки, чтобы можно было создать очень большое общество. Оно также упоминается как Галактическая Конфедерация (это не то же самое, что Галактическая Конфедерация Инцидента 2), поскольку защищает большое количество отсталых планет и маленьких империй, которые не являются её частями, но выступают в роли союзников (образуя своего рода конфедерацию, очень похожую на Британское Содружество.)

В отличие от империй с галактических окраин, Галактическая империя была достаточно большой, чтобы сравняться с Арсликусом в части населения и ресурсов. Хотя внутренние линии связи Арсликуса были намного короче и он имел крохотный периметр обороны, его население было слишком сильно имплантировано и апатично, чтобы противостоять на равных в этой войне, так что после ряда больших сражений Арсликус отказался от всяких попыток прямого вторжения в Империю.

Поэтому Арсликус стал действовать скрытно. Одним из его приемов стали набеги на отсталые планеты Империи, которые не могли защитить себя сами, с целью захвата рабов. Они хватали всех, кого только могли, и удирали от имперского флота, который прибывал и преследовал их до мощных оборонительных сооружений внешнего периметра Арсликуса.

Другой их уловкой было устраивать ловушки для кораблей империи. Они выглядели как чёрные ущелья в космосе. В них исчезали корабли, которые распыляли, а тетанов переправляли в Арсликус. Довольно долго в Империи считали их каким-то природным явлением и были озабочены тем, что появляются какие-то космические разломы и захватывают корабли. Ещё одним их излюбленным приемом было усеять небо над планетами Империи механизмами захвата между жизнями. Это были телепатические проекции различных вещей вроде небесных врат и т. п. Они были поверхностной имитацией установок Хелатробуса. Между жизнями души обманом заманивали туда, а потом быстро отправляли в Арсликус.

Для того чтобы получать всё больше и больше рабов, Арсликус предпринимал огромные усилия в исследовании имплантов раннего трака. Это был настоящий приют для “спецов по промыванию мозгов”, под которыми подразумеваю людей, которые изучают разум с целью контроля, а не освобождения. Здесь их каста занимала очень высокое и уважаемое положение.

В конце концов, Империя была сыта этим по горло и пустила вход все свои ресурсы, для того чтобы уничтожить Арсликуса. Но даже при этом она не смогла ни уничтожить космический флот Арсликуса, ни причинить городу какие-либо существенные разрушения. Среди прочих видов защиты там были бесчисленные управляемые роботами “космические корабли”, которые представляли собой просто большие каркасы из балок (так выглядит строящийся небоскрёб) и, защищая город, могли стрелять лучами и энергетиче-

скими полями.

Слабым местом оказалась черная дыра. Было собрано большое количество мёртвых планет и имперские ОТ (это общество действовало на основе ограниченного применения ОТ) стали бросать в эту дыру планету за планетой; в результате она слишком быстро и слишком сильно увеличила свою массу. Это сделало её нестабильной и техники Арсликуса потеряли над ней контроль.

Энергетические ресурсы города иссякли и искусственная гравитация вышла из под контроля. Всё разлетелось вокруг и все стали падать в небо.

По-видимому, город был разрушен около 226 миллионов лет назад (?).

7.2 Имплант Вины

Этот инцидент применялся к существам, когда они впервые попадали в плен в Арсликус, а также когда было необходимо снова заставить их подчиняться, (например, когда кого-то ловили при попытке к бегству). Вы можете оценить сколько раз это происходило (у меня получилось 43 раза). Обнаружьте и датировать самый первый раз.

Этот инцидент представляет собой комбинацию ложного трака и неверного датирования ваших собственных картинок. Ваши проступки выпытывают и заставляют вас показать картинку одного из них на воспринимающем мысли экране. Предполагается, что это делается в лечебных целях. Позднее вам показывают эту картинку с неверной датой и обвиняют вас в совершении этого проступка.

Проведение с индивидом такого дознания, чтобы получить его проступки и показать их на экране, похоже, позднее стало обычным делом в Арсликусе. Эти картинки хранились в архиве и позднее использовались против вас. Существует много незначительных инцидентов такого рода; основной инцидент среди них — это “Имплант вины”, в котором вводилась огромная доза ложного трака.

Как обычно бывает с инцидентами ложного трака, в них вам даётся множество картинок вашего прибытия для получения импланта и ухода оттуда, для того чтобы сделать трудным обнаружение настоящего начала и конца.

Вам говорят, что собираются показать историю вселенной. Вам показывают прибытие во вселенную MEST в кукольном теле в приёмную, набитую ангелами. В ней есть большое окно или картина на стене, где изображена Галактика. Вам говорят, что это и случилось в нулевом году, а нулевой год случился 76 триллионов лет назад (правильная дата начала этой вселенной — 86 триллионов лет назад, а картинка является чистой воды подделкой).

Эти картинки появляются на экране с бегущими с одной стороны датами. Когда вы смотрите на них, вас облучают энергетическими волнами, а из стен раздаются гремящие звуки пунктов и сопровождаются чувствительными электрошоковыми ударами.

Последовательность картинок, которая демонстрирует вам “существование” в этой вселенной, идёт вслед за целями штрафных вселенных.

Вам говорят, что это ваши постулаты.

Первая цель — “Создавать”. Картинка представляет собой слабую попытку воссоздать первую штрафную вселенную, и в ней используются кукольные формы тел.

Обратите внимание, что в Арсликусе не любили кукольных тел. Это была культура, исключительно мясных тел. Поэтому на всём этом ложном раннем траке вас представляют в виде кукольного тела.

Вам говорят, что затем вы потерпели неудачу в созидании и решили разрушать.

Теперь от вас допытываются, “что вы разрушили”. Вас заставляют найти какой-нибудь инцидент и демонстрируют на экране картинку. Существует какое-то электрическое поле, которое даёт эквивалент чтения на э-метре, и его используют для того, чтобы убедиться, что этот реальный инцидент. Затем к этому инциденту приделывают неверную дату (чтобы это укладывалось в рамки ложной истории о том, когда вы постулировали “разрушать”).

Затем переходят к следующей цели штрафной вселенной (“Моделировать”) и проделывают с ней то же самое.

Все 64 цели штрафных вселенных имплантируются с ложными картинками в качестве позитивной стороны и снабжёнными неверными датами проступками, которые вы выложили, в качестве негативной стороны цели.

Затем вам сообщают, что вы — последняя гнида и снова прогоняют через картинки проступков. Вам рассказывают, как нужно раскаиваться и заглаживать вину. Вам сообщают, что вы должны согласиться понести наказание за это и отработать почти как раб в течении миллионов лет.

Если вы выдаёте какай-то незначительный проступок, вас высмеивают, продолжая поливать лучами, до тех пор пока вы не выдаете большой проступок.

Этот имплант заставляет вас чувствовать вину, необходимость искупления, и учит, что свои проступки безопаснее всего утаивать. Придирчивые проверки на благонадёжность и всякого рода этические действия по поводу проступков, выданных во время сессии, могут жёстко включить этот имплант. Это настоящее препятствие на вашем пути к свободе, потому что вам нужно очень хорошо конфронтировать свои проступки, чтобы его пройти; и всё это не принесёт никакой пользы, если вы не будете себя чувствовать в безопасности. Другой сложностью этого импланта является то, что если вы только наполовину его обнаружили, то вы можете решить, что все эти проступки — лишь ложный трак, а это не так — они просто неверно датированы и укреплены с помощью импланта. После этого импланта вы готовы к работе.

7.3 Арсликианский имплант между жизнями

Вас заставляют присоединиться к участку мозговой ткани или чему-то такому, которая хранится в сосуде. Возможно, это мозг первого тела, которое вам давали после приведенного выше импланта вины.

Это очень напоминает мифологию Христианства или Буддизма. Вы умираете и появляетесь в зале суда. Здесь у вас выпытывают проступки, которые вы совершили в своей последней жизни. И опять их показывают на экране.

Представление о проступках сводится к дурным мыслям о правительстве или неаккуратно выполненной работе. Почти всё, что захотело бы сделать свободное существо, считается проступком. Вас призывают к ответу за целые горы таких вещей.

В зависимости от вашего отношения и пр., Судья часто приговаривает вас только к следующему пожизненному сроку работ и велит вам вести себя хорошо.

Если вы вели себя из рук вон плохо (например, на неделю сбежали с работы), вас направляют в ад. Как правило, ад — это имплант ложного трака, где вам демонстрируют на экране, как вы мучаетесь, с ложной продолжительностью во много лет. Но заканчивается дело в настоящей модели ада, где вы находитесь несколько часов, дыша парами серы, и чувствуя благодарность за то, что после всех этих лет вас ожидает освобождение.

В редких случаях, когда вы вели себя очень хорошо, вас награждают некоторым сроком на небесах и дают вам такой же имплант ложного трака с картинками вашего пребывания в раю, за которыми следуют несколько приятных часов в “выходном отделении” рая, в ожидании реинкарнации.

Эти переживания между жизнями, на самом деле, довольно непродолжительны, поскольку нужно прогнать через них много народу и обойтись не слишком большим количеством администраторов и техников.

Этот инцидент также содержит много повторяющихся картинок вашего прихода и ухода, множество приказов забыть всё это и т. д. Но никому не хочется, чтобы вы забыли всё это полностью. Хочется только, чтобы он был несколько затемнён и вы помнили его очень смутно (чтобы убрать острые края с картинок ложного трака) и испытывали большое почтение к своим обязанностям.

Всё это добро имеет тенденцию разваливаться, как только вы обнаружите все ложные данные, которые против вас использовали.

8. Продвинутые соло-НОТы

31 марта 1990 года

На соло-НОТах я прошёл гораздо дальше точки КЯ. Возможно, я одитировал столько же часов после КЯ, сколько и до него. Во время этого одитинга я входил во множество областей, которые разрешались применением методики НОТов. Но я натолкнулся и на ряд областей, которые не разрешались с её помощью. Для таких областей, как подлинные ЦПМ и вселенные имплантирования, НОТы не были решением. Их нужно было обрабатывать с помощью других, более подходящих программ.

Поскольку те области, которые разрешаются посредством методики НОТов, могут явиться предварительным требованием для прохождения новых уровней, их описание приводится в этой главе, с тем чтобы при необходимости их можно было обработать.

8.1 Предварительная информация

Конечное явление соло-НОТов — состояние причины по отношению к жизни. Это просто означает, что вы прекращаете быть следствием мышления ТТ и приобретаете способность делать с ними всё, что пожелаете. То есть вы просто становитесь настолько больше их, что уже не присваиваете себе по ошибке их картинки, мысли и пр., и с уверенностью об этом знаете. Это включает в себя и способность рассеивать всё что угодно путём рассмотрения (не то, чтобы вы не делали этого раньше, просто в некоторый момент это становится мастерством). Кроме того, в этот момент ТТ перестают быть определяющим фактором кейса.

После этого переживания, я пошел ещё дальше и в течении почти целой недели, вышибал всё, что ещё оставалось поблизости, путём рассмотрения. Это привело ко второму, значительно большему КЯ. Я реально осознал, что местоположение — это ложь (конечно, все мы читали эту аксиому, но теперь это было настоящим знанием и реальным наблюдением). Я экстериоризовался из этой вселенной, также как существо занимает внешнюю точку наблюдения по отношению к телу и протягивается в него, но вместо этого я был вне этой (и любой другой) вселенной и протягивался в неё, чтобы играть в игры. Я не знаю, происходит ли это стандартно в конце соло-НОТов, или это просто такая же случайная величина, как достижение состояния тета-клира на Процессинге силы. Это озарение насчёт местоположения возымело странное действие на обработку ТТ. По-

нимаєте, они на самом деле нигде не расположены. Они только полагают, что это так и это может изменяться в зависимости от того, насколько, по их мнению, они находятся в том или ином месте. Они могут быть в вашем теле или на Арктуре, а может в пространстве-времени Инцидента 1, в зависимости от своих суждений, и хотя они и не являются причиной над этим, но перемещаются, в зависимости от рестимуляции. Всё, что вам нужно сделать — это решить, что вся их компания находится в вашем теле и позволить им быть здесь. Вы могли бы представить лёгкое согласие с центром Юпитера и обнаружить всю компанию там.

Как только вы получили озарение насчёт местоположения, этого, как правило, достаточно, чтобы просто прикоснуться к одному из них и он понял, что нигде не расположен сейчас и, самое главное, никогда не был нигде расположен, и освобождается. Что может всё это испортить — так это прохождение процессов НОТов с “определением местоположения” ТТ. Вы всё же можете отметить местоположение, где он, по его мнению расположен, но если вы будете на этом настаивать или искать его где-нибудь, вы зачастую обнаружите, что принуждаете ТТ занять это местоположение.

Предположим, что один из них находится в столе. Вы касаетесь его и он осознаёт, что там не находится (и никогда там не был — это просто было дурацкое суждение) и перестаёт там быть. Это происходит так быстро, что вы продолжаете попытки определить его местоположение. Поскольку вы можете дотянуться до любой точки в пространстве-времени любой вселенной, вы всё ещё можете его достать и в результате вернёте его обратно. Это не только создаёт ложное местоположение, но и обесценивает большое озарение ТТ. Требуется всего около 5 минут пересмотра соло-НОТов после КЯ местоположения, чтобы ввязаться в эти неприятности. С этими данными требуется мгновение, чтобы обнаружить навязывание местоположения, стряхнуть ТТ и отправить его своей дорогой. Без этих данных вы можете получить неприятности на годы.

Поскольку они перемещаются, основываясь на своих суждениях, ТТ можно очень легко поместить в тело, чтобы было что одитировать, когда вы продолжаете процесс после КЯ. Ситуация может стать просто ужасной, если вас заставляют проходить после завершения уже пройденную процедуру НОТов (например её с вами прошёл кто-то другой). Из-за намерения одитора что-нибудь найти и вашего намерения подчиняться его командам, а также ошибочного первоначального указания продолжать процесс после КЯ, вы кончите тем, что начнёте их собирать в тело со всей вселенной. А поскольку это немного обесценивает, ваша способность рассеивать их путём рассмотрения постепенно ухудшится. Соответствующий пункт списка коррекции мог бы выглядеть так: “Поместили их сюда, чтобы одитировать?”

Другая вещь, которая случается при продолжении после достижения КЯ — вы можете начать создавать (*моделировать*) ТТ, которых нет. Вы ввязываетесь в это из-за того, что сваливаете на них вину, когда они тут совсем не причём. Затем вы считаете, что здесь на самом деле что-то должно быть, а тут ничего нет, поэтому вы что-то создаёте (*моделируете*). Потом, поскольку вы утверждаете, что ваша модель является какой-то сущностью, вам требуется уйма времени, чтобы её удалить. Поэтому для списка коррекции вам нужен ещё один вопрос: “Создали ТТ, которых нет?”

Ещё один интересный эффект, который можно наблюдать — это то, что некоторые ТТ копируют озарение причины над жизнью и начинают повсюду расхаживать с видом миссионеров, освобождая народ из чащи лесной и с опушек, да из старых тета-ловушек и всё такое. Это замечательно. Иногда они возвращаются за советом. К сожалению, если вы далеко зашли после КЯ, вы начнёте сами обесценивать это состояние. Иногда эти ребята подхватывают ваше настроение и заваливаются после обесценивания, часто скатываясь обратно в вас в жалком состоянии, с которым невозможно справиться до тех пор,

пока вы не обнаружите, что произошло и не восстановите их КЯ.

После достижения КЯ есть ещё две вещи, которые обманчиво заставляют вас думать, что вы не закончили. Первая — это закрытые стандарты¹²⁴. Правда, что перекрёстное копирование ТТ является одной из причин, по которым вы не можете проходить сквозь стены, но это не единственная причина. У вас есть свои собственные причины, объясняющие, почему вы этого не делаете. Как только вы перестаёте быть следствием суждений ТТ, глупо сваливать на них вину за свою неспособность действовать в какой-то области. Это ваша ответственность и ваши собственные суждения. Говорить, что загвоздка в ТТ — это неправильная причина. После КЯ, если уж вы можете проходить сквозь стены, то можете, даже если ТТ твердят, что это не так. В конце концов, вы можете открыть дверь, вопреки протесту ТТ, даже не задумываясь об этом.

ТТ могут ухудшить любые неспособности, физические проблемы, аберрации или несоответствия. Но они далеко не всегда являются тому причиной. Всё это точно также¹²⁵ может быть обусловлено вашими собственными постулатами, соображениями и т. п. Существуют и другие уровни ОТ.

Другая вещь, которая способна ввести вас в заблуждение — это то, что ТТ могут скрываться за вашими собственными аберрациями. Предположим, у вас есть ужасные пропуски, связанные с ножами для резьбы по дереву (либо эти ножи играют важную роль в какой-то подлинной ЦПМ, которую вы не можете конфронттировать). Вы можете и не обнаружить ТТ, который является ножом для резьбы или скрывается в таком ноже. Это не означает, что этот ТТ мешает вам себя воспринимать или создает неконфронт ножей для резьбы. Это ваш собственный неконфронт. По мере того, как вы будете делать вещи, повышающие ваш конфронт, ТТ покажутся и уйдут. После достижения КЯ они, как правило, удаляются путём рассмотрения, если только у вас нет причин, которые не дают вам что-то рассматривать. После КЯ у вас будет полный конфронт ТТ и вас не смогут одурачить их попытки что-то скрыть, заблокировать или запутать. Однако, вы всё ещё можете сами чего-то не конфронттировать, в чём по случаю может сидеть ТТ (*не стоит его обвинять за это*).

После КЯ вы можете и должны продолжать обрабатывать ТТ. Из-за фактора неконфронта вы можете находить и удалять их в большом количестве в ходе одитинга других материалов, которые обращаются к вашему собственному кейсу.

Если у вас превышение, то приведённое выше обсуждение должно вам помочь восстановить КЯ. Вам нужно отшлифовать свою способность и уверенность в обработке ТТ и избавиться от всякого обесценивания в этой области, чтобы вы смогли легко их удалять путём рассмотрения, когда они будут появляться в более продвинутом процессинге. Способность рассеивать путём рассмотрения при обесценивании быстро ухудшается, поэтому не позволяйте никому пошатнуть вашу уверенность в ней. Оттачивайте умение и применяйте его; и не позволяйте никому и ничему ввергнуть вас в ВиО на эту тему.

8.2 Проявления НОТов

Существуют несколько проявлений НОТов, о которых вы должны знать, если только сами с ними уже не столкнулись. Я встретился с ними при одитинге уже пройденных

¹²⁴ В ЦС и других организациях, предоставляющих одитинг, информация, касающаяся КЯ различных уровней процессинга, является закрытой для клиентов и соло-одиторов и доступна лишь кейс-супервайзерам, отвечающим за этот уровень.

¹²⁵ и даже в первую очередь

НОТов, но слышал о такого рода вещах и в лекциях ЛХК (Лекции Хаббард-Колледже в начале 1952 года). Кстати, вам хорошо бы прослушать эти лекции для получения дополнительной информации, особенно последние (Историю человека, Тета-тела, Как одитировать линию Теты, и т. д.). Они содержат много данных о сущностях и “праздных духах”, чем они занимаются и как их заставить уйти.

Во время тяжелых проступков, мотиваторов, разрывов АРО и других вещей, вызывающих сдвиг вэйлансов, часто бывает так, что ТТ переходит от одного индивида к другому. Возможно, это одна из основных причин для сдвига вэйлансов. ТТ оказывается связанным и с вами, и с другим терминалом и вы можете обнаружить его в любом из тел (или в месте инцидента, а может, ещё где).

У вас может быть ТТ, который вертится возле вас и настраивает против вас других. Это один из механизмов притягивания неприятностей (но есть и другие, не всегда это случается из-за ТТ).

Возможно, приём с телефонным звонком в Программе улаживания подавленной личности работает из-за того, что во время тяжёлого подавления существует взаимный обмен ТТ.

8.3 Методики ускорения НОТов

Есть несколько вещей, которые вы можете применять для увеличения своей мощи при улаживании ТТ. Они полезны даже после КЯ. Возможно, они пригодны для одитинга даже кем-то на уровне ОТ 3, после того как немного разряжен Инцидент 2, но может быть, я излишне оптимистичен.

Во-первых, если вы можете успешно использовать техники моделирования ФКД, попробуйте моделировать тела и ТТ в них, а потом смоделируйте кого-то, кто их всех удаляет путём рассмотрения.

Во-вторых, пройдите проступки, связанные с этой областью. Это включает в себя имплантирование, а также просто использование ТТ (и других порабощённых существ), для собственной выгоды. Это в особенности характерно для магического трака. Вы насылали на кого-то ТТ, чтобы заставить его что-то сделать или могли поговорить с чьими-то ТТ (как в гипнозе), чтобы оказать на другого скрытое воздействие. Часто магические заклинания содержали пункты имплантов на древних языках с трака, которые не были понятны обычному человеку; эти пункты предназначались для того, чтобы пробудить чьи-нибудь ТТ и распоряжаться ими. Настоящее колдовство вуду работало, благодаря тому, что несколько ТТ жертвы заставляли войти в куклу и запускали перекрёстное копирование между колдовской куклой и телом человека. На самом деле, это те же тела в закладе, только в мягкой форме.

Были моменты, когда вы считали пленные души богатством. У старых чародеев был лозунг: “Существа — разменная монета этой вселенной”. Это была весьма опасная монета и шрамы от ваших попыток её разменять до сих пор не затянулись. Пройдите проступки и станьте свободными.

8.4 Неэффективность ТТ

Имплантирование кому-либо ТТ, на самом деле, было абсолютно неэффективно в качестве механизма контроля. Они не в состоянии произвести заметного воздействия на человека. В этом отношении мы довольно толстокожие.

Каждый раз, когда вы наблюдаете по-настоящему большое улучшение, случающееся из-

за ухода ТТ, вы должны понимать, что этот ТТ скорее рестимулировал, а не создавал это состояние. Если заглянуть глубже, можно увидеть, что человек изначально сам создал данную аберрацию или соматику, а ТТ просто поддерживал её в возбужденном состоянии.

Вам нужно чередовать обработку ТТ с обработкой собственного кейса преклира, иначе вы получите снижение ответственности, поскольку преклир начнёт приписывать причинность ТТ (*моделировать ТТ в качестве причины*). В действительности же, ТТ обычно находятся под сильным воздействием преклира, просто он не осознаёт как плохо с ними обращается.

На НОТах выясняется, что существует огромное количество дремлющих ТТ (по сравнению с очень небольшим количеством активных). Создаётся впечатление, что дремлющих ТТ так много потому, что они подавлены имплантами. Это не так. Эти ребята подавлены тетаном (то есть преклиром). Это он поддерживает их в спячке и бессознательности.

Человек просыпается утром и ощущает некоторую вялость, потому что, пока он спал, некоторые ТТ начали просыпаться, и теперь, почуввав свободу, решили поиграться с телом. Преклир просто ощущает лёгкую усталость, но создаёт намерение и кое-как вытаскивает себя из кровати. Этого крошечного давления достаточно, чтобы заглушить сотни ТТ и вогнать их обратно в бессознательность. Всё именно так просто.

Если похоже на то, что ТТ делают тело больным, можете побиться об заклад на большие деньги, что у этого преклира есть постулат “быть больным”, который скрыт где-то вне поля зрения. Они просто не могут этого делать никак по-другому.

Большинство ТТ являются просто фрагментами существ. И даже когда вам попадается полный индивид, действующий как ТТ, у него нулевое обладание и почти нет осознания. Они просто не могут выдержать того уровня намерения, которое может создавать полностью живой и осознающий тетан.

Из того, что вы можете сделать, единственное, что может привести к настоящим неприятностям с ТТ — это постулат о том, что они являются причиной и отвечают за то состояние, в котором вы находитесь. Это всё равно, что найти слабоумного, вручить ему нож, а потом потратить несколько часов, уговаривая его ударить вас.

8.5 Расчистка трака и имплантов

Вы обнаружите, что существуют ТТ, застрявшие в прошлом, во времени и месте основных имплантов. На самом деле, они не находятся в теле, они реально остались в прошлом (они отличаются от тех ТТ, которые проявились в теле и у которых лишь рестимулировался какой-то старый имплант). Вы обнаружите, что у них есть линии, которые тянутся из старого импланта в тело. Как правило, они застревают возле начала инцидента. В общем случае они оказались в таком положении, потому что столкнулись с каким-то моментом в импланте, где они не хотели продолжать и попытались развернуть время вспять и идти в обратном направлении. В результате они застряли. Они остались в этом положении и отказались согласиться с последовательностью движения во времени (то есть создали постулат “не быть” (*“отрицание данности”*)) и поддерживают модель ранней части импланта. Но они прошли через более ранние импланты, которые им говорят оставаться присоединёнными к тета-существу, которое проходило через этот имплант; поэтому у них до сих пор есть линия, соединяющая их с ним.

Первоначально я обнаружил их путём отслеживания присоединённых к телу линий (эти линии возникают и по многим другим причинам). Однако, легче их проходить просто

путём проверки старого импланта и сканирования его на предмет ТТ. Если вы поступаете таким образом, вам не понадобится ни отслеживать линии, ни разбираться в том, что это за имплант. Обычно они легко будут рассеиваться, когда вы побудите их отметить первый пункт импланта, первый момент воздействия (*начало удара, толчка*) или как их затолкали в этот имплант. Зачастую они просто будут уходить, когда вы их обнаружите, подтвердите или предоставите им немного бытийности.

Инцидент 1 способен “подсечь” импланты, сделанные в этой вселенной. Большое количество тяжёлых электронных имплантов из этой вселенной охватывают платены уровня ОТ 2. Вы обнаружите также, что даты в материалах ОТ 2 верны и всё это в комбинации используется в Инциденте 2. Эти импланты были записаны на кристаллах памяти; их покупали у торговцев имплантами для применения к непокорному населению. Часто вы обнаружите, что торговцы имплантами сначала крутятся поблизости, выступая в роли третьей стороны и агентов-provokаторов, которые организуют гражданское неповиновение, а потом получают огромные прибыли от продажи этих устройств какому-нибудь параноику-королю или императору. В случае с Инцидентом 2 Конфедерация просто купила всё, что было в каталоге. Поэтому вы можете найти каждый имплант по отдельности в самые разные времена и во множестве различных обществ, и в добавок, обнаружите их все в части Пб Инцидента 2. Кстати, не надо бояться кристаллов памяти, как таковых. Они просто являются научно-фантастическим эквивалентом компьютерных микросхем и магнитной ленты.

Вы можете также обнаружить, что некоторые из них застряли на материалах Курса клирования. Они предшествуют Инциденту 1 (они имели место в более ранней вселенной). Если они не удаляются путём рассмотрения, подтверждения или предоставления бытийности, побудите их обнаружить первый пункт КК или отметить, как они находились на вершине винтовой лестницы непосредственно перед первым прохождением КК (каждому витку спирали соответствует один проход (*каждая спираль содержала один проход*)).

Эта техника применима вообще ко всем случаям, когда вы имеете дело с ТТ, застрявшими в имплантах любого рода. Как правило, вы рассеиваете их путём рассмотрения. Если так не получается, рассеивайте их, побуждая обнаружить первый момент инцидента. Здесь может помочь ваше знание устройства трака, но если вы не в курсе, просто побудите их отметить начало, более ранние моменты начала или моменты начала более раннего подобного инцидента. Вопрос соло-НОТов “Что ты делаешь?” также работает, но ответы часто выдают какой-то пункт импланта и это затрудняет работу со списком и её следует избегать (неверная формулировка пункта импланта может вогнать в рестимуляцию другие вещи). Вы можете применять с хорошими результатами вопрос “Кто ты?”, когда они достаточно высвободились, чтобы дать ответ “я” без перечисления вэйлансов. Действуйте, основываясь на своём собственном мнении. При неполном уходе ТТ всегда применяйте вопрос “Кто ты?”.

Вы можете также найти кучу ТТ и брикетов в каждой точке “Смерти на спирали”. Это моменты, когда вы “умирали” как тетан. Они находятся на дне “спиралей”, которые упоминаются в “Истории человека”. Найдётся такой момент, когда вы были в действительно плохой форме, а потом вас что-то буквально раздавило и вы попросту сдались как существо. “Тета-тело” (на самом деле, это энергетическое тело), которое вы использовали в то время, “съёживается” и “умирает”, тогда вы считаете, что умерли как существо. Как правило, вы оставляете в этом моменте кусочек себя, наряду с массой энергии, факсимиле и умственных механизмов. Некоторые из ТТ и брикетов, которые к тому времени к вам прилипли, также останутся в этом моменте, но сохраняют линии, соединяющие их с вами. Вы сами также связаны с ним кусочком себя, который вы там оставили, а также вашими собственными суждениями (у вас будет некоторое впечатление, что вы никогда оттуда не уходили). Обычно вам нужно лишь удалить ТТ и брикеты. Здесь хо-

рошо работает методика НОТов или можете провести их назад до инцидента присоединения или формирования брикета. После того, как они уходят, ваши отколовшиеся кусочки обычно естественным образом воссоединяются и вы чувствуете, что стали несколько больше. Если этого не происходит и если у вас такое ощущение, что вы здесь застряли (и только в этом случае), то первым делом проведите проверку на ТТ/брикеты. Если это не то, разрядите немного сожаление по поводу смерти и поищите предшествующие ей проступки. Эти осколки легче проходить, чем инциденты расщепления, поскольку они были образованы при помощи банальной силы (которую легко конфронтровать после Клира). (Если у вас всё же есть какие-то проблемы, используйте команду “Укажи на существо, от которого ты отделилась” — август 1996 года.)

Обрабатывать тела в закладе несколько сложнее. У вас снова будут линии, идущие от теперешнего тела к телу в закладе. Будет огромное количество ТТ и брикетов, которые поддерживают эти линии с обеих сторон — в теперешнем теле, удерживающие тело в закладе, и в заложенном теле, удерживающие нынешнее тело. Часто они запутываются и не знают, в каком теле они находятся. После того, как вы удалите их все, вы обнаружите, что оставили кусочек себя в другом теле. Обычно найдётся имплант, где вас заставили разделить и быть в двух местах. В каждом из этих мест (как правило, вы стоите где-то возле себя), в вас имплантируют противоположные цели, чтобы вы ненавидели себя, который находится в другом месте. Это не даёт вам воссоединить эти точки наблюдения, несмотря на то что вы одитируете обе стороны. Одна сторона уходит в тело в закладе и поддерживает соединение. Обычно существует фраза о том, что вы оставляете там своё настоящее “я”, когда отправляетесь оттуда на Землю (или куда-то ещё). Попробуйте удалить её простым обнаружением этой лжи. Попробуйте также отметить более раннее начало (см. главу “До Земли” в книге “История человека”) и попытайтесь обнаружить более ранние проступки — те которые вы совершили и те, в которых вас ложно обвинили непосредственно перед началом инцидента. Проверьте также, нет ли проступков, когда вы причинили то же самое кому-то другому. Если ничто не даёт результатов и вас всё ещё беспокоит тело в закладе, вы можете составить список противостоящих целей, но это может оказаться трудным делом и по возможности этого следует избегать.

Тела в закладе не ограничены траком “космической оперы” текущей вселенной. На магическом траке было весьма обычным делом сохранять кусочек чьего-то тела в горшке и отдавать ему приказы. В более ранних вселенных также использовались похожие приёмы управления, которые не обязательно зависели от кусочков чьего-то тела, поскольку в те ранние времена тела не были настолько важны. Этот фокус можно было проделать, используя всё, что заставляло существо оставлять часть своей бытийности в удобном месте, где вы могли отдавать ему приказы.

Вы можете также обнаружить, что существуют мониторы (*наблюдатели*), подавляющие и управляющие ТТ, направленные на вас откуда-то издалека. Например, это могут быть установки Завоевателей. У них также есть линии, проходящие в ваше пространство, и они стараются заблокировать способности ОТ. Зачастую они становятся активными, когда вы пытаетесь выполнять упражнения Маршрута 1 из “Создания человеческих способностей”, или упражнений из старых уровней ОТ 5 и 6. Если вы их прошли, вам нужно их просмотреть и обнаружить точки релиза, где вы приобрели способность и она была немедленно заблокирована подавляющими ТТ. Зачастую эти ТТ сидят в какой-нибудь станции переимплантации, которая давным-давно была разрушена. Например, в далеком прошлом была большая орбитальная станция на орбите Венеры. Её давно уже нет, но ТТ всё ещё там, вращаются на орбите и поддерживают смутную модель этой станции. Ничего не подозревающее существо может забрести сюда и получить удар имплантом прямо сейчас, в НМ. Имплантирующие машины частично состоят из MEST (компьютерные схемы, энергетические волны и пр.) и частично — из имплантированных существ, кото-

рые телепатически передают намерения пунктов. Эти несчастные существа “переработаны” в механизмы торговцами имплантами (заставив цивилизацию уничтожить своих граждан, торговцы любезно помогали собрать и переправить искалеченные остатки существ на свои фабрики).

Вы можете довольно далеко забраться с помощью этих техник, но когда вы начнёте подбираться к более ранним вселенным, вы в конце концов натолкнётесь на целые вселенные, разработанные как импланты. Хотя здесь применимы те же самые принципы, вселенные имплантирования гораздо более сложны. Не нужно бояться, что вы столкнётесь с ними — вы можете даже вышибить оттуда несколько ТТ, не нарываясь на неприятности. Но не играйтесь с ними слишком много, пока не будете обладать всеми данными.

Приведённая выше информация по улаживанию тел в закладе и подавляющих ТТ, направленных на вас дистанционно и т. п., объясняет внезапные большие завалы кейсов, в которые срываются некоторые люди после проявления способностей ОТ. Они начинают просыпаться как существа и управлять вселенной, а потом заболевают и чувствуют, что их преследуют космические завоеватели, маги, или кто похуже. И в некоторой степени это правда. Это не относится к вопросу, остались ли ещё где-нибудь поблизости MEST старых тел в закладе или станции переимплантации и пр. В этих вещах сидят остатки Теты, которые могут активироваться в НМ и создать кому-то проблемы, если только он не знает достаточно, для того чтобы их обработать. Просто удалите ТТ и подчистите все свои кусочки, которые где-то оставили, и проблема исчезнет.

9. НОТы научной фантастике

Этот раздел не идёт дальше намерения развлечь читателя.

Есть три известных научно-фантастических рассказа о сущностях типа ТТ, которые управляют нами и питаются нашими эмоциями. Все эти рассказы несут в себе мысль, что сами сущности блокируют нашу способность их видеть (в этом есть доля правды, я не видел активных ТТ в виде искр, до тех пор пока не прошёл хорошенько НОТы; эти искры видны невооруженным глазом и иногда вы можете видеть, как сущность входит в кого-то или покидает чьё-то тело). В них также есть идея, что если вы узнаете о них, когда находитесь под их контролем, они заставят вас убить себя (не похоже, чтобы это было так). Кроме того, они содержат мысль, что когда кто-то избавляется от этих сущностей, на других людей, у которых они ещё остаются, будут воздействовать, чтобы они ненавидели того, кто от них избавился.

За исключением небольшого кусочка о блокировании восприятия, все остальные идеи, по видимому, являются ложными. Но они делают чтение очень интересным.

Эти идеи можно проследить до Чарльза Форте, который приходит к заключению, что мы — скот, которым владеют и доят (с целью получения эмоций или энергии) какие-то скрытые существа.

Первый и самый известный из этих рассказов — “Зловещий Барьер” Эрика Франка Рассела. Если я не ошибаюсь, он был написан в конце 30-х годов во время периода рассказов о Форте (он также написал короткий рассказ о континентах в небе и прекрасный, но старомодный роман о Земле — планете-тюрьме, именуемой “Ужасный Заповедник”. Рассел называет их “витронами” и описывает, как они висят над головами узников. Книга начинается с того, что люди обнаруживают, как их заставляют совершить самоубийство.

Этот роман был хорошо известен Рону и это может частично объяснить, почему он проявлял такую фантастическую осторожность, когда имел дело с этими вещами. Забавно

отметить, что в конце первоначального варианта книги “Дианетика: Эволюция науки”, которая появилась в мае 1950 года в “Удивительной Научной Фантастике” было еще несколько абзацев, в которых упоминалась книга Рассела. Там что-то говорилось по поводу того, что Рассел был прав, когда говорил, что существовал “зловещий барьер”, но барьер этот не исходил от какого-то тайного общества, он находится в уме самого человека.

Следующим из известных рассказов можно назвать произведение Колина Вильсона “Паразиты Разума” (существуют, конечно, и другие вещи в том же русле). И снова рассказ начинается с серии самоубийств, и герою удаётся справиться с этим импульсом и превозмочь его, когда он осознаёт, что тот исходит из внешнего источника. В конце концов, команда людей, которым удалось освободиться от этого воздействия, обнаруживает, что некие существа блокировали способности ОТ и начинают осваивать телекинез и пр. Этот же автор известен своими работами в области метафизики. На основе одного из его рассказов был снят фильм “Жизненная Сила”.

Третья - “Ноплгарт” Джека Вэнса. Его сущности называются “ноплами” и все, у кого нет нопла, могут видеть, как они сидят верхом на плечах других людей. В его рассказе есть интересный поворот — когда люди под конец освобождаются от своих ноплов, их может захватить и поработить телепатически ещё более ужасное существо, которое живёт на далёкой планете.

Все они хорошо написаны и весьма интересны. А чтение историй — хороший способ опробовать идеи и рассмотреть их в абстрактном виде, не примешивая сюда свои личные страхи и соображения.

10. Отколовшиеся точки наблюдения (ОТН)

Я написал это задолго до того, как обнаружил процесс “укажи на существо, от которого ты отделилась”, который делает работу с отколовшимися кусочками очень лёгкой. Приведённые здесь методики применялись на начальном этапе, и работали только время от времени. Написанное позднее содержание главы “Разделяй и властвуй” имеет над ними приоритет. Этот текст включен сюда для того, чтобы предоставить больше информации общего характера и показать, как проходили исследования. — Август 1990 года

15 августа 1990 года

В ранней технологии мы обращались только к одной стороне механизма, посредством которого один тетан заражает и аберрирует другого. Тогда мы в основном заботились о том, как очистить тетана от заражения другими единицами Теты, такими как ТТ и брикеты, обнаруженные на уровнях ОТ 3, а также описанными здесь ЗМС, КС и другими сущностями. Но сказать по правде, у любой медали есть две стороны, и сам тетан разделён на фрагменты и скрыто управляет своими отколотыми кусочками, которые энергично аберрируют других существ. Иначе говоря, он может обнаружить, что выступает в роли ТТ для многих других человеческих существ, которые разгуливают по планете Земля или ещё где-нибудь. Мы будем называть эти фрагменты “Отколовшимися Точками Наблюдения” (ОТН).

Прежде чем мы продолжим разговор об ОТН, давайте бросим взгляд на разумное поведение, лежащее в основе этого явления.

Есть три способа наделить что-то жизнью. Во-первых, можно оживить что-то посредством неосознающей мысли, во-вторых, вы можете подойти и оживить это собой и в-третьих, вы можете разделить на два индивида и это оживит один из вас.

Легко поместить во что-нибудь мысль. На самом деле, вы можете выстраивать из запро-

граммированных мыслей довольно сложные конструкции, которые будут вытворять всевозможные интересные штуки; может даже дойти до того, что кто-то другой по глупости поверит, будто перед ним настоящий тетан. Хороший пример здесь — это компьютер. Программист трудится долго и упорно, постулируя сложный шаблон мыслей; и часто создаётся впечатление, что тот действует разумным и независимым образом, но этот шаблон не осознаёт своего осознания, и не является созидательным в полном смысле этого слова. Загляните как-нибудь внутрь компьютера — там много мыслей, но нет тетана, если только кто-нибудь не засунул туда ТТ, чтобы испортить вам работу.

Вы способны быть одновременно в двух местах. На самом деле, вы нигде не находитесь, поскольку можете действовать одновременно из всех местоположений в этой вселенной. Вы можете помещать небольшие кусочки единиц своего намерения/внимания во всевозможные места и много чего делать из этих точек, и неплохо проводить время. Иногда вы так делаете и скрываете это от себя, чтобы получить интересные игровые условия, сюрпризы и пр. В чистом виде здесь нет никаких аберраций.

Тетан может разделиться на два индивида. В этом случае, обе части имеют одно и то же начало трака, но с этого момента каждый из них идёт своим путём. Рон очень кратко упоминал об этом в лекциях ЛХК и в 5-м ПКК. Мои собственные исследования показывают, что в начале эпохи домашних вселенных присутствовало только очень небольшое количество индивидов (тысяч десять или около того). Те триллионы, которые есть теперь, можно проследить до этих немногих первоначальных существ.

Если всё начинается со “Статики”, которая может сама себя копировать, то имеет смысл считать, что позднее на траке индивиды всё ещё умели проделывать этот фокус. Могу себе представить, что можно постулировать “новую душу”, у которой нет ни трака, ни опыта; но такое существо было бы абсолютным богом; у него не будет основы для согласия с вхождением в эту последовательность вселенных, поэтому его бы просто здесь не было. Единственный способ, которым вы могли бы привести сюда кого-то — это заставить его разделить с остальными трак, который сюда ведёт, а это означает, что в момент разделения вы оба совершенно одинаковы. И каждый из вас поспешит по своим делам и очень скоро изменится.

Обратите внимание на то, что однажды разделившись, эти два индивида не сливаются вновь в единое целое. В этом не было бы никакого смысла. Вы не стали бы уничтожать ни одну из этих линий Теты, потому что каждая из них представляет интерес и вносит свой вклад в игру. Имейте в виду и то, что на раннем траке это не приводило к аберрациям. Позднее мы обнаруживаем слабые аберрации из-за суждений об обладании и ограниченной способности создавать, но как правило, вы справлялись с этим неким разумным образом. Обычно, когда вы разделялись, у вас была для этого веская причина и разумный план действий. Например, вы были очень заинтересованы в том, чтобы продолжать действовать там, где вы находились, но вы услышали также, что где-то в другом месте можно заняться чем-то очень интересным, и решили стать двумя, чтобы оба смогли пережить это во всей полноте.

Может также иметь место своего рода парное размножение тетанов по типу 2-й динамики, но в настоящий момент у меня нет об этом никаких данных. Похоже, что это возможно, поскольку у Рона есть несколько смутных комментариев о том, что первоначально тетанов скорее было двое, а не один, в лекциях ЛХК и 3-м ПКК. Если это так, то можно себе представить, что два тетана могут произвести каждый по половинке, которые затем сольются в одного индивида. Получившийся в результате индивид, очевидно, должен иметь полный трак, от НМ и вплоть до изначального (*естественного*) состояния, но это может быть и двойной трак. Я не думаю, что это вызовет какие-то различия в процессинге (он также сможет обнаруживать и обрабатывать ранний трак), так что нет

необходимости выяснять этот вопрос прямо сейчас.

Итак, у нас есть три разумных механизма. Тетан может поместить туда какие-то мысли (которые не осознают своего осознания), может действовать с находящейся там точки наблюдения, (с поправкой на то, что она не там — это просто одно из многих местоположений, которыми вы владеете и из которых можете действовать) и может разделиться и одна из частей пойдёт туда. Это то благоразумие, которое лежит в основе обширной сферы аббераций.

Тетана можно заставить разделиться и скрывать это от себя, и в каждом из этих отколовшихся фрагментов, его можно заставить аберрировать себя и других. Эти отколовшиеся кусочки — не совсем настоящие личности (нужно прожить свой собственный трак, чтобы стать личностью). Они больше похожи на результат вынесения единиц намерения/внимания, для того чтобы действовать из различных мест. Но тяжёлая бессознательность и имплантированные цели, которые обычно присутствуют, делают эти кусочки более отделёнными, чем вы могли бы ожидать, так что они — почти что личности. Здесь есть много вариантов; некоторые из них приближаются к одной крайности, некоторые — к другой.

Мы будем называть весь этот класс единиц Теты отколовшимися точками наблюдения (ОТН). Как правило, это аберрированные не полностью отколовшиеся кусочки, это не совсем отдельные индивиды. Преклир может обнаружить, что является каждым из множества своих фрагментов (ОТН), но он тщательно следит за тем, чтобы не знать об этом с точки зрения главной линии Теты, где он считает себя уникальным индивидом.

Обыкновенно, он на 90 % бессознателен в каждой из своих отколовшихся точек наблюдения, но всё же имеет здесь по крайней мере небольшое количество осознания и разумности. Зачастую вы будете обнаруживать ОТН там, где у него возникает энергичное радостное хихиканье (*тупая радость*) по поводу наведения аббераций себе и другим.

Как правило, у преклира есть глубокие и сильные суждения о том, что память является локализованной и в определённом местоположении и он будет использовать только воспоминания, которые были приобретены в этом местоположении. Он не допустит перемешивания данных. Он будет также настаивать на том, что ответственность тоже определяется местоположением. Находясь в местоположении А, он не отвечает за то, что сделал в местоположении Б. Он цепляется за такое представление, потому что часто совершает проступки и не хочет чтобы вина за них переносилась куда-то ещё.

10.1 Добровольные ОТН

Хотя большинство ОТН устанавливаются имплантами, индивид подчас умышленно создаёт их сам. Он частенько запускает свои маленькие подленькие кусочки в кого-то другого, чтобы его контролировать. В нашем обществе вы часто видите, как это происходит по 2-й динамике.

Этого не происходит при простой попытке с кем-то справиться или при создании постулатов и пр.; это настоящая попытка заставить кого-то что-то делать, запихивая в его голову свой кусочек. Не думаю, что большинство людей делают это часто, но вы сможете найти по крайней мере несколько случаев, когда вы делали это в текущей жизни. Обычно, это действие занимает немного времени, потом вы вытаскиваете этот кусочек обратно и рассеиваете его, но случается, что вы оставляете его там навсегда. Всё это нужно расчистить. Нужно также пройти цепи проступков, связанных с попытками подчинить себе людей.

Думаю, что мы обнаружим, что в ходе изнасилования насильник запихивает в жертву ОТН (жертва могла бы обнаружить её как ТТ). Скорее всего, мы также увидим, что это обыкновенно происходит и тогда, когда ПЛ делает кого-то ПИИном, что даёт нам ещё одно объяснение телефонным звонкам в программе улаживания подавленной личности. Вы также обнаружите, что преклир иногда откалывает от себя полезные ОТН. Он делает это в качестве защитного механизма. Например, он знает, что “полиция мысли” собирается его поймать, поэтому он отправляет куда-нибудь свой кусочек, чтобы тот скрылся на время, а позднее вернулся и помог ему сбежать из тюрьмы. Он заставляет себя забыть об этом, чтобы в полиции не смогли прочесть его мысли и обо всём узнать. Иногда они затуманивают его разум или способности, чтобы помешать полиции их обнаружить. Обычно необходимость в этом давно отпала, но он ничего не замечает и всё ещё скрывает от себя эти вещи.

10.2 Компульсивные ОТН

В имплантах тетана часто заставляли расщепляться на кусочки и приказывали из них наводить на себя и других различные компульсии (*навязчивые действия*). Один из существенных примеров этого — пункт “ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ...”, который брался из каждой штрафной вселенной (о чём рассказывается в другой главе).

В более раннем их варианте, тетан просто помещает кусочки себя в большой пул, представляющий “Вечность”, из которого он насылает на себя компульсии. Более поздние импланты заставляют его разделяться и помещать себя в различные места поблизости от себя и других, наводя эти компульсии. Его фрагменты для других людей выглядят как ТТ.

Компульсивные ОТН будут описаны более подробно в отдельном разделе.

10.3 Пятисторонние ЦПМ

В этом импланте его заставляют разделить на пять вэйлансов для каждой из этих “подлинных ЦПМ” и стараться запихнуть себя и другие вэйлансы, в других людей с целью разыграть эти ЦПМ в жизни. Они разряжаются с помощью соответствующего плантена. (См. раздел, посвящённый пятисторонним ЦПМ.)

10.4 Пулы и вселенские механизмы

Преклира часто заставляли помещать кусочки себя в пулы перекрёстного копирования того или иного рода, как это описано в разделе, посвящённом пулам. Сюда входят облака эмоций, соматические пулы и большие пулы перекрёстного копирования во вселенском механизме, посредством которого тетан непрерывно воссоздаёт вселенную. Он находится в этих пулах вместе с остальными существами. Этим поддерживается физический контакт, который, как все полагают, необходим для поддержания непрерывного переживания реальности, чувств, соматик и т. п.

Одна из интересных вещей, которую все делают — это разделить после потери тела и сказать, что только одна копия имеет прежнее тождество и память. Эта копия отправляется на консервацию во вселенский механизм. Предполагается, что оставшаяся копия (под которой мы подразумеваем вас), является чистым и незапятнанным новым индивидом. Разумеется, это не работает, но значительно способствует забыванию предыдущей жизни и позволяет вам притвориться, что вы — какое-то новое существо.

10.5 Другие импланты расщепления

Есть множество имплантов, где индивида заставляют разделить. В физической вселенной его обычно заставляют быть одновременно в двух местах, применяя силу (энергетические волны и т. п.), а потом имплантируют ему в этих местах взаимно ненавистные цели, чтобы он продолжал оставаться разделённым. В одном месте ему могли засадить имплант быть полицейским и ненавидеть мошенников, а в другом — быть преступником и ненавидеть полицию, чтобы в каждой из точек наблюдения он презирал свой противоположный вэйланс.

Другим распространённым приёмом является банальный обман и предательство — ему дают ложные данные и убеждают разделить ради своего собственного выживания или во имя помощи другим.

Массовые импланты разными способами заставляют людей разделяться и становиться друг для друга ТТ. Это справедливо и для Инцидента 2. Тетан не просто заражается ТТ, но и сам становится множеством ТТ, которые имплантированы другим.

Инциденты с двойными телами содержат разделение и в них вы “оставляете своё настоящее я” в теле, которое держится в закладе.

10.6 Обработка ОН

Иногда случается, что вы справляетесь с осколком, одитируя его как ТТ, особенно когда вы одитируете ТТ в теле кого-то другого. Иногда кто-то другой удаляет ТТ, который является одной из ваших ОН, и вы просто почувствуете себя немного лучше или вдруг, откуда ни возьмись, у вас появится какое-то озарение.

Основная методика — это просто рассеяние путём рассмотрения. Вы просто обнаруживаете ОН и разделение исчезает, или вы обнаруживаете момент в импланте, когда разделились, или же обнаруживаете пункт, благодаря которому это случилось. Зачастую обнаружение решения разделить отменит его (это особенно верно для добровольных осколков, которые не были навязаны имплантом).

Когда одна из ОН исчезает, вы обычно не покидаете это место — ничего подобного. Вы просто становитесь больше и можете сознательно действовать из большего числа точек наблюдения. Заметьте, что вы не поглощаете и не вбираете в себя каких-то других индивидов. Если что-то достаточно независимо для того, чтобы идти своим собственным путём, то так оно и будет.

Еще одна методика, которую вы можете использовать — это просто вновь принять точку наблюдения и ответственность. Вы можете перейти на другую сторону “вэйлансной стенки” и проодитировать потоки и модели этой стенки, чтобы её растворить.

Вы можете также просто использовать обычные методики работы с ТТ. В трудных случаях помогает оценивание на предмет цели штрафной вселенной, которая лежит в основе данной ОН; после этого можно либо побудить ОН отметить её начало (“шанку”), либо отметить его самому с точки наблюдения ОН.

Зачастую вокруг ОН будут собираться ТТ и копировать её. Часто бывает так, что осколок немедленно исчезает при рассмотрении, а потом ТТ копирует отколовшуюся точку наблюдения и притворяется, что это вы, поскольку это хороший способ вас контролировать, создавать эффекты, а может просто потому что это интересно.

По этой причине, если вам нужно что-то одитировать с ОН помимо простого рассеяния

путём рассмотрения, это обычно лучше делать, как если бы это был ТТ. Это будет растворять осколки и восстанавливать вашу способность занимать данное местоположение в качестве себя самого, в тоже время удаляя всех копирующих ТТ и позволяя всем, кто стал отдельным индивидом освободиться и уйти.

Иногда вы обнаружите, что как будто проснулись в “высшей” точке наблюдения. Это могут быть “сверх-души” или что-то в этом роде; они часто находятся во вселенных высших уровней или разного рода ловушках. Как правило, вы почти бессознательны в таких точках наблюдения, но у вас есть представление, что вы были “большим Я” и ваше земное существование — просто его жалкое подобие. Зачастую вы выбирались из ловушки, оставляя в ней свою основную часть и протягивая “маленькую удалённую точку наблюдения”. В качестве обработки вы расчищаете механизмы (ЗМС, КС и пр.), которые окружают вас в “высшей” точке наблюдения. Обычно их восприятие включается на короткое время, а затем постепенно исчезает. Используйте эту возможность для того, чтобы расчистить всё, до чего только сможете добраться. Возможно, вам потребуется несколько раз подбирать одну из этих областей, прежде чем удастся в достаточной степени разобрать ловушку и полностью из неё освободиться. Просто настойчиво продолжайте прояснять и рассеивать то, что попадаете и не особенно вступайте в ВиО по поводу того, где вы и что происходит. Вы просто будете получать даб-ины до тех пор, пока не разгрузите достаточной мере эту область.

SUPER SCIO

ЧАСТЬ 7

УПРАЖНЕНИЯ ОТ И ПРОДВИНУТЫЕ ПРОЦЕССЫ

Copyright 1996

Все коммерческие права сохраняются за автором, который в настоящее время желает оставаться анонимным и поэтому он пишет под псевдонимом «Пилот». Отдельные люди могут свободно копировать эти файлы из Интернета для своего личного пользования и они могут быть сделаны доступными на любом web-сервере, который не взимает за это платы, и который не изменяет содержимого этого файла.

Это просто собрание разных интересных процессов ОТ. На мой взгляд, будет лучше, если вы будете переключаться между упражнениями и работой с кейсом, чем специализироваться на чем-то одном.

В материалах Саентологии 1952-54 годов есть много упражнений ОТ. Небольшая их часть содержится в старых ОТ5 и ОТ6, но их можно считать быстрыми (сделанными наспех) уровнями по сравнению с тем, что могло бы быть достигнуто. Имейте ввиду, что старые ОТ5 и 6 были объединены в эру поспешности Саентологии и никогда не расширялись.

Ряд процессов есть в книжке «Создание Способностей Человека». Упражнения, данные в маршруте 1, возможно были любимыми у Рона, но эта книга также содержала процедуру SOP 8C, которая (за исключением открывающей процедуры) загружена процессами ОТ. В технических томах того периода времени есть еще процессы. Особенно интересными являются процессы, данные в лекциях 1-го, 2-го и 3-го ACC. Сессии группового процессинга 3-го ACC являются просто потрясающими.

Я не буду здесь повторять материалы Рона. Вам нужно изучить их в исходном виде, если это возможно. Вместо этого я ограничусь (с несколькими исключениями) теми дополнениями, которые я создал, или значительными улучшениями версий Рона.

СОДЕРЖАНИЕ:

1. МОИ ЛЮБИМЫЕ ПРОЦЕССЫ ЭКСТЕРИОРИЗАЦИИ
2. ПЕРЕСМОТРЕННАЯ ПРОЦЕДУРА SOP 8C
3. НЕКОТОРЫЕ ОЧЕНЬ МОЩНЫЕ ПРОЦЕССЫ
4. SOP 8 для ОТ
5. ПРОЦЕДУРА ЛЕВИТАЦИИ

=====

1. МОИ ЛЮБИМЫЕ ПРОЦЕССЫ ЭКСТЕРИОРИЗАЦИИ

Август 1996 года

1.1. НАЙДИ МЕСТА, ГДЕ ТЕБЯ НЕТ (FIND SOME PLACES WHERE YOU'RE NOT)

Это процесс Рона из его 2-го ACC и шага 1 SOP 8C. Его чистая форма часто включает по крайней мере некоторую слабую степень внешнего восприятия, и существуют много его разновидностей. См SOP 8C.

1.2. ЭКСТЕРИОРИЗАЦИЯ ПОСРЕДСТВОМ ПОПЕРЕМЕННОГО ОТМЕЧАНИЯ

Вы ложитесь и закрываете глаза. Затем:

ОТМЕТЬТЕ (УКАЖИТЕ) 3 ТОЧКИ В ТЕЛЕ.

ОТМЕТЬТЕ (УКАЖИТЕ) 3 ТОЧКИ В КОМНАТЕ.

Эти команды выполняются попеременно.

Это процесс Рона из его 5-го ACC. Он даже использовал его в лекции по групповому

процессингу, поскольку это несколько глупо, хранить их взаперти на высших уровнях.

1.3. САМО-АНАЛИЗ В КАЧЕСТВЕ УПРАЖНЕНИЙ ОТ.

Это сделано с использованием книги «Само-Анализ».

Замените каждую команду «Вспомни момент, когда ты...» на команду «Осмотри город и посмотри, не сможешь ли ты отметить (указать)...» (*Look around the city and see if you can spot*). Пропустите все команды, которые не имеют смысла в измененном виде.

Вы берете из книги одну команду, меняете её, как показано выше, закрываете глаза, и потом получаете представление о том, что вы смотрите сверху на город и стараетесь отметить (указать) то, что указано в команде. Выполняйте команду несколько раз, до тех пор, пока вы не почувствуете себя хорошо по этому поводу. Затем переходите к следующей команде.

Не волнуйтесь по поводу того, видите ли вы на самом деле что-то или просто воображаете. Сначала вы возможно будете воображать, но постепенно вы начнете ухватывать реальный материал и получать эти вещи наполовину правильно. По-настоящему ясное и уверенное внешнее восприятие является способом добиться успеха в этом. Не ждите, что это случится одним большим скачком. Время от времени прорабатывайте это упражнение как показано здесь, и постепенно ваше восприятие улучшится.

Также вы можете использовать простые варианты процессов по определению местоположения таким же образом, отмечая то, что вам нравится, или то, на что безопасно смотреть или что-то еще.

Я сам пришел к этим вариациям само-анализа, но у Рона было подобное попеременное использование в 1953 году, что было изменением всех команд с «вспомни» (*recall*) на «смоделируй» (*moskip*), чтобы эту книгу можно было использовать для само-аудитинга процессов моделирования. Существовала даже печатная версия этого процесса, которая была опубликована как «Само-Анализ в Саентологии», но её больше нет в ЦС, поскольку процессинг моделирования был запрещен БОХСом в начале 60-х.

1.4. ПРОСТО ВЫСКАЛЬЗЫВАНИЕ ИЗ (*SIMPLY SLIDING OUT*)

У Ричарда Монро (*Richard Monroe*) в его книге «Дальние путешествия» (*Far Journeys*) была хорошая методика экстериоризации. Он мог просто лечь, закрыть глаза, и перемещаться (поворачиваться), не перемещая тело, оставляя его.

У Рона была подобная техника в 1-м АСС. Он мог заставить студента, сидящего на стуле, оставаться на стуле, в то время как он заставлял тело подняться и уйти. Этот студент, теоретически, должен был видеть уходящее от него тело.

Техника Монро имела то преимущество, что она не требовала от преклира осуществления моторного контроля за телом, пока тот был отделенным от него.

В обоих случаях мы отделяем движение тэтана и тела, заставляя одного оставаться на месте, пока другой движется.

1.5. НЕ ОЧЕНЬ ХОРОШИЕ ТЕХНИКИ

Многие их техник йоги и метафизики неидеальны.

Они зачастую работают с чакрами (дисками энергии в «астральном» теле) или с третьим глазом (который окружен энергетическими полями) или другими формами тяжелых энергетических потоков.

Иногда они могут кого-то экстериоризовывать, но они трудны и затрагивают различные энергетические поля, которые зачастую затрудняют выход. Возню с этими вещами нужно оставить продвинутым студентам и это будет обсуждаться в другой работе.

Единственное, что я нашел работоспособным, это было очень легкое проведение слабого энергетического потока вверх и вниз по спине и постепенное выскальзывание из (тела), пока вы это делаете. Похоже, что это работает, потому что вы успокаиваете (уговариваете, убеждаете) себя в том, что вы можете сохранять свой контроль и связь с телом, чтобы вы чувствовали себя спокойнее по поводу выскальзывания из.

=====

2. ПЕРЕСМОТРЕННАЯ ПРОЦЕДУРА SOP 8C

Шаги процедуры SOP 8C¹²⁶ были одной из лучших коллекций процессов ОТ Рона, но они собирались вместе в самом начале исследований и были в основном скорее общими рекомендациями, чем точно разработанными процессами. От одиторов того времени ожидалось ухватить общую идею и придумать соответствующие команды во время работы с преклиром. В пользу этого подхода можно многое сказать, но он требовал большого мастерства и не подходил ни для само одитинга, ни для применения кем-то, кто не был самым знающим (умным) одитором.

В свете этого, я взял несколько предложений из СОП 8У и превратил их в процедуру современного стиля. Она очень приятно проходит в качестве соло процесса. Он представлен здесь и как полезная процедура и как пример того, как превращать различные шаги СОП 8У в современную мощную процедуру. Множество подобных процессов все еще нуждаются в том, чтобы быть собранными в таком виде.

2.1. УЛАЖИВАНИЕ ПРИКАЗОВ (*HANDLING ORDERS*)

Это проводится в экстериоризованном состоянии.

Получите несколько ответов на каждый вопрос, прежде чем переходить к следующему. Продолжайте таким образом продвигаться по вопросам по кругу до тех пор, пока не получите большую победу.

а) Отметьте (укажите, найдите) людей, которые не отдают вам приказов (*Spot some people who are not giving you orders*)

б) Отметьте людей, которым вы не отдаете приказов

в) Отметьте людей, которые не отдают приказов другим

г) Отметьте людей, которые не получают приказов от других

д) Отметьте людей, которые не отдают приказов самим себе

Когда закончите, переходите к следующему процессу, который представляет собой те же вопросы, но вместо людей там вещи.

а) Отметьте вещи, которые не отдают вам приказов (*Spot some things who are not giving you orders*)

б) Отметьте вещи, которым вы не отдаете приказов

в) Отметьте вещи, которые не отдают приказов другим

г) Отметьте вещи, которые не получают приказов от других

д) Отметьте вещи, которые не отдают приказов самим себе

Третий процесс касается мест.

а) Отметьте места, которые не отдают вам приказов (*Spot some places which are not giving you orders*)

б) Отметьте места, которым вы не отдаете приказов

в) Отметьте места, которые не отдают приказов другим

г) Отметьте места, которые не получают приказов от других

д) Отметьте места, которые не отдают приказов самим себе

Следующий касается групп.

а) Отметьте группы, которые не отдают вам приказов (*Spot some groups that are not giving you orders*)

б) Отметьте группы, которым вы не отдаете приказов

в) Отметьте группы, которые не отдают приказов другим

г) Отметьте группы, которые не получают приказов от других

¹²⁶ SOP 8C - Standard Operating Procedure 8 Clinical - СОП 8У, Стандартная Действующая Процедура, версия для клинических, лабораторных и для применения отдельными людьми.

д) Отметьте группы, которые не отдают приказов самим себе

Четвертый - правительства.

а) Отметьте правительства, которые не отдают вам приказов (*Spot some governments which are not giving you orders*)

б) Отметьте правительства, которым вы не отдаете приказов

в) Отметьте правительства, которые не отдают приказов другим

г) Отметьте правительства, которые не получают приказов от других

д) Отметьте правительства, которые не отдают приказов самим себе

Потом - жизненные формы.

а) Отметьте жизненные формы, которые не отдают вам приказов (*Spot some lifeforms that are not giving you orders*)

б) Отметьте жизненные формы, которым вы не отдаете приказов

в) Отметьте жизненные формы, которые не отдают приказов другим

г) Отметьте жизненные формы, которые не получают приказов от других

д) Отметьте жизненные формы, которые не отдают приказов самим себе

Потом - энергии.

а) Отметьте энергии, которые не отдают вам приказов (*Spot some energies that are not giving you orders*)

б) Отметьте энергии, которым вы не отдаете приказов

в) Отметьте энергии, которые не отдают приказов другим

г) Отметьте энергии, которые не получают приказов от других

д) Отметьте энергии, которые не отдают приказов самим себе

И в заключении пройдите его на духах. (если покажется, что есть на то указания, проведите его на «богах», но у меня есть тенденция связывать их в одну кучу с духами). Это может быть по-настоящему ускоряющим процессом для того, кто медленно продвигается на НОТах или имеет с ними проблемы.

а) Отметьте духов, которые не отдают вам приказов (*Spot some spirits who are not giving you orders*)

б) Отметьте духов, которым вы не отдаете приказов

в) Отметьте духов, которые не отдают приказов другим

г) Отметьте духов, которые не получают приказов от других

д) Отметьте духов, которые не отдают приказов самим себе

2.2. Следование приказам (*Following orders*)

После завершения описанного выше, похоже неплохо будет пройти следование приказам, что дает хорошие результаты.

Отметьте (укажите) момент (случай, время), когда вы выбрали следовать приказам других ради того, чтобы иметь игру. Обратите внимание на несколько вещей, касающихся того времени. Затем отметьте более ранний момент и т.д. до тех пор, пока вы либо получите самый первый момент, либо доберетесь до самого раннего, доступного вам. Если вы еще не почувствовали себя чрезвычайно хорошо касательно этой темы, то посредством поочередного отмечания (что-то в инциденте, что-то в комнате) улаживайте этот самый ранний момент, до тех пор пока вы не почувствуете себя действительно хорошо по отношению к нему.

Затем, отметьте момент, когда вы говорили другим следовать вашим приказам ради того, чтобы иметь игру. Уладьте это как описано выше.

Имейте ввиду, что мы нацеливаемся на состояние, когда у вас была свобода выбора следовать или не соглашаться с приказами, и не следовать им компульсивно, но вы могли

выбирать поступать так, если вы заинтересованы в игре, к которой применимы эти приказы.

2.3. Процесс Целей СОП 8У. (*The SOP 8C Goals Process*)

А вот еще один изящный процессик, основанный на СОП 8У.

- а) Отметьте (укажите) цели, которых у вас нет (*Spot some goals you do not have*)
- б) Отметьте цели, которых нет у других
- в) Отметьте цели, которых нет у вас для другого индивида (*Spot some goals that you don't have for another person*)
- г) Отметьте цели, которых нет у другого индивида для вас.
- д) Отметьте цели, которых нет у другого индивида для других.

=====

3. НЕКОТОРЫЕ ОЧЕНЬ МОЩНЫЕ ПРОЦЕССЫ

Август 1996

Это - самые лучшие из того множества, что я придумывал и опробовал.

3.1. ЭКСТЕРИОРИЗАЦИЯ ВСЕЛЕННОЙ (*UNIVERSE EXTERIORIZATION*)

Отметьте (укажите) три точки в комнате.

Отметьте три точки за пределами этой вселенной.

Выполняется поочередно.

Посмотрите, что у вас получится.

3.2. НЕ ДОЛЖЕН ПРИКАСАТЬСЯ (*MUST NOT TOUCH*)

Выберите объект в комнате.

Представьте себе, что вы начинаете помещать на него луч энергии.

Заставьте стены кричать вам «Нельзя прикасаться!» (*Mustn't Touch*), и вы очень быстро отдергиваете пучок обратно.

Повторяйте это для различных объектов, до тех пор, пока вы не почувствуете некоторого облегчения (релиза) и почувствуете себя очень хорошо.

3.3. БЕСКОНЕЧНЫЕ МОДЕЛИ (*INFINITE MOCKUPS*)

Выберите объект в комнате и смоделируйте его копию.

Затем превратите эту копию в бесконечность, вытянув тысячи таких копий на расстоянии с постулатом чтобы эти копии продолжались бесконечно.

Затем размоделируйте ее и повторите с другим объектом.

Когда вы выполняете шаг размоделирования, вы должны быть способны просто решать заставить его исчезнуть и заставить его сделать это. Однако первые несколько раз это может быть немного неприятно и она будет упорствовать, потому что так много обладательности чтобы создавать модели, что вы можете захотеть зависнуть на этом, или другие сущности могут попытаться удержать их на месте. Поэтому, если есть какие-то трудности с разрушением моделей, то просто смоделируйте побольше бесконечных наборов одного и того же объекта, и создавайте их в разных цветах. Когда у вас будет достаточно, вы обнаружите, что вышвырнуть их из существования - это легко.

3.4. ВЛАДЕНИЕ РЕАЛЬНОСТЬЮ (*OWNERSHIP OF REALITY*)

Выберите деталь стены. Сделайте его настолько большим насколько вы можете иметь и комфортно быть ею окруженным, может быть окружить двор или типа того в диаметре.

Выполняйте поочередно:

- а) примите идею, что это вы создаете её (*get the idea that you're mocking it up*).
- б) примите идею, что её создает другой.

Когда это будет сглажено, переходите к следующей паре команд и выполняйте их таким же образом.

а) примите идею, что это вы создаете её.

б) примите идею, что её создает общество.

Продолжайте, подставляя следующий список терминалов на место общества в команде б), всегда перемежайте идею, что вы ее создаете с идеей, что другая вещь создает ее. Выполняйте каждую пару пока она дает изменения. Вот список:

Жизненные формы

Тело

Ваши механизмы

Сам по себе объект (получите идею, что стена сама себя создает)

Физическая вселенная

Механизмы, основанные на согласии

Духи

Бог.

Как только вы закончили все 10 вышеприведенных процессов, у вас должно быть хорошее осознание того, кто создает эту стену. Если этого нет, по снова пройдите весь набор. Вы можете выбирать при последующих проходах различные стены или крупные объекты (вы должны быть уверены, что они большие и тяжелые).

Я многое узнал, выполняя эти процессы. Одной вещью, из тех что я узнал, было то, что обычно не я единственный, кто это создает, но мог бы им быть. Зачастую никто его не создает, кроме старого механизма, который продолжает заставлять его существовать. Иногда множество людей вносят свой вклад, а иногда кто-то один присваивает все. Все это представляет собой состояние потока с ответственностью и управлением, плавающими вокруг постулата.

3.5. УПРАЖНЕНИЕ НА ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЛУЧИ (*ENERGY BEAM DRILL*)

Я много занимался энергетическими лучами (пучками) без сколько-нибудь значительных результатов и реальности (в некоторой степени этим занимался и Рон в 1952 году), до тех пор, пока я не наткнулся на этот процесс.

Одной из трудностей в работе с лучами является то, что вы стараетесь что-то с ними сделать, а нехватка (отсутствие) реакций физической вселенной является причиной того, что вы обесцениваете этот луч, поэтому вы никогда не добиваетесь больших успехов и почему у вас нет шансов увеличить свою силу. Поэтому ошибочно пытаться помещать луч на что-нибудь и использовать его (до тех пор, пока вы не продвинетесь достаточно далеко). Вам нужен куб (изометрия), где бы вы могли действительно начать что-то ощущать и получать како-то отклик, без необходимости преодолевать реальность физической вселенной. И это именно то, что делает данное упражнение.

Смоделируйте невидимый луч энергии, висящий в воздухе.

Сделайте его длиной около трех футов¹²⁷.

Энергетический луч не излучает энергии. Это своего рода стоящая волна, плавающая внутри себя. Эти лучи используются для того, чтобы хватать что-то, толкать и тащить вещество, но мы в этом процессе этого делать не будем. Здесь мы хотим только чтобы этот луч висел в воздухе, не связанный ни с чем. Вы не должны влезать в его механизмы (заряженные потоки, входящие в и исходящие из его концов, между центром этого луча и его поверхностью, которые имеют разные потенциалы, и это является устойчивым состоянием вечного движения). Просто примите идею, что у вас есть здесь энергетический луч, не имеет значения насколько слабым и нереальным он выглядит.

Теперь поочередно растягивайте его до 3-х метров (10 футов) и сжимайте обратно до 1-го метра (3-х футов). Выполняйте это устойчиво (ровно) туда и обратно. Не моделируйте его поочередно как имеющий разные размеры, это должно быть растяжение и сжатие, именно это заставляет процесс работать. В каждом из этих двух положений вы постулируете, что это тот самый размер, который должен быть, и потом вы каким-то образом растягиваете или сжимаете его.

Скоро этот луч начнет приобретать тенденцию переключаться в одно или в другое положение и будет сопротивляться изменению, но вы все равно заставляете его делать то, что хотите вы, потому что это ваш луч. Вы обнаружите, что иногда вам придется немного побороться с ним. Всегда заканчивайте в точке, когда вы полностью контролируете луч и чувствуете себя хорошо по этому поводу.

Это не то, что делается в один присест. Это упражнение и как любое упражнение, вы проделываете его понемногу каждый день и наращиваете мышцы. В конце концов вы осознаете, что вы имеете дело с реальной силой и энергией значительной мощности, и это не будет более слабенькой фантазией маленькой штучки.

Продолжать перед лицом отсутствия отклика - это самая трудная часть процесса, но это можно сделать. Однажды я прочел, что есть обычно неиспользуемые мышцы, которые могут двигать ушами. Поэтому я засел и целый час попеременно напрягал и расслаблял эти мышцы, не чувствуя совершенно ничего, абсолютно ничего не происхо-

¹²⁷ фут (мера длины; » 30,48 см), соответственно 3 фута - это около метра.

дило, просто одно воображение, если можно так сказать. А потом мускулы задержались, и потом задвигались и в конце концов я мог двигать ушами по кругу. Не очень полезный навык, но очень поучительный.

3.6. РАЗДВОЕННАЯ РЕЛЬНОСТЬ (*DUAL REALITY*)

Базовыми постулатами, лежащими в основе физической материи в этой вселенной, являются «это здесь есть» (*It is there*) и «этого здесь нет» (*It isn't there*). Оба в равной степени верны. Оба в равной степени сильны. И оба - базовые. Удерживание одновременно двух взаимоисключающих постулатов вызывает переход этого мок-апа в состояние вибрации, и это именно то, что мы видим, когда мы исследуем материю этой вселенной.

Одновременно удерживать два этих постулата в одном и том же месте очень трудно. Поэтому нам нужно добраться до этого.

Возьмите два одинаковых объекта. Два карандаша или два кусочка бумаги или что-то еще. Положите их рядышком. Посмотрите на один и поместите в него постулат, что он здесь есть. Посмотрите на другой и поместите в него постулат, что его здесь нет. Поочередно туда и обратно несколько раз. Затем реверсируйте какие постулаты попадали на какой объект (поменяйте постулаты местами - пер.) и выполните несколько команд. Затем вернитесь к первой паре команд и т.д. Когда это станет легким, переходите к следующему шагу.

Теперь постулируйте одновременно, что тот объект, который справа есть здесь, а который слева, того нет здесь. Затем постулируйте одновременно, что тот, который слева, есть здесь, а того, который справа, нет здесь. Продолжайте чередование этих двух команд.

Когда это станет легко, постарайтесь получить одновременно оба постулата в одном и том же объекте. Выполняйте это поочередно на двух этих объектах, а не фиксируйтесь на одном из них. Сделайте так хорошо, как только вы сможете. Остановитесь на победе, даже если это еще не будет полным результатом.

Затем повторите вышеописанное с двумя смоделированными объектами. Затем снова повторите с двумя другими физическими объектами.

Продолжайте чередовать всю процедуру с физическими и смоделированными объектами, до тех пор, пока вы не сможете комфортно удерживать одновременно оба постулата в одном и том же месте.

3.7. БЕДНОЕ ТЕЛО (*POOR BODY*)

Когда тело поранено или убито, человек имеет тенденцию сочувствовать ему, сожалеть о нем и интериоризоваться в него, чтобы попытаться его привести в порядок. Под влиянием умирания люди часто экстериоризуются, а потом они залетают прямоиком обратно в тело, чтобы попытаться его реанимировать. Это не работает. Вы лучше всего можете излечивать тело, оживлять тело и управлять телом снаружи.

Следующие упражнения помогают преодолеть этот импульс, а также являются процессом экстериоризации.

- а) Выберите объект в комнате (лучше большие объекты)
- б) Примите решение, что с этим объектом что-то не так (придумайте, что хотите)
- в) Почувствуйте жалость к этому объекту. Сочувствуйте ему. Скажите: «Ох, моя бедненькая штучка!»
- г) Представьте себе, что вы интериоризуетесь в этот объект для того, чтобы исправить его. Представьте себе, что вы внутри его и его масса полностью окружает вас. Просто добейтесь максимально возможной реальности, она не должна быть совершенной.
- д) Осмотритесь внутри этого объекта и осознайте, что здесь нет ничего, что можно было бы привести в порядок, и что вы допустили ошибку.
- е) Экстериоризуйтесь из объекта. Представьте себе, что вы смотрите на него

сверху. Смоделируйте приведение его в порядок со стороны (извне). Поместите на него луч и скажите: «Это то, что приводит его в порядок» (There that fixes it). Потом позвольте ему уйти из него. (Then let go of it)

Затем выберите другой объект и все это повторите с ним.

Заканчивайте тогда, когда вы почувствуете себя по настоящему хорошо и сможете увидеть, что у вас всегда приводить в порядок получается лучше снаружи (извне), чем когда вы забираетесь внутрь.

Во время второго прохода этого процесса (вы не должны делать его сразу же после завершения первого прохода), выполняйте его с мок-апами, а не с физическими объектами. Начните с большого смоделированного объекта. Как только это упражнение покажется немного комфортным, перейдите к моделированию пораненных тел, и продолжайте до тех пор, пока вы не освободитесь от импульса (побуждения) входить в них для того, чтобы привести их в порядок.

Во время третьего прохода используйте мок-апы мертвых тел. В этом случае на шаге е) вам нужно поочередно, то моделировать как вы успешно приводите его в порядок со стороны (чтобы оно воскресло), то вы решаете, что это не стоит беспокойства и отказываетесь от него. В любом случае, вы видите, что нехорошо возвращаться в него после того, как оно умерло.

Имейте ввиду, что в реальном мире, когда тело умирает от шока (иначе говоря, из-за моментального воздействия, которое могло остановить сердце, а не от необратимого тяжелого повреждения), у вас может быть хороший шанс на его оживление (перезапустить сердце или что-то такое), просто ухватиться за него со стороны и влить в него энергию, может быть даже лучом ударить его в сердце, чтобы заставить его перезапуститься (подобно электрическому удару, который применяется для этого в больницах). С помощью этого у вас по крайней мере может быть шанс, тогда как погружение в тело будет снижать вашу силу и уменьшать вероятность того, что вы вообще сможете что-то сделать.

На последнем проходе, которым можно завершить этот процесс, выбирайте действительные части тела вашего настоящего тела. Придумайте, что может быть не в порядке и погрузитесь в него, чтобы исправить их, а потом вы увидите, что вы лучше сможете привести их в порядок извне.

Немного отклоняясь от темы, хочу сказать, что вы довольно легко можете моделировать лучи в чем угодно. Но на самом деле довольно трудно достичь каких-либо реальных результатов с помощью этих лучей, и это очень высокий градиент. Ваше собственное тело - это самое легкое для получения результата, потому что это ваша собственность и обладательность прочно установлена и всякий согласится, что оно ваше. Следующим шагом являются физические объекты. На самом деле труднее всего с этими лучами посягать на чужое тело, потому что вы столкнетесь со всеми его бессознательными защитными средствами, которые защищают его тело.

=====

4. СОП 8 ОТ

Процедура СОП 8-ОТ (стандартная действующая процедура версия 8 для ОТ) была на вершине раннего моста и была описана в 3-м АСС. Она должна была проводиться после прохождения упражнений ОТ из СОП 8С (СОП 8 для клинического применения). У нее не было формальной процедуры, а был своего рода список (рулон) ваших собственных целей, улаживание всего, что может встретиться на пути к созданию ОТ.

Сначала она состояла в использовании стандартных процедур того времени (мок-апы, обладательность, копирование вещей, преодоление автоматичностей, делая их сознательными и т.д.), чтобы справляться со всем, что могло оставаться, с особым акцентом на ряд целей, таких как конфронт ничто (*nothingness*), конфронт тел, храбрости, способности моделировать любые ощущения для самого себя без тела и т.д.

Но несмотря на нехватку (отсутствие) всеохватывающей процедуры, множество процессов было приведено в лекциях, и здесь я попытался собрать вместе некоторые

из них. Я воспользовался своей свободой их некоторой модернизации и формализации, поэтому это моя собственная интерпретация. Это еще далеко не полный список, особенно что касается сессий мощного группового процессинга, которые входят в лекции.

Конечной целью было избавиться от всего этого материала (вы могли бы уйти и сейчас, но вы этого не сделаете, потому что тогда вы потеряли бы все), а не оставаться здесь, в этой вселенной, в качестве ОТ. Но Рон полагал, что если бы вы справились с этим, вы должны были бы оставить свою копию вместо себя, так, чтобы ваши друзья и др. Не расстраивались.

1. Правда/Неправда (*Truth/Untruth*)

Выполняется поочередно.

а) отметьте (найдите, укажите) три вещи, которые являются правдой (*spot 3 things that are true*)

б) отметьте три вещи, которые не являются правдой

в) отметьте три вещи, которые являются правдой для другого

г) отметьте три вещи, которые не являются правдой для другого

д) отметьте три вещи, которые являются правдой для других

е) отметьте три вещи, которые не являются правдой для других

2. Предоставление прав (*Granting rights*)

Лучше всего проводить в людном месте вне дома, но также можно и в комнате или в лесу и т.д. Тогда его нужно выполнять в экстериоризованном состоянии.

Выполняйте каждую команду по несколько раз, особенно концентрируясь на первых двух и будьте очень определенными (точными, конкретными) по поводу точных прав, предоставляемых вами. Потом повторите весь набор команд.

а) Предоставьте вещам/людям право быть здесь (*Grant things/people the right to be there*)

б) Предоставьте вещам/людям право делать то, что они делают (в настоящий момент)

в) Заставьте их дать вам право предоставлять права. (*Have them give you the right to grant rights*)

г) Предоставьте другим право предоставлять права (*Grant others the right to grant rights*)

д) Заставьте других предоставить вам право предоставлять права (*Have others grant you the right to grant rights*)

3. Неправильность (*Wrongness*)

Прогуляйтесь по улице и найдите что не так. Если нет ничего, что очевидно не так, тогда найдите то, что является неблагоразумно неправильным, например, то, что аллея не меняет цветовую окраску, чтобы похвалить девочку в новом платье и т.д. Выполняйте это минимум час.

Затем сделайте это в экстериоризованном состоянии, плавая по городам и сельской местности, начиная с вашего собственного района.

4. Уверенность (*Certainty*)

Для каждой динамики отметьте (укажите, найдите) то, в чем вы больше всего уверены.

5. Несогласие (*Disagreement*)

а) отметьте три вещи, с которыми вы не должны быть согласны (*spot 3 things you don't have to agree with*)

б) отметьте три вещи, с которыми вы не должны общаться (*spot 3 things you don't have to communicate with*)

в) отметьте три вещи, к которым вам не нужно испытывать симпатию (*spot 3 things you don't have to like*)

6. Растрачивание (*Wasting*)

Каждую команду проходить как отдельный процесс:

Если вы делаете это соло, то записывайте ответы для каждого вопроса до тех пор, пока вы не почувствуете себя хорошо.

- 6.1. Смоделируйте способ растрачивать знание о чем-то (*Mockup a way to waste knowing about things*)
- 6.2. Смоделируйте способ растрачивать восприятия (*perceptions*)
- 6.3. Смоделируйте способ растрачивать энтузиазм (*enthusiasm*)
- 6.4. Смоделируйте способ растрачивать гнев (*anger*)
- 6.5. Смоделируйте способ растрачивать враждебность (*hostility*)
- 6.6. Смоделируйте способ растрачивать страх (*fear*)
- 6.7. Смоделируйте способ растрачивать горе (*grief*)
- 6.8. Смоделируйте способ растрачивать усилие (*effort*)
- 6.9. Смоделируйте способ растрачивать боль (*pain*)
- 6.10. Смоделируйте способ растрачивать чувства (*sensation*)
- 6.11. Смоделируйте способ растрачивать символы (*symbols*)
- 6.12. Смоделируйте способ растрачивать мышление (*thinking*)
- 6.13. Смоделируйте способ растрачивать принятие пищи (*eating*)
- 6.14. Смоделируйте способ растрачивать секс (*sex*)
- 6.15. Смоделируйте способ растрачивать тайну (*mystery*)
- 6.16. Смоделируйте способ растрачивать материю (*matter*)
- 6.17. Смоделируйте способ растрачивать энергию (*energy*)
- 6.18. Смоделируйте способ растрачивать пространство (*space*)
- 6.19. Смоделируйте способ растрачивать время (*time*)

7. Владение (*Having*)

Выполняется поочередно до тех пор, пока вы не почувствуете себя очень хорошо.

- 7.1. отметьте (укажите, найдите) 3 тайны, которые могли бы быть интересны. (*spot 3 mysteries that would be interesting*)
- 7.2. отметьте 3 людей, с которыми вы не возражали бы иметь секс. (*spot 3 people you wouldn't mind having sex with*)
- 7.3. отметьте 3 продукта, которые вы были бы не против съесть (*spot 3 foods you wouldn't mind eating*)
- 7.4. отметьте 3 идеи, которые вы не возражали бы иметь (*spot 3 ideas you wouldn't mind having*)
- 7.5. отметьте 3 символа, которые вы не возражали бы продемонстрировать (*spot 3 symbols you wouldn't mind displaying*)
- 7.6. отметьте 3 чувства, которые вы не возражали бы иметь (*spot 3 sensations you wouldn't mind having*)
- 7.7. отметьте 3 усилия, которые вы не возражали бы предпринять (*spot 3 efforts you wouldn't mind doing*)
- 7.8. отметьте 3 эмоции, которые вы не возражали бы ощущать (*spot 3 emotions you wouldn't mind feeling*)
- 7.9. отметьте 3 звука, которые вы не возражали бы слышать (*spot 3 sounds you wouldn't mind hearing*)

7.10. отметьте 3 вещи, которые вы не возражали бы видеть (*spot 3 things you wouldn't mind seeing*)

7.11. отметьте 3 вещи, которые вы не возражали бы знать (*spot 3 things you wouldn't mind knowing*)

(В процессе 7.2. Рон использует «3 разновидности секса, которые вы не возражали бы иметь.»)

8. Настоящее время

Выполняется поочередно.

а) ненавидеть настоящее время (*resent present time*)

б) желать настоящее время (*desire present time*)

9. Барьеры

Выполняется поочередно.

а) отметьте барьеры, которых нет перед вами (*spot some barriers that are not in front of your face*)

б) отметьте барьеры, которых нет позади вас

в) отметьте барьеры, которых нет справа от вас

г) отметьте барьеры, которых нет слева от вас

д) отметьте барьеры, которых нет над вами

е) отметьте барьеры, которых нет под вами

10. Чернота (*Blackness*)

а) выберите объект в комнате

б) смоделируйте гребень темноты перед ней (*mockup a ridge of blackness in front of it*)

в) поочередно несколько раз направьте свое внимание на эту черноту и уберите свое внимание с нее. Продолжайте до тех пор, пока не почувствуете себя комфортно, не имеющим тяги к черноте и могущим игнорировать ее и смотреть сквозь нее.

Затем повторите все это с другим объектом и т.д.

Затем закройте глаза, смоделируйте гребень черноты, и поочередно фиксируйте на нем и расфиксируйте свое внимание, как описано выше. Повторите, помешая гребень в разных направлениях.

11. Слои Черноты (*Layers of Blackness*)

Закройте глаза и смоделируйте вокруг себя множество слоев черноты. Поочередно смотрите сквозь каждый слой, чтобы увидеть следующий за ним.

12. Созидание (*Creation*)

Заставьте объекты осуждать вас за то, что вы не создаете их. Подтверждайте их и говорите им, что они неправы.

13. Объективная экстериоризация.

а) Отметьте объект в комнате

б) Примите идею об интериоризации в объект и бытие им. Моделируйте бытие в объекте как можно основательнее и по-настоящему войдите в него настолько, насколько сможете.

в) Затем экстериоризуйтесь из него.

Повторите много раз.

Это можно также проделывать в экстериоризованном состоянии, отмечая объекты в городе и т.д.

14. Эмоция

Почувствуйте одну эмоцию, а тело заставьте чувствовать другую.

15. Интериоризация

Моделируйте экстериоризацию и запихивание себя обратно в. (*Mockup exteriorizing and pushing yourself back in*)

Продолжайте до тех пор, пока у вас не останется стремления входить в.

16. Помеха (*Occlusion*)

Закройте глаза.

а) отметьте помеху или черноту (*spot an occlusion or blackness*)

б) попеременно будьте в ней и будьте здесь, до тех пор, пока она не ослабнет (*alternately be in it, and be here, until it lessens*)

Повторите.

17. В порядке (*Alright*)

а) отметьте три вещи в теле, которые в порядке (*spot 3 things in the body that are alright*)

б) отметьте три вещи вне тела, которые в порядке

18. Живость, бодрость, энергичность (*Aliveness*)

Заставьте стены говорить попеременно «вы должны сделать меня живой» (*you must make me alive*) и «вы не должны делать меня живой» (*you mustn't make me alive*)

19. Мысль

Произведите на свет мысль и смоделируйте эффект её возвращения.

Повторяйте до тех пор, пока не почувствуете себя хорошо.

20. Ничто/Что-то (*Nothing/Something*)

Поочередно производите на свет вокруг себя ничто и что-то (*Alternately put up nothing around yourself and something around yourself*)

Когда вы моделируете что-то вокруг себя, сознательно слегка изменяйте его, как минимум один раз, чтобы убедиться, что это вы являетесь причиной этой модели, а не просто залезаете в старую картинку.

Можете начать делать это в теле, моделируя вещи типа воды, воздуха, пудинга, облаков энергии, хлопка, древесины, гранита, стали вокруг себя.

Затем проделайте это в экстериоризованном состоянии, включая создание стульев, столов, символов, базовых объектов и тел. Особенно с телами, обязательно нужно изменять их несколько раз, потому что будет тенденция создавать старые тела, которые у вас уже были, или которые вы видели по телевизору и т.д.

21. Зеркала

21.1. Посмотрите в зеркало и отшатнитесь.

После того как вы проделаете это много раз, выполняйте попеременно:

21.2.

а) Посмотрите в зеркало и отшатнитесь)

б) Посмотрите в зеркало и увидите своё идеальное я

На шаге б) вы моделируете свой идеал и смотрите на него, а не на изображение в зеркале.

21.3. Посмотрите в зеркало и увидите ничто (не увидите ничего) (*Look in the mirror and see nothing*)

После того как закончите все это, выбирайте объекты (стены и т.д.), которые незеркальны и смоделируйте будто они - зеркала и повторите приведенное выше упражнение.

22. Отшатывание (*Flinching*)

22.1. Смотрите вокруг, отмечайте вещи и отшатывайтесь от них.

Затем повторите этот процесс в экстериоризованном состоянии, осматриваясь в городе.

23. Порхание¹²⁸ (*Flitter*)

Смоделируйте порхание, которое похоже на золотые искорки (или белые искорки, если вам трудно с золотыми).

Направляйте волны порхания на объекты и обратно (*Push waves of flitter against objects and pull it back*)

Это нацеливается на улучшение восприятия.

24. Тела животных (*Animal Bodies*)

Выберите не человеческое тело, такое как льва или лошади. Представьте себя в виде этого живого существа и визуализируйте как вы могли бы двигать конечностями и т.д. Затем экстериоризуйтесь из этого тела.

Повторите несколько раз.

25. Бытийность.

а) Какого рода объектом вы могли бы уверенно быть (*What kind of object can you be for certain*)

б) Будьте им и переживайте его (*Be it and experience it*)

Повторите много раз.

Затем сделайте то же самое для «какого рода энергией». После этого - «какого рода пространством».

26. Память

Выполняется попеременно.

а) Прикажите себе забыть что-нибудь

б) Вспомните это как получится (*Remember it anyway*)

27. Восприятие (*Perception*)

Оставляя глаза открытыми, осмотрите комнату, но не видите её, когда вы это делаете (*Leaving your eyes open, look around the room but don't see it while you do so*). Изучайте предметы очень тщательно, но не видите их (*Inspect things very carefully, but don't see them.*)

Теперь закройте глаза и изучайте комнату без смотрения на нее. (*Now close your eyes and inspect the room without seeing it*)

28. Терминалы

В каждом процессе проходите попеременно два вопроса.

28.1.

а) найдите 2 частицы, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас вместе (*find 2 particles that you don't object to having together*)

б) найдите 2 частицы, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас порознь (*find 2 particles that you don't object to having apart*)

28.2.

а) найдите 2 объекта, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас вместе

б) найдите 2 объекта, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас по-

¹²⁸ По-видимому имеется ввиду движение, которое можно наблюдать как пляску частичек пыли в луче солнечного света. - пер.

рознь

28.3.

а) найдите 2 животных, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас вместе

б) найдите 2 животных, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас порознь

28.4.

а) найдите 2 людей, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас вместе

б) найдите 2 людей, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас порознь

28.5.

а) найдите 2 пространства, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас вместе

б) найдите 2 пространства, против которых вы не возражали бы, чтобы они были у вас порознь

29. Аффинити

Найдите то, что держится вместе и поймите как это здорово. (*Find some things which are holding together and get how nice that is*)

30. Падение вверх (*Falling Upwards*)

Смоделируйте падение вверх и другие вещи падающие вверх в противоречии с тяготением. (*Mockup falling upwards and other things falling upwards in disagreement with gravity*)

31. Механизм Черноты (*Blackness Machinery*)

Моделируйте механизмы, создающие черноту и отбрасывайте их. (*Mockup machines that make blackness and throw them away*)

32. Исправление Обладательности (*Remedy of havingness*)

Смоделируйте приемлемую копию Земли и затем ухудшайте ее до тех пор, пока она не развалится. (*Mockup an acceptable copy of the Earth and then deteriorate it until it snaps in*) Повторить.

33. Механика (*Machinery*)

а) Найдите механику, которой вы можете быть (*Find a machine you can be*)

б) теперь будьте ей и выполняйте её функцию (*now be it and perform its function*)

Выполняйте это в виде моделирования для механики физической вселенной, такой как автомобили и сверлильный станок.

Затем сделайте это для умственной механики.

Затем сделайте это для той механики, которая прекращает (останавливает), такой как та механика, которая заставляет вас забывать, не воспринимать и не позволяет осуществлять способности ОТ.

Затем сделайте это для «размоделирующей» механики, которая размоделирует ваши мок-апы и т.п. Вы создаете картинку, потом вы будете размоделирующей механикой, которая разрушает её и заставляет её исчезнуть и т.п.

Затем сделайте это для механики импульсивного созидания, которая воздвигает здесь стены и т.п.

34. Удовольствие и Восхищение (*Enjoyment and Admiration*)

Смоделируйте удовольствие в разных местах.

Поместите облака удовольствия над разными городами.

Смоделируйте толпы людей, восхищающихся вами.

35. Благородство (*Nobility*)

Помещайте благородство в стены.

Идите в людное место и постулируйте благородство разным людям.

Затем помещайте облака благородства над разными городами.

36. Ужас (*Terror*)

а) помещайте ощущение ужаса в стены

б) Заставьте ваше тело кувыряться как будто от боли и ужаса (*Make your body flip flop around as if in pain and terror*)

в) Затем отрабатывайте мок-апы кувыркающегося тела (*Then do mockups of the body flip flopping around*)

37. Смелость (*Courage*)

Легче всего проходить смелость на расстоянии от тела, поэтому начните процессинг таким образом.

37.1. Моделируйте облака смелости над разными городами.

37.2. Идите в населенное место и постулируйте смелость определенным индивидам.

37.3. Моделируйте способы растрачивания смелости.

37.4. Помещайте ощущение смелости в стены.

Затем смоделируйте ощущение смелости перед чернотой (перед лицом черноты) и повторите с 37.1 по 37.4, используя этот вариант смелости.

Затем смоделируйте невозмутимый и высокомерный вид смелости и повторите с 37.1 по 37.4, используя этот вариант смелости.

Затем возьмите невозмутимую и высокомерную смелость и поочередно моделируйте её вокруг себя и вокруг других.

38. Еще больше смелости (*More on Courage*)

Смоделируйте частички силы, разлетающиеся в пространстве (*Mockup force particles out in space*)

Поочередно моделируйте себя и других, находящимися здесь и смелыми по отношению к ним. (*Alternately mockup yourself and others being there and being courageous about them.*)

Повторяйте это с различными подробностями, такими как световые бури (*lightning storms*), взрывы, столкновения планет (*planets being thrown around*) и т.п. Выполняйте это вдали от тела.

39. Побольше Интериоризации (*More on Interiorization*)

Интериоризуйтесь в и экстериоризуйтесь из зданий, гор, планет и солнц.

40. Расщепление (*Splitting*)

Моделируйте расщепление надвое, как в теле, так и в экстериоризованном состоянии.

=====

5. ПРОЦЕДУРА ЛЕВИТАЦИИ

20 сентября 1990 года

1. Введение

На самом деле от нее не ожидается, что она будет работать. В конце концов как-то было бы почтальонам, если бы пакеты плавали от одного к другому через всю страну... Она могла бы многих лишить работы и всех расстроить. Поэтому давайте ненадолго отложим наше намерение удивить соседей и сделать неправыми полицейских и от-

бросим идею активного перемещения МЭСТа на расстоянии.

Но левитация представляет собой очень-очень интересную тему и в неё встроено множество скрытых стандартов. Это делает её очень заманчивой областью для тренировки ОТ, потому что она порождает много энтузиазма. Это просто своего рода штучка для того, чтобы раззадорить кого-то, чтобы он отбросил некоторые свои животные aberrации и немножко больше вырос. Поэтому действительной целью этой процедуры не является левитация, в которой мало проку, а скорее это восстановление способности действовать как существо.

Мы не должны полностью концентрироваться на кейсе. Вы увидите, что при глубоком прохождении наказательных вселенных иногда уходит так много, что вам нужны своего рода упражнения ОТ или обладательность, чтобы расшириться и занять освободившееся пространство. Для этого у нас есть все процессы на обладательность и «Создание Способностей Человека», и тонны других материалов 50-х годов. У нас также есть упражнения по левитации, приведенные здесь. Мы можете использовать эту процедуру время от времени, но не концентрируйте исключительно на ней. Используйте также и другие упражнения ОТ, и концентрируйтесь на клировании главных инцидентов раннего трака (наказательные вселенные и т.п.), поскольку эти aberrации нужно будет проходить прежде, чем вы позволите себе иметь большое могущество.

Эти записки содержат, я полагаю, много того, что имеет отношение к данной теме, но возможно есть еще что-то, что может быть тут обнаружено.

-- Общая информация --

Предполагается, что когда вы левитируете некий объект, это будет легко и без усилий. В нескольких моих опытах с этим я никогда не замечал никакого напряжения или расхода энергии. Поэтому не нужно напрягаться на этих упражнениях и работать до седьмого пота. Так ничего не выйдет.

Я сам наблюдал несколько раз и слышал от других, что обычно это происходило нечаянно, непреднамеренно, без обдумывания. Просто на какой-то момент забывается, что это недопустимо для него и просто что-то движется. Так что это должно быть главным образом предметом суждения.

Вследствие этого, похоже на то, что мы могли бы опустить проблему обладания достаточного количества энергии для того, чтобы левитировать объект. Но это не означает, что мы можем проигнорировать предмет энергии, поскольку суждения об использовании энергии все же могут оставаться сдерживающим фактором. Имейте ввиду, что простое поднятие в воздух пепельницы, даже если вы делаете это чисто посредством постулата, без создания энергии, добавляет потенциальную энергию во вселенную МЭСТ (пепельница с грохотом упадет, если вы её отпустите).

В качестве предварительного шага для сбора этого материала, я записал и проверил свои ранние собственные опыты с левитацией в этой жизни. Эти записки включены сюда в качестве фундаментальной информации.

-- Основы --

Большинство из моих нескольких ранних опытов с левитацией были одним из видов сверхъестественных случаев, которые нельзя было повторить или с которыми можно было бы поэкспериментировать. Однако было исключение в форме сеансов опрокидывания стола (*Table Tipping seances*), которые практиковала моя семья дома, когда я был подростком. При этом толпа сидит вокруг стола (обычно легкий картонный столик), монотонно повторяя «Стол, встать!» в течении многих-многих часов, до тех пор, пока стол не поплывет вверх (либо полностью опрокинется, либо поплывет). Это действительно работает. Однажды я даже попробовал с двумя другими детьми, чтобы проверить, не дурачат ли нас взрослые. Имейте ввиду, что в это дело никогда не было вовлечено никого из профессиональных медиумов. Это можно сделать, если вы последовательно и достаточно долго настаиваете на этом (но это действительно долго). Мы никогда не знали, притягивали ли мы нашими телами какого-то духа, или просто получали неизвестный групповой эффект. Мы могли задавать столу вопросы (заставляя его

опускаться один раз для «да» и два раза - для «нет»), но в его ответах было мало правильного.

Я не очень-то рекомендую вам эту практику (вы можете вытащить нежелательных духов или запутаться с другими необъяснимыми штуками, в этом мало пользы для вашего кейса), но было пару вещей, которые я при этом наблюдал.

Первым делом, могло не быть ни единого толчка (ничего, что бы этому могло способствовать) для большей части времени, потраченного на монотонное повторение. Иначе говоря, мы могли быть здесь 90% времени и ничего не происходило. Как только мы получали первый настоящий толчок, то могло быть только несколько минут подергиваний и потом стол мог явственно подняться в воздух совершенно аккуратно, совсем без потряхиваний и качки. Если кто-то убирал хотя бы один палец со стола, он мог рухнуть как камень. Иногда кто-то из нас мог оставаться поблизости, но не участвовать в сеансе. В этом случае мы зачастую могли попросить его подойти и попытаться надавить на стол. Когда я это попробовал, было такое ощущение, будто я давил на пробку, плавающую в воде. Требовалась значительная сила, чтобы заставить его опуститься вниз на один-два дюйма.

Также была некоторая странность в ощущении энергии и ощущении стола и в том, как он двигается. Это совсем не похоже на то, как будто его поднимал кто-то невидимый, или будто он двигался с помощью механических средств. Это не было также и захватом сильного магнитного поля, но он имел некое подобие с движениями, вызываемыми легкими электростатическими зарядами в лабораторных опытах, которые я проводил в школе. Поскольку ни у кого волосы дыбом не стояли, то это на самом деле не могло быть электростатическим полем, а скорее это подобие подразумевает некое энергетическое поле. По моим ощущениям это скорее некое поле, которое проникает в стол и двигает его, а не какой-то приходящий луч (пучок), который его поднимает. Можно ощутить легкий поток энергии через свои руки к столу и небольшое притяжение между столом и руками (вам нужно сильно оттянуть свои руки, чтобы разорвать контакт).

Исходя из этого я мог бы заключить, что хотя может быть и можно поднять пепельницу с помощью пучка энергии, может быть легче было бы проникнуть в пепельницу и поднять ее таким способом.

Другой вывод - это то, что толчков не будет до тех пор, пока вы не пройдете свой путь на 90%. Это не очень хорошо для одитинга. Предположим, что прямо сейчас вы можете схватить тэта способом и поднять ее на 5%¹²⁹. Затем вы проделываете какие-то упражнения и вы поднимаетесь до поднятия ее на 20%. Но эта пепельница даже не дергается, поэтому вы можете обесценить свои успехи и упасть обратно до своих 5%, которые вы имели несколько раньше.

Я думаю, что это всегда бывает, когда кто-то пытается левитировать предметы. Вы можете добраться до уровня 80% и все еще не видеть результатов своих усилий и просто все обесценить. Очень трудно оттренировывать что-то, что «невозможно» потому что вы не получаете достаточно побед и потому что эта вселенная постоянно доказывает вам, что вы ничего не добиваетесь.

Я не думаю, чтобы вес или размер играли какую-то роль, до тех пор, пока вы не выберете что-то большее того, что вы можете сдвинуть своими руками (что принесет дополнительные доводы в пользу невозможности). Я полагаю, что когда вы находитесь на уровне 20%, вы становитесь причиной над 20% данности (*is-ness*) спички или пепельницы или 20 фунтов¹³⁰ веса. Следовательно брать более легкие объекты не помогает. На самом деле это может оказаться даже труднее, если объект слишком легкий, поскольку он может понизить вашу обладательность. Поэтому работайте с объектами, которые имеют некоторый вес, а не с кусочками бумаги и т.п.

Также, я не думаю, что вы увидите какое-нибудь влияние шкалы веса до тех пор, пока вы не подниметесь до уровня 90%, потому что объект находится в рамках соотно-

¹²⁹ ...you can grab an ashtray theta-wise and lift 5%.

¹³⁰ фунт - англ. единица веса = 453,6 г., 20 фунтов - это около 9 кг.

шений МЭСТа и в согласии с ними, и ведет себя соответственно, до тех пор, пока вы не достигнете такой большой причинности по отношению к нему, что сможете отменять все это.

ТУ8 применяет красивый фокус, чтобы это преодолеть. Заставляя вас перемещать пепельницу, вы получаете победы и повышаете свою причинность. Мой опыт говорит, что когда это делается хорошо, вы начинаете чувствовать, будто вы двигаете пепельницу постулатом и скорее только сохраняете физическую линию коммуникации со своими руками, чем двигаете её посредством тела. Само по себе это может быть 40-50% уровень причинности. У вас должно быть достаточно здравого смысла, чтобы не обесценивать победу такого рода, даже если она достаточно далеко от того, чтобы действительно поднимать объекты в воздух.

Другим саентологическим процессом в этой области являются левитационные упражнения, приведенные в Докторантском Курсе (*Doctorate Course*). В этих упражнениях вы экстериоризуетесь и помещаете пучок на свой палец и понимаете палец с помощью него. Иногда вы видоизменяете это, создавая мок-апы левитации. Как только это хорошо отработано, вы переходите к движению руки, плеча и т.д. См. ленты на эту тему.

Мой опыт с упражнениями по левитации из ФДК (*PDC*) говорит, что мышцы тела удобно выравнивают нормальную силу тяжести даже когда они расслаблены. Иначе говоря, когда вы физически удерживаете палец полностью расслабленным (и не пользуетесь своими мышцами для того, чтобы двигать им или удерживать его в неподвижности), он настолько же невесом как и при левитации. Пока вы используете только естественные (природные) движения (которые возможны для тела) и присутствует это состояние, вы можете воздействовать на тело пучком и довольно легко двигать его.

Само по себе это не приведет вас к тому, что ваше тело будет парить в воздухе. В этом упражнении тело по большей части все еще продолжает иметь свой собственный вес. Но вы совершенно определенно можете передвигать части тела с помощью того, что похоже только на 20% уровень причинности. Это дает вам победы и позволяет вам наблюдать как применяются эти пучки и дает вам шанс сориентировать этот пучок нужным образом (а не просто поменять вектор) и т.п. Вы также увидите, что вы можете ощущать комфортные потоки энергии в частях тела, когда вы это делаете, это помогает при излечении и т.п. Это на самом деле улучшает состояние тела, возможно потому, что немного ослабляет постоянное 100% противодействие силе тяжести.

Однажды я очень интенсивно тренировал это и довольно много достиг. Тогда я забавлялся с другими людьми, помещая пучки на их руки и побуждая их помещать пучки на меня. Это срабатывало, если человек полностью расслабит свою руку и позволит другому человеку управлять ей. Когда кто-то помещает пучок на мою руку, ощущение было довольно приятное и это тянущее усилие было очень легким. Я мог позволять своей руке двигаться вместе с этим пучком и перемещаться с ним, но я по-прежнему нес большую часть веса руки. Если один человек будет таким образом двигать руками другого, он может увидеть, что руки другого человека будут двигаться туда, куда он захочет, хотя он ничего и не говорит этому человеку. Это подтверждает тот факт, что они производят некоторый эффект, даже не смотря на то, что они далеки до того, чтобы могли двигать ими против воли другого человека или переносить мертвый вес вопреки силе тяжести.

Другое наблюдение касается двух случаев, когда я двигал объект, не думая об этом. В одном случае я сдвинул пачку сигарет, а в другом - я повернул конфорку на печи. В обоих случаях не смотрел на объект, когда мое внимание перепрыгнуло на него и я получил очень ясный, очень близкий (несколько дюймов) внешний (полноцветный, очень реальный) вид объекта и просто придал ему толчок без размышлений. Один из этих случаев произошел во время перерыва сессии, когда я проходил старый ОТ6, другой произошел через несколько недель после получения процессинга силы.

Может показаться, что самыми важными целями могли бы быть те факторы, которые повышают желание преклира левитировать, и которые улучшают его досягаемость

и ответственность, и устраняют остановки, которые могут мешать ему это делать. Они могут быть еще важнее, чем пытаться увеличить мощь его энергетических пучков или чего-то типа этого. Эти редкие случаи перемещения объектов имеют тенденцию показывать, что человек уже достаточно мудр, чтобы управлять небольшими объектами, так что недостаток могущества не является истинной причиной.

Дополнительная теория будет включена в процессы, описывающие процедуру ниже.

-- Процедура Левитации - Команды --

Вся эта процедура должна повторяться многократно, но не в быстрой последовательности. Выполните одиночный проход от предварительного шага до конца (включая несколько проходов через последующие шаги, как это указано) в качестве главного действия. Позднее, когда покажется, что это уместно, повторите целиком всю процедуру.

Главное - это выполнять эту процедуру легко, подтверждать первую победу, которая происходит во время процесса, и переходить к следующему шагу. Не старайтесь проверять, можете вы левитировать или нет, используя это в качестве скрытого стандарта для оценки ваших успехов. Вам может потребоваться сделать множество и множество сотрясающих землю успехов и побед, прежде чем что-то хотя бы сдвинется. Если вы решаете, что вы являетесь причиной над объектом, то вы ей и являетесь, даже если он не двигается. Не верьте тому, что говорит вселенная, верьте себе. Вселенная исходит из того, чтобы одурачить вас и удержать все на своих местах.

Если вы обесценили или начали чувствовать, что это невозможно, поищите сущности (БТ, МЗС, КС и т.д.), которые обесценивают и справьтесь с ними с помощью подходящей техники.

В целом буквы используются для того, чтобы обозначать отдельные команды, которые выполняются поочередно внутри одного процесса, в то время как цифры используются для обозначения процессов.

Эта процедура предназначена только для выполнения соло. Одитор не может достаточно быстро проговаривать вербально команды, для того чтобы получать хорошие результаты на большинстве упражнений ОТ или процессов моделирования (мок-апов). Кроме того, эти техники являются экспериментальными и могут быть значительно вне градиента или просто опасны если одитор будет слишком сильно давить на преклира. Выполнение их соло добавляет дополнительный защитный фактор работы полностью под своей собственной причинности.

Предполагается, что вы можете легко экстериоризоваться и выполнять без проблем процессинг моделирования. Если это не так, то СОП 8У или подобные процедуры могут быть лучшей стартовой позицией. Имейте ввиду, что все ссылки на СОП 8У ссылаются скорее на процедуру ОТ (формулы с 1 по 8), чем на открывающую процедуру (см. «Создание Способностей Человека»).

2. Процедура Левитации. Предварительные Шаги

Этот раздел содержит главным образом субъективные процессы. Некоторые из них могут приводить к главным КЯ, которые возможно нужно будет скорее реабилитировать, чем просто проходить что-то еще при последующем проходе.

Теоретически, это должны быть в основном 4-х поточные (квадро) процессы, но во многих случаях это не кажется уместным. Процессы середины 50-х годов часто использовали скобки (множественные потоки), но не всегда, поэтому я использовал здесь такой подход, добавляя потоки везде, где это кажется правильным, но не следуя им неукоснительно. Если вы почувствуете, что нужно пройти дополнительные потоки в каком-то конкретном процессе, или вы получили пропущенный заряд на пропущенном потоке, чувствуйте себя вправе добавить еще поток к процессу.

На этом предварительном шаге перед тем как начать, получите ПС (пройдите рудименты и все что нужно).

2.1 Рудименты для Левитации

Пройдите рудименты разрывы АРК (рАРК), проблемы настоящего времени (ПНВ), пропущенные утаивания (ПУ), оценивание и обесценивание по поводу левитации.

Также проверьте на наличие сущностей (боди-тэтанов и т.д.) с разрывами АРК, ПНВ или ПУ по поводу левитации и уладьте с помощью соответствующей техники. Имейте виду, не закапывайтесь тут по уши, просто получите те, которые легки. В этой процедуре есть множество процессов, которые прочистят более тщательно все эти области.

2.2 Прямой Провод Левитации (*Levitation Straightwire*)

Каждую из этих команд нужно выполнять несколько раз до ПС или победы, как вы делали это с вопросами самоанализа. Вы можете проработать целиком весь список второй раз, если в этом есть необходимость. Вся эта область должна быть доведена до классного КЯ. Если вы попадете в неприятности, используйте предпоследний список из самоанализа.

а1) Вспомните момент, когда вы наслаждались левитированием чего-нибудь (*Recall a time when you enjoyed levitating something*)

а2) Вспомните момент, когда вы наслаждались тем, как другой левитировал что-нибудь

а3) Вспомните момент, когда другой наслаждался тем, как другие левитировали что-нибудь

б1) Вспомните момент, когда вам не нравилось левитирование чего-нибудь (*Recall a time when you disliked levitating something*)

б2) Вспомните момент, когда вам не нравилось, когда другой левитировал что-нибудь

б3) Вспомните момент, когда другому не нравилось, когда другие левитировали

в1) Вспомните момент, когда вы левитировали что-то, потому что было важно это сделать (*Recall a time you levitated something because it was important to do so*)

в2) Вспомните момент, когда вы чувствовали, что для другого было важно левитировать

в3) Вспомните момент, когда вы чувствовали, что для других было важно левитировать

г1) Вспомните момент, когда вы левитировали что-то, чтобы произвести хороший эффект (*Recall a time you levitated something to create a good effect*)

г2) Вспомните момент, когда вы чувствовали, что левитирование другого произвело хороший эффект (*Recall a time you felt it created a good effect for another to levitate*)

г3) Вспомните момент, когда другой чувствовал, что левитирование других произвело хороший эффект

д1) Вспомните момент, когда вы могли что-то левитировать и выбрали не делать этого (*Recall a time you could levitate something and choose not to*)

д2) Вспомните момент, когда другой мог что-то левитировать и выбрал не делать этого

д3) Вспомните момент, когда другие могли что-то левитировать и выбрали не делать этого

е1) Вспомните момент, когда вы левитировали что-то и это улучшило коммуникацию (*Recall a time you levitated something and it improved communication*)

е2) Вспомните момент, когда другой что-то левитировал и это улучшило коммуникацию

е3) Вспомните момент, когда другие что-то левитировали и это улучшило коммуникацию

ж1) Вспомните момент, когда вы левитировали что-то и это повысило аффинити

ж2) Вспомните момент, когда другой что-то левитировал и это повысило аффинити

ж2) Вспомните момент, когда другие что-то левитировали и это повысило аффинити

з1) Вспомните момент, когда вы левитировали что-то и это было по-настоящему реально

з2) Вспомните момент, когда другой что-то левитировал и это было по-настоящему реально

з3) Вспомните момент, когда другие что-то левитировали и это было по-настоящему реально.

2.3 Решения

Теперь давайте избавимся еще от некоторых суждений и решений в этой области.

2.2.1 Вспомните решения, которые вы приняли по поводу левитации (*Recall some decisions you've made about levitating*)

2.2.2 Вспомните решения, которые другой принял по поводу левитации

2.2.3 Вспомните решения, которые другие приняли по поводу левитации

2.2.4 Запишите плохие последствия, которые вы могли создать левитацией. (*Write down some bad effects you could create by levitating*)

2.2.5 Запишите хорошие последствия, которые вы могли создать левитацией

2.2.6 Запишите игры, которые могли быть испорчены, если бы вы левитировали (*Write down some games it would spoil if you levitated*)

2.2.7 Запишите новые игры, которые вы могли бы иметь, если бы вы левитировали

2.4 Обладательность

Походите по комнате и физически прикасайтесь и отпускайте объекты.

2.5 Помощь

Человек возможно удерживает себя от левитации потому, что его убедили в том, что не делать этого - это способ выручать других людей. Нам нужно удалить одитингом эти соображения о помощи путем нелевитирования, и потом пройти более раннюю часть трака, когда левитирование могло быть помощью.

2.5.1 Как ты мог бы помочь другому посредством нелевитирования? (*How could you help another by not levitating*)

2.5.2 Как мог бы другой помочь тебе посредством нелевитирования

- 2.5.3 Как мог бы другой помочь другим посредством нелевитирования
- 2.5.4 Как мог бы другой помочь себе самому посредством нелевитирования
- 2.5.5 Как мог бы ты помочь самому себе посредством нелевитирования
- 2.5.6 Как ты мог бы помочь другому посредством левитации
- 2.5.7 Как мог бы другой помочь тебе посредством левитации
- 2.5.8 Как мог бы другой помочь другим посредством левитации
- 2.5.9 Как мог бы другой помочь себе самому посредством левитации
- 2.5.10 Как мог бы ты помочь самому себе посредством левитации

2.6 Проблемы и Решения

2.6.1

а) Отметь (укажи) проблему, которую могло бы решить нелевитирование (*Spot a problem that not levitating would solve*)

б) Как это могло бы быть решением? (*how would that be a solution?*)

2.6.2

а) Отметь проблему, которую другой или другие могли бы решить посредством нелевитирования

б) Как это могло бы быть решением?

2.6.3

а) Отметь проблему, которую ты мог бы решить посредством предотвращения левитации других

б) Как это могло бы быть решением?

2.6.4

а) Отметь проблему, которую ты мог бы решить за других посредством нелевитирования (*Spot a problem that you might solve for others by not levitating*)

б) Как это могло бы быть решением?

2.7 Проблемы и Сопротивление (противодействие)

Теория: Чтобы иметь ПНВ, преклир должен противодействовать другой стороне и делая так, питать его энергией. Я превратил это в команду, которая работает как динамит. Она может применяться и к другим областям, не только к левитации.

Выполняйте команду б) несколько раз для каждого ответа на команду а).

2.7.1.

а) Отметьте (укажите) проблему, которую вы могли бы иметь с левитацией

б) Чему вы могли бы противодействовать, чтобы сделать это проблемой (*What would you have to resist to make that a problem*)

2.7.2.

а) Отметьте проблему, которую другой мог бы иметь с левитацией

б) Чему он или она могли бы противодействовать, чтобы превратить ее в проблему

2.7.3.

а) Отметьте проблему, которую другие могли бы иметь с левитацией

б) Чему они могли бы противодействовать, чтобы превратить ее в проблему

2.8 Проблемы сравнимой величины

Поскольку левитация могла бы уладить слишком много ваших существующих для вас проблем, чтобы выдержать это пройдите следующее:

2.8.1 Отметьте (укажите) проблемы сравнимой величины с неспособностью левитировать (*Spot some problems of comparable magnitude to being unable to levitate*)

2.8.2 Отметьте проблемы, которые другие могли бы считать сравнимой величины с неспособностью левитировать (*Spot some problems that others would consider to be of comparable magnitude to being unable to levitate*)

2.9 Присоединенность (*Connectedness*)

2.9.1 Отметьте объекты в комнате, с которыми вы могли бы хотеть быть связанными. (*Spot objects in the room that you would be willing to connect with.*)

2.9.2 Отметьте объекты в комнате, которыми вы могли бы хотеть сделать связанными с вами. (*Spot objects in the room that you would be willing to make connect with you*)

2.10 Обесценивание

Это просто рудименты обесценивания, проведенные на тему левитации. Однако, эта область предрасположена к само-обесцениванию, поэтому мы распространим ее на 6 потоков. Проходите их посредством ИТСы, и более ранней подобной ИТСы, просто как обычный рудимент обесценивания.

2.10.1 Что касается левитации, вы обесценили себя? (*On levitation, have you invalidated yourself*)

2.10.2 Что касается левитации, другой или другие обесценили себя?

2.10.3 Что касается левитации, вас обесценил другой?

2.10.4 Что касается левитации, вы обесценили другого?

2.10.5 Что касается левитации, другой обесценил других?

2.10.6 Что касается левитации, вы заставили (сделали так, что) других обесценивать себя? (*On levitation, have you gotten another or others to invalidate themselves*)

2.11 Сопротивление

2.11.1 Отмечайте объекты в комнате и в каждый из них помещайте противодействие тому, чтобы его левитировали (*Spot objects in the room and into each one put a resistance to being levitated*)

2.11.2 Отмечайте объекты в комнате и в каждый из них помещайте готовность к тому, чтобы его левитировали

2.12 ПредОценивание (*Prepcheck*)

Если не обеспечить достаточную линию ИТСы, то оно будет расшевеливать слишком много заряда. Изю всех процессов этой процедуры, этот - единственный, который завяз, когда я его пробовал (прежде чем одитировать, я записал целиком всю процедуру для себя как своего рода указания К/С, хотя я ранее я сам их придумал и отдельные процессы опробовал). Сейчас возможно я мог бы пройти их легко (после того, как однажды прошел целиком всю процедуру), поэтому может быть этот процесс принадлежит второму проходу. Или если у вас под руками есть одитор, мы могли бы заставить его провести ее вам. Если вы проходите ее соло, то просто пропустите её.

Пройдите кнопки предоценивания «что касается левитации». Подбирайте каждое дающее чтение Более Раннее/Подобное до ПС. Также как вы делали это с рудиментами, мы просто проходимся по легкому материалу и надеемся на то, что другие процессы подберут остальное, а не топчемся бесконечно на этих кнопках.

Кнопки следующие:

Подавлено (*Suppressed*)

Озабочен (*Careful of*)

Не обнаружил (*Didn't reveal*)

Отрицание данности (*Not-ised*)

Предполагал (*Suggested*)

Было сделано по ошибке (*Mistake been made*)

Возражал (*protested*)

Беспокоиться о (*anxious about*)

Решил (*decided*)

Отстранился от (*Withdrawn from*)

Достиг (*Reached*)

Игнорировал (*Ignored*)

Утверждал (*Stated*)

Помогал (*Helped*)

Вносил изменения (*Altered*)

Обнаружил (*Revealed*)

Заявлял (*Asserted*)

и Согласился с (*Agreed with*)

2.13 Причина и Вина (*Cause and Blame*)

Это взято из 3-го АСС. Выполните несколько команд а), потом несколько команд б), потом опять а) и т.д.

2.13.1.

а) Отмечайте объекты в комнате и заставьте каждый из них исправиться (поднять глаза) и предоставить вам право быть причиной (*Spot objects in the room and have each one look up and grant you cause*)

б) Отмечайте объекты в комнате и заставьте каждый из них исправиться и обвинять вас

2.14 Оверты

Оверты являются веской причиной для самоограничения.

На каждом из этих процессов отмечайте оверт, затем проясните его, используя соответствующие кнопки (как в рудиментах овертов), включая идти к более раннему, если это необходимо, потом возвращайтесь к главному вопросу и отметьте другой оверт и т.д. Доведите главный вопрос до большого осознания, ПС, ОХП. (это модернизированная версия предоценивания посредством системы утаиваний).

2.14.1 Отметьте оверт причинения ущерба чему-то посредством левитации.

2.14.2 Отметьте оверты препятствования другим в левитации

2.14.3 Отметьте моменты, когда вы сожалели о том, что заставили что-то левитировать. Если нужно, просканируйте инцидент в обратном направлении. Отметьте оверт и уладьте его.

2.14.4 Отметьте моменты, когда вы были оправданы за то, что не позволяли левитировать другим. Запишите эти оправдания. Проверьте, нет ли более раннего оверта и уладьте его (либо оверт против того терминала, которому вы помешали, либо подобный оверт против себя, особенно если вы думаете, что вы на самом деле были оправ-

даны за их остановку.

2.15 Оправданная Неспособность (Validating Inability)

Если преклип не левитирует, то он, возможно получает вознаграждение, чтобы этого не делать.

2.15.1 Как ты мог бы оправдать кого-то за не-левитирование? (How could you validate someone for not levitating?)

2.15.2 Как мог бы другой оправдать вас за не-левитирование? (How could another validate you for not levitating?)

2.15.3 Как могли бы другие оправдать других за не-левитирование? (How could others validate others for not levitating?)

2.16 Оверты и решения (Overts and solutions)

Человеческая левитация вызывает так много проблем, что нам нужно хорошенько потрудиться, чтобы предотвратить это. После удаления некоторого заряда с нисходящей спирали деградации, результатом чего является превращение позитивно-негативной цели в конвейер (treadmill), мне пришло в голову, что мы сами себя изматываем, пытаясь разрешить проблему другим, совершающих оверты. Так и возник этот процесс. Он также должен быть работоспособен для других областей, а не только левитации.

Поток 1

а) Запиши оверт, который ты мог бы совершить против другого или других посредством левитации (Write down an overt you could commit against another or others by levitating.)

б) Как это можно было разрешить или предотвратить (How could that be solved or prevented.)

Поток 2

а) Запиши оверт, который мог бы совершить другой против вас посредством левитации

б) Как это можно было разрешить или предотвратить

2.16.3 Поток 3

а) Запиши оверт, который мог бы совершить другой против других посредством левитации

б) Как это можно было разрешить или предотвратить

2.16.4 Поток 0.

а) Запиши оверт, который ты мог бы совершить против самого себя посредством левитации

б) Как это можно было разрешить или предотвратить

2.17 Дотронься и отпусти (Reach and withdraw)

2.17.1 Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них ментально дотроньтесь и отпустите его 3 раза.

2.18 Постулаты

2.18.1 Вспомните постулаты, которые вы сделали, по поводу левитации

2.18.2 Вспомните постулаты, которые сделал другой, по поводу левитации

2.18.3 Вспомните постулаты, которые сделали другие, по поводу левитации

2.18.4 Вспомните постулаты, которые вы сделали другие, по поводу левитирующих других или другого. (Recall some postulates you have made about another or others doing levitation)

2.19 Вайленсы

Возможно есть один или более вайленсов, в которых вы считаете себя способным к левитации, но в которых вы не желаете этого делать. Мы проясним это с помощью «безопасной» команды SOP8D (См. «Создание Способностей Человека»).

2.19.1

а) Отметьте (укажите) кого-то, кому нужно было помешать левитировать. (Spot someone who should be prevented from levitating).

Это не должны быть листинговые вопросы. Каждый раз, когда вы получаете ответ, который хорошо читается, обобщите этот терминал (если он уже не в общем виде) и многократно (повторяя многократно) пройдите этот вопрос.

б) Отметьте места, где этот (терминал) мог бы быть в безопасности (Spot some places where (terminal) would be safe)

2.20 Прав/Неправ (Right/Wrong)

Могут быть также какие-то старые сервисные факсимиле, связанные с этой областью. Я не заню хорошего способа их здесь перечислить, но мы можем попробовать некоторые возможности и посмотреть, дают ли они чтение.

Проверьте каждую следующую пару вопросов на чтение. Если вы получите чтение на одном из влпросов пары, по пройдите её (поочередно), в противном случае не делайте этого.

2.20.1

а) Как вы могли бы сделать себя правым посредством не-левитации? (How could you make yourself right by not levitating)

б) Как вы могли бы сделать других неправыми посредством не-левитации?

2.20.2

а) Как вы могли бы сделать себя правым посредством воспрепятствования левитации ? (How could you make yourself right by preventing levitation.)

б) Как вы могли бы сделать других неправыми посредством воспрепятствования левитации (How could you make others wrong by preventing levitation)

2.21 Процессинг Готовности (Willingness Processing)

Одной из причин, по которой вы останавливаете себя от левитации, является то, что вы не хотите, чтобы другие это делали, а также потому что вы боитесь летающих повсюду бесконтрольных вещей и т.п.

Вы не будете готовы левитировать до тех пор, пока вы не будете готовы также побуждать к этому других. Избегайте одитинга в направлении неигрового состояния, это нужно перемежать с командой типа «готовность для себя самого».

2.21.1

а) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели двигать (Look around and find an object you'd be willing to move)

б) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели, чтобы его двигал другой (look around and find an object you'd be willing for another to move)

2.21.2

а) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели двигать

б) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели, чтобы его двигал дух (look around and find an object you'd be willing for a spirit to move)

2.21.3

а) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели двигать

б) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели, чтобы его двигал боди-тэтан

2.21.4

а) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели двигать

б) Посмотрите вокруг и найдите объект, который бы вы хотели, чтобы он сам себя двигал (look around and find an object you'd be willing to have move by itself)

3. Продвинутые процессы (Пространство и т.д.)

3.1 Экстериоризация

Это великий процесс экстериоризации 1953 года. Он особенно хорош в том, что он повышает восприятие (особенно когда проводится в то время, когда вы уже экстериоризованы) и может использоваться многократно.

3.1.1. Отметьте (укажите) места, где вас нет. (Spot some places where you are not)

3.2. Отрицательное местоположение (Negative Locational)

Все мы возможно полностью перегружены автоматическими механизмами этого места, которые передвигают вещи, удерживают их неподвижно и т.д. См. общую теорию СОП8-К и дополнительные данные в 2-м и 3-м АСС.

3.2.1 Отметьте (укажите) места, где вам не нужно левитировать (Spot some places where you don't have to levitate)

3.2.2 Отметьте места, где другому не нужно левитировать

3.2.3 Отметьте объекты, которые вам не нужно левитировать (Spot some objects you don't have to levitate)

3.2.4 Отметьте объекты, которые не нужно левитировать другому (Spot some objects another doesn't have to levitate)

3.2.5 Отметьте людей, которых вам не нужно удерживать от левитирования предметов (Spot some people you don't have to stop from levitating things)

3.2.6 Отметьте людей, которых другому не нужно удерживать от левитирования предметов (Spot some people another doesn't have to stop from levitating things)

3.2.7 Отметьте объекты, которые вам не нужно удерживать неподвижно (Spot some objects you don't have to hold still)

3.2.8 Отметьте объекты, которые другому не нужно удерживать неподвижно

3.3 Нельзя Прикасаться (Must Not Touch)

3.3.1 Отмечайте объекты в комнате и когда вы их отмечаете, каждый из них побуждайте сказать «Нельзя Прикасаться» (Spot objects in the room and as you spot them, have each one say "Mustn't Touch")

3.3.2 Отмечайте объекты в комнате и когда вы их отмечаете, говорите им «Нельзя Прикасаться» (Spot objects in the room and as you spot them, you say to them "Mustn't Touch")

3.3.3 Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них, помечайте на него пучок (луч) и, когда вы это делаете, побуждайте стены вопить вам «Нельзя Прикасаться» (For each one, put a beam on it and as you do so, have the walls yell "Mustn't Touch" at you)

3.3.4 Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них, помечайте на него пучок (луч) и, когда вы это делаете, вопите стенам «Нельзя Прикасаться» (For each one, put a

beam on it and as you do so, you yell "Mustn't Touch" at the walls)

3.4 Оверты по отношению к МЭСТ (Overts on Mest)

Вселенные, основанные на согласии, разделяются с другими людьми. Хотя вы можете сказать, что МЭСТ не чувствует боли и ему нельзя причинить вред, вы все же можете совершать оверт, проходя этот материал. Представьте себе озеро с детишками, утками, растительностью и другими штучками, и какими-то духами, защищающими их и т.п. Иначе говоря, это озеро, которое в основном является частью 6-й динамики, является про-выживательным для целого ряда других динамик. Теперь пойдем дальше и совершим оверт против воды, что-то типа загрязнения или еще что-то. В основном это оверт по порче игрового поля. Такого рода вещи заставляют вас ограничивать себя от достижения и управления МЭСТом.

Один из самых ранних овертов, возможно даже бейсик, в эпоху домашних вселенных – это было испортить окружение разделяемой всеми вселенной. Может быть вам что-то в ней не понравилось и вы уничтожаете это просто как будто бы это было ваша собственная личная вселенная. Это немного огорчает других пользователей этой вселенной, которым мог нравиться тот мок-ап, который вы уничтожили. Чтобы разрешить эту проблему были построены наказательные вселенные (хотя очевидно, что они не работают).

Поэтому нам нужно прояснить оверты против 6-й динамики, чтобы высвободить нашу способность достигать и справляться с этим.

Первая группа процессов основана на R2-61 из Создания Способностей Человека.

3.4.1

a) Отметь точку (место), где ты решил защищать МЭСТ (Spot a spot where you decided to protect Mest)

b) Отметь точку в комнате

3.4.2

a) Отметь точку, где ты решил, что ты испортил пространство (Spot a spot where you decide that you'd messed up the space)

b) Отметь точку в комнате

3.4.3

a) Отметь точку, где ты решил, что ты разрушил какой-то объект (Spot a spot where you decided that you'd ruined some object)

b) Отметь точку в комнате

3.4.4

a) Отметь точку, где ты решил, что ты неправильно использовал энергию (Spot a spot where you decided that you'd misused some energy)

b) Отметь точку в комнате

3.4.5

a) Отметь точку, где ты решил, что ты испортил будущее этой области. (Spot a spot where you decided that you'd messed up the future of an area)

b) Отметь точку в комнате

3.5 О/В по отношению к МЭСТ (O/W on Mest)

Теория та же самая, как в п.3.12.

3.5.1

a) Что ты сделал окружению (What have you done to an environment)

b) Что ты утаил от окружения (What have you withheld from an environment)

3.5.2

а) Что другой сделал окружению

б) Что другой утаил от окружения

3.5.3

а) Что другие сделали окружению

б) Что другие утаили от окружения

3.6 Оверты/Оправдания на тему МЭСТ (O/J on Mest)

Теория та же, как и в п.3.12

3.6.1

а) Что ты сделал объектам

б) Как ты это оправдал

3.6.2

а) Что ты сделал энергиям

б) Как ты это оправдал

3.6.3

а) Что ты сделал пространствам

б) Как ты это оправдал

3.6.4

а) Что ты сделал будущему окружения

б) Как ты это оправдал

3.7 Причина Овертов/Висхолдов по отношению к МЭСТ (Cause O/W on Mest)

3.7.1

а) Что могло случиться с объектом, чему ты был причиной? (what could you cause to happen to an object)

б) От чего (сделать объекту) ты мог удерживаться? (What could you hold back from doing to an object)

3.7.2

а) Что могло случиться с объектом, чему был причиной другой? (what could another cause to happen to an object)

б) От чего (сделать объекту) мог удержаться другой? (What could another hold back from doing to an object)

3.7.3

а) Что могло бы случиться с энергией, чему ты был причиной?

б) От чего (сделать энергии) ты мог бы удержаться?

3.7.4

а) Что могло бы случиться с энергией, чему был причиной другой?

б) От чего (сделать энергии) мог бы удержаться другой?

3.7.5

а) Что могло бы случиться с пространством, чему ты был причиной?

б) От чего (сделать пространству) ты мог бы удержаться?

3.7.6

а) Что могло бы случиться с пространством, чему был причиной другой?

б) От чего (сделать пространству) мог бы удержаться другой?

3.7.7

а) Что бы ты мог постулировать в будущее объекта? (What could you postulate into

an object's future)

б) Что мог бы ты утаить от постулирования в будущее объекта? (What could you withhold from postulating into an object's future)

3.7.8

а) Что мог бы другой постулировать в будущее объекта?

б) Что мог бы ты утаить от постулирования в будущее объекта? (What could another hold back from postulating into an object's future)

3.8 Последствия (Consequences)

Левитация чего-то может иметь последствия.

3.8.1 Запишите несколько способов, как можно повлиять на общество, если бы люди могли левитировать. (Write down some ways in which it might affect society if people could levitate)

3.8.2 Смоделируйте бессмысленные (глупые) последствия, которые могли бы произойти из-за левитации людей (Mockup nonsense type consequences that could result from people levitating) (т.е. все станут голубыми и т.д.) Закатайте каждый мок-ап в шар и затолкайте его в стены.

3.9 Объекты

Основано на формуле 5 СОП 8К и лекции от 2.5.54 3-го АСС.

Сначала экстериоризуйтесь, если можете.

3.9.1 Отметьте (укажите) объекты, которые не стреляют в вас. (Spot some objects which are not shooting at you)

3.9.2 Отметьте объекты, которые не входят через вас (Spot some objects which are not coming in at you)

3.9.3 Отметьте объекты, которые не стараются сторониться других объектов (Spot some objects which you're not trying to keep away from other objects)

3.9.4 Отметьте объекты, которые не стараются покинуть эту вселенную (Spot some objects which you're not trying to get to leave the universe)

3.9.5 Отметьте объекты, которые не стараются появиться в этой вселенной. (Spot some objects which you're not trying to get to appear in the universe)

3.9.6 Отметьте объекты, которые вам не нужно озаглавливать (Spot some objects which you don't need a deed of title to)

3.9.7 Отметьте объекты, на которые вы бы не возражали смотреть, когда они внезапно появляются. (Spot some objects which you wouldn't mind looking at if they appeared suddenly)

3.9.8 Отметьте объекты, которые, когда они внезапно появляются, не будут немедленно прогонять вас прочь. (Spot some objects which, if they appeared suddenly, wouldn't immediately drive you away)

3.9.9 Отметьте объекты, которые вы не возражали бы, чтобы они исчезли. (Spot some objects which you wouldn't mind having disappear)

3.9.10 Отметьте объекты, которые вы не возражали бы, чтобы они остались в вашем пространстве. (Spot some objects which you wouldn't mind having remain in your space)

3.10 Ужасные Последствия (Horrible Consequences)

Если бы вы на самом деле передвинули какой-то объект, могло бы возможно случиться что-то ужасное и вы испытывали бы сожаление, что вы это сделали. Поэтому,

глубоко внутри, вам нужно удостовериться, что вы не нарушите правил и не попадете в неприятности. В конце концов может отключиться звонок будильника или распутаться эта вселенная и т.д. Поэтому, давайте сотрем (проодитируем) эти ужасные последствия, которых вы ожидаете.

3.10.1.

а) Что ужасного может случиться, если бы вы левитировали объект? (What horrible thing might happen if you levitated an object?)

Записывайте ответы. Если ответ хорошо читается, продолжайте работать с ним, когда он сглажен, возвращайтесь к первому вопросу.

а) Поместите прямо перед собой мок-ап того ужасного, что случается из-за этого. (Put a mock up of the horrible thing happening out in front of you.)

б) Сделайте его более твердым.

в) Скопируйте его много раз и сделайте копии более твердыми.

г) Создайте еще побольше копий, на этот раз меняя цвета и перемещая все в этом мок-апе и т.д.

д) Начните запихивать некоторые из этих мок-апов в тело, а некоторые выбрасывать прочь и т.д. Продолжайте создавать все больше и больше и распахивайте их повсюду (в тело или выбрасывайте или делайте с ними, все что хотите).

е) Продолжайте до тех пор, пока вы не почувствуете огромное облегчение или внезапную уверенность в причинности, или полное знание (total knowingness) об этой ситуации.

Затем переходите к вопросу а).

Кстати, приведенные выше процессы работают всегда, когда у вас есть представление о том, что должно произойти что-то ужасное. Они позволяют вам удалить дурацкую рестимуляцию, которая вас пугает, а также проодитировать (стереть) реальные инциденты, которые готовы вот-вот произойти (висящие здесь на постулированном траке будущего), чтобы они не произошли. Очень редко, когда предстоящий инцидент отказывается уничтожаться (размоделироваться), данный процесс придаст вам достаточно уверенности и знания, для того, чтобы избежать этого нежелательного события.

3.11. Моделирование Отшатывания (Mockups of Flinching)

3.11.1. Отметьте объект в комнате. Смоделируйте себя, решающего, что вы собираетесь левитировать этот объект. Смоделируйте себя, помещающего на него пучок (луч) и потом отшатывающегося и говорящего «никак (ничего не получается)», размоделируйте этот пучок, не передвигая при этом объекта. (повторите со многими разными объектами).

3.11.2. Отметьте объект в комнате. Смоделируйте кого-то другого и заставьте его решить, что он собирается левитировать этот объект. Смоделируйте его, помещающего на него пучок (луч) и потом отшатывающегося и говорящего «никак», размоделируйте этот пучок, не передвигая при этом объекта. (повторите со многими разными объектами).

Иногда объекты устроены таким образом, чтобы взрываться, когда вы к ним прикасаетесь, или в качестве ловушки, или в качестве части импланта, чтобы сократить вашу силу.

3.11.3. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них помещайте на него пучок и смоделируйте будто бы он взрывается.

3.11.4. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них смоделируйте кого-то другого, кто помещает на него пучок и заставляет его взорваться перед ним.

3.11.5. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них помещайте на него пучок и смоделируйте будто бы он взрывается внутрь (схлопывается).

3.11.6. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них смоделируйте кого-то

другого, кто помещает на него пучок и заставляет его взорваться внутрь перед ним (как будто внутри был вакуум).

3.12. Местоположение (Locational – имеющий местоположение в пространстве)

3.12.1. Откуда вы могли бы левитировать объект

3.12.2. Откуда мог бы другой левитировать объект

3.13. Растрачивание (Wasting)

3.13.1. Смоделируйте способ растратить способность левитировать.

3.14. Еще остановки

Проверьте каждый из них на чтение. Если читается, то проведите ИТСу и ИТСу более раннего подобного до ПС.

3.14.1. Вы делаете так, чтобы кто-то перестал левитировать ваши вещи, убедив его в том, что вы можете левитировать только то, что вы сами создали.

3.14.2. Вы решаете, что раз уже вы не можете левитировать, вы должны быть уверены в том, что никто другой также не может этого.

3.14.3. Вам приказано левитировать то, что вы не хотите и вы избегаете этого, доказывая, что вы на самом деле не умеете это делать.

3.14.4. Вас убедили в том, что вы не должны этого делать, потому что это подает дурной пример другим, которые могли бы попытаться сделать это с плохим управлением и все испортить.

3.15. Исправление Обладательности.

Пройдите это на прямоугольном кубе из

1) Стекла, 2) Дерева, 3) Пластика, 4) Стали.

Смоделируйте копию этого объекта. Сделайте его таким большим и таким массивным как только можете. Делайте эту копию все более и более позорной до тех пор, пока она не сломается (snap in). Теперь смоделируйте множества и множества копий этого создания в разных направлениях и заставьте их продолжать разрушаться как можно дольше.

Как только они не смогут больше разрушаться, тогда смоделируйте еще большое их количество со всех сторон вокруг тела и запихните их в него. Продолжайте делать это до тех пор, пока вы не почувствуете себя по-настоящему хорошо и ваша обладательность будет высокой. Также выбрасывайте их. Если сможете получите большую лавину копий этого объекта, втекающую и вытекающую из тела. Иногда изменяйте цвета и делайте эти создания более твердыми.

Затем выберите точку, чтобы оттуда действовать, где-то в космосе (пространстве). Переместитесь в эту точку и осмотритесь. Посмотрите на звезды, светящиеся издали. Теперь смоделируйте множество этих позорных копий этого объекта и продолжайте запихивать их в эту точку действия ото всюду (со всех направлений). Будьте и в точке получения этой массы и в точке в которую запихивают эту массу со стороны. Иногда также выбрасывайте некоторые копии.

Когда вы не будете больше обрушивать проклятия на эту массу объекта, делайте эту копию все красивее и красивее до тех пор, пока она либо снова не развалится или не покажется очень интересным и ценным её иметь. Затем переходите к следующему процессу.

Продолжайте это до тех пор, пока вы не сможете легко иметь или не иметь чрезвычайно прекрасные, замечательные, эстетичные копии этого Объекта.

4. Энергия

Также потребуется небольшая приборка на предмет энергии. Предполагается, что это не будет законченным улаживанием, все это само по себе могло бы быть полной программой.

4.1. Рудименты

Прочистите рудименты рАРК, ПНВ и Пропущенные Утаивания «На предмет использования Энергии»

4.2. Прямой Провод (Straightwire)

4.2.1. Вспомните управление Энергией (Recall controlling Energy)

4.2.2. Вспомните управление Энергией другим

4.2.3. Вспомните управление Энергией другими

4.3. ПредПроверка

Если вы одитируете соло, пропустите этот шаг (см. мое раннее обсуждение).

Пройдите кнопки ПредПроверки «Что касается Энергии». Подбирайте каждое чтение (более раннее подобное) до ПС.

4.4. Начинание и останавливание энергии (Starting and stopping energy)

Походите по дому и начинайте и останавливайте потоки энергии, включая и выключая различные вещи. Обращайте внимания на поток, когда вы что-то включаете и отсутствие потока, когда вы что-то выключаете. Начните с водопроводного крана, где этот поток видимый, и потом выполняйте с выключателями света и т.д. до тех пор, пока вы не почувствуете себя хорошо относительно начинания и прекращения потоков энергии.

4.5. Оверты.

Оверты являются большой причиной для само-ограничения.

На каждом из этих процессов, отмечайте оверт, затем прочистите его, используя соответствующие кнопки (как в рудиментах овертов), включая прохождение более ранний подобный, если необходимо, затем возвращайтесь обратно к главному вопросу и отметьте другой оверт и т.д. Используйте главный вопрос до большого осознания, ПС, ОХП. (это модернизированная версия предпроверки посредством системы утаиваний).

4.5.1. Отметьте оверт причинения вреда чему-нибудь посредством создания энергии.

4.5.2. Отметьте оверты по недопущению того, чтобы другие создавали энергию.

4.5.3. Отметьте моменты, когда вы раскаивались в том, что создали какую-то энергию. Если нужно, просканируйте этот инцидент в обратном направлении. Отметьте оверт и уладьте его.

4.5.4. Отметьте моменты, когда вы были оправданы за то, что вы удерживали других от создания энергии. Запишите оправдания. Проверьте на наличие более раннего оверта и справьтесь с ним (не важно, это оверт против того терминала, которого вы остановили, или подобный свой собственный оверт, особенно если вы думаете, что вы на самом деле были оправданы за их остановку).

4.6. Местоположение (Locational)

4.6.1. Отметьте (укажите) места, где нет энергии.

4.7. Оправданная Неспособность (Validating Inability)

Если преклир не создает энергию, он возможно получает вознаграждение, чтобы этого не делать.

4.7.1. Как вы могли бы оправдать кого-то за то, что он не создает энергию? (How could you validate someone for not creating energy?)

4.7.2. Как мог бы другой оправдать вас за то, что он не создаете энергию?

4.7.3. Как могли бы другие оправдать других за то, что они не создают энергию?

4.8. Оверты и объяснения (Overts and solutions)

Создание энергии людьми вызывает так много проблем, что нам нужно очень основательно попотеть, чтобы воспрепятствовать этому.

4.8.1. Поток 1

а) Запишите оверт, который вы могли совершить против другого или других, создавая энергию.

б) Как это можно было бы разрешить или помешать этому.

4.8.2. Поток 2

а) Запишите оверт, который мог совершить другой против вас, создавая энергию.

б) Как это можно было бы разрешить или помешать этому.

4.8.3. Поток 3

а) Запишите оверт, который мог совершить другой против других, создавая энергию.

б) Как это можно было бы разрешить или помешать этому.

4.8.4. Поток 0

а) Запишите оверт, который вы могли совершить против себя самого, создавая энергию.

б) Как это можно было бы разрешить или помешать этому.

4.9. Обладательность

Эти две команды выполняются поочередно.

4.9.1

а) Отметьте (укажите) энергию в этой комнате. (Spot some energy in the room)

б) Отметьте энергию вне этой комнаты

4.10. Вайленсы

Возможно существует один или больше вайленсов, которые, как вы полагаете, способны создавать энергию, но которыми вы не хотите быть. Мы проясним это с помощью «безопасной» команды SOP8D (см. «Создание Способностей Человека»).

4.10.1. а) Отметьте кого-нибудь, кому нужно помешать создавать энергию (Spot someone who should be prevented from creating energy).

Предполагается, что это не будет листинговым вопросом. Когда вы получите ответ, который дает хорошее чтение, обобщите этот терминал (если он уже не выражен в общем виде) и многократно пройдите следующее:

б) Отметьте (укажите) места, где бы (терминал) был в безопасности.

4.11. Растрачивание Энергии

Преклир возможно не может израсходовать (выдать) пучок (луч), потому что он не может растрачивать или позволять потерять сколько-нибудь энергии, ему нужно цепляться за каждую её каплю. Следующая команда основана на Процессе Денег.

4.11.1. Смоделируйте способ растрачивания энергии.

4.12. Еще энергетические процессы

Фантазия на тему теории СОП 8К.

4.12.1. Отметьте места, где нет энергии.

4.12.2. Отметьте энергию, которая не ударяет вас прямо сейчас (Spot some energy that is not hitting you right now)

4.12.3. Отметьте места, куда вы не помещали энергию.

- 4.12.4. Отметьте энергию, которую вы могли бы иметь.
- 4.12.5. Отметьте энергию, которой вы могли бы позволить оставаться там, где она есть.
- 4.12.6. Отметьте энергию, которой вы могли бы позволить исчезнуть.
- 4.12.7. Отметьте энергию, с которой вы могли бы не соглашаться.
- 4.12.8. Отметьте энергию, которая, если бы она неожиданно появилась, не могла бы немедленно прогнать вас.

4.13. Исправление Обладательности.

Пройдите исправление обладательности, как оно приведено в последнем процессе раздела 3 на больших массах энергии (большие глобулы, шаровые частицы силы) и источники энергии типа солнца.

---- Еще энергетические процессы ----

(В августе 1996 года, когда я выполнял эту программу, я придумал еще несколько процессов на тему энергии и попробовал их. Я откопал их в своих записях и добавил сюда. Самым лучшим было упражнение на энергетические пучки, которые я уже включил в один из предыдущих разделов этой работы).

4.14. Собственность (Ownership)

Энергия, по-видимому, должна лучше реагировать на процессинг собственности (ownership), чем обладательности (havingness), из-за очень глубоко укоренившейся идеи о том, что вся энергия принадлежит ко вселенной МЭСТ.

а) Отметьте (укажите) какие-то энергии, которыми вы могли бы владеть (Spot some energies that you could own)

б) Отметьте какие-то энергии, которые вы могли бы не возражать, чтобы ими владел другой (Spot some energies that you would be willing for another to own)

в) Отметьте какие-то энергии, которые вы могли бы не возражать давать другому (Spot some energies that you would be willing to give to another)

г) Отметьте какие-то энергии, которые вы могли бы не возражать, чтобы другой давал их вам (Spot some energies that you would be willing for another to give to you)

е) Отметьте какие-то энергии, которые вы могли бы не возражать, чтобы другой давал их другим (Spot some energies that you would be willing for another to give to others)

Выполняется поочередно.

4.15. Помещение энергии в стены.

Простое помещение мысли тепла, холода, электричества или радиации в стены, не очень хорошо работает, потому что эти вещи являются реальными проявлениями движения частиц в пространстве. Поэтому когда вы так делаете, вы ВСЕГДА создаете (мок-ап) идею частиц, находящихся в движении, в дополнении к концепту энергии как таковой. До тех пор, пока я не просек эту хитрость, пытаюсь постулировать тепло или что угодно в стены, у меня была сильная тенденция впадения в аналаб. Когда вы просто помещаете идею тепла в стены, это вызывает автоматический механизм создания (мок-ап) движения для вас, а это в данном процессе нежелательно.

Запихивайте волны разного рода энергии в стены и объекты во всевозможных направлениях, особое внимание уделяя постулированию частиц в движении, которые и будут вызывать эти эффекты. Выполняйте это как в комнате, так и в экстериоризованном виде над городом.

Проделайте это со следующими видами энергии (можно добавить еще):

- а) частицы в движении
- б) тепло
- в) холод
- г) электрическая

д) взрывные вибрации (множество крошечных взрывов, создающих сильную вибрацию, включая звук и сотрясение)

е) радиационная (начните со света, затем также поработайте с ядерной)

ж) гравитационная (как множество крошечных схлопываний, создающих засасывающую волну вакуума)

4.16. Трио. (Trio)

а) отметьте (укажите) энергию, которая могла бы вам понравиться (spot some energy you could like)

б) отметьте энергию, которой вы могли бы разрешить продолжаться (spot some energy you would permit to continue)

в) отметьте энергию, которой вы могли бы разрешить исчезнуть (spot some energy you would permit to vanish)

Выполняется поочередно.

4.17. Командное Значение (Command Value)

Энергетические волны интенсивно использовались при имплантировании, что является одной из причин того, почему мы не хотим больше ничего с этим делать. Поэтому, давайте отделим эти мысли от аберрирующей силы.

Отмечайте (указывайте) различные энергии в физической вселенной и создавайте (мок-ап) ее, говоря при этом разные бессмысленные вещи.

4.18. Положительное Значение (Positive value)

Мы ошибочно считаем энергию разрушительной.

Посмотрите вокруг и найдите полезные или конструктивные энергии. Выполняйте это, используя тело, до тех пор, пока вы не почувствуете себя счастливым по поводу существования энергии. Затем снова проделайте это, уже экстериоризовавшись, паря над городом и сельской местностью.

---- конец вставки ----

5. Управление Гравитацией и другие Продвинутые Явления (Handling of Gravity and other Advanced Phenomena)

5.1. Экстериоризация.

Этот процесс экстериоризации 1954 года, который помимо других мест, использовался и в 5-м АССе.

5.1.1. Поочередно отмечайте 3 точки в теле и 3 точки вне тела.

5.2. Неудавшиеся Взлеты (Falling Upwards)

Основан на теории из 2-го АСС.

5.2.1. Создавайте объекты (коробки, банки, автомобили, самолеты и т.д.) на земле вокруг и заставляйте их падать вверх в небеса и вниз в космосе (Mockup objects on the ground outside and have them fall upwards into the sky and out into space.)

5.2.2. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них, создайте мок-ап его, падающего вверх, брошенного на потолок и вниз прямо с неба. (For each one, do a mockup of it falling upwards threw the ceiling and out through the sky)

5.2.3. Экстериоризуйтесь и отмечайте большие объекты по всему миру; высокие здания, горы, монументы и т.д. Для каждого из них, заставьте его падать вверх в небо.

5.2.4. Создавайте разбитые вдребезги мертвые тела, лежащие на земле (мужские, женские, старые, молодые и т.д.). Для каждого создавайте его собирающимся воедино и падающим вверх в небеса (т.е. проходите падение и наоборот - разбивание) (Mockup squished dead bodies lying on the ground. For each one, mock it up as pulling back together and falling up into the sky (i.e., run falling and going splat in reverse)

5.2.5. Создавайте нахождение очень высоко в воздухе в мясном теле и падение вниз на землю и расплющивание. Затем всплывайте вверх из тела и говорите: "О! Было

так здорово! Давайте еще раз!" Прodelайте это с различными типами мясных тел. Продолжайте до сглаживания. Вы должны пройти через получение удовольствия (весе-
лья) от разплющивания разных видов тел, до тех пор, пока вы не сможете легко брать и
покидать их.

5.3. Дотронься и Отпусти с Гравитацией (Reach and Withdraw from Gravity)

5.3.1.

а) Достигни центра Земли (Reach for the center of the Earth)

б) Позволь уйти оттуда (Let go of it)

5.3.2.

а) Заставь других достигнуть центра Земли (Have others reach for the center of the Earth)

б) Заставь их позволить себе уйти оттуда (Have them let go of it)

5.3.3.

а) Отмечайте объекты в комнате. Заставляйте каждый из них достигать центра Земли и позволять себе уйти оттуда (Have each one reach for the center of the Earth and let go of it)

5.4. Удерживание Земли, чтобы не уходила (Keeping the Earth from Going Away)

5.4.1.

а) Достигните Центра Земли и удерживайте его, чтобы он не уходил (Reach for the Center of the Earth and keep it from going away)

б) позвольте уйти от него (let go of it)

в) Заставьте Землю дать вам подтверждение за то, что вы это делаете. (Have the Earth acknowledge you for doing this)

5.4.2.

а) Заставьте Землю удерживать вас, чтобы вы не уходили (Have the Earth keep you from going away)

б) дайте Земле подтверждение за это и получите подтверждение конца этого цикла (acknowledge the earth for this and have the acknowledgment end the cycle)

в) Побудите Землю почувствовать облегчение (Have the Earth feel relieved)

5.4.3.

а) Побудите других достичь Центра Земли и удерживать его, чтобы он не уходил (Have others reach for the center of the earth and keep it from going away)

б) побудите их позволить уйти от него (have them let go of it)

в) Заставьте Землю дать им подтверждение за то, что они это делают. (Have the earth acknowledge them for doing this)

5.4.4.

а) Заставьте Землю удерживать других, чтобы они не уходили (Have the earth keep others from going away)

б) Побудите других дать Земле подтверждение за это и получить подтверждение конца этого цикла (Have others acknowledge the earth for this and have the acknowledgment end the cycle)

в) Побудите Землю почувствовать облегчение (Have the Earth feel relieved)

5.4.5.

а) Заставьте объекты на поверхности Земли удерживать Землю, чтобы она не уходила (Have objects on the surface of the earth keep the earth from going away)

б) Дайте им за это подтверждение и побудите их позволить уйти (You acknowledge them for this and have them let go)

в) Побудите Землю дать им подтверждение за позволение уйти (*Have the earth acknowledge them for letting go*)

5.4.6.

а) Заставьте Землю удерживать объекты на её поверхности, чтобы они не уходили (*Have the earth keep the objects on its surface from going away*)

б) Дайте Земле подтверждение за это и получите подтверждение конца этого цикла (*you acknowledge the earth for doing this and have the acknowledgment end the cycle*)

в) Побудите Землю почувствовать облегчение (*Have the Earth feel relieved*)

5.5. Процессинг Значения (*Meaningness Processing*)

В качестве предварительного шага проведите или реабилитируйте помещение значений в стены. Это сделано в лекции по групповому процессингу Конгресса Анатомия Духа Человека (*the Anatomy of the Spirit of Man congress, ASMC-6, 1955*), этот конгресс был повторен во всем мире как "Октябрьский Конгресс" в 1969 году. Процесс следующий:

5.5.1. Помещайте "Это значит..." (*"This Means"*) в стены, пол и потолок. Вы заполняете это пустое место. Придумывайте что-то типа "это значит - вторник" или "это згначит - я голоден" и т.д.

Последующие вариации направлены конкретно на улаживание гравитации.

5.5.2.

а) Побудите центр Земли говорить вам "Это значит..." и подтверждайте это.

б) Говорите центру Земли "это значит..." и побудите Землю дать вам подтверждение.

5.5.3.

а) Побудите центр Земли говорить другим людям "Это значит...". Заставьте их это подтверждать.

б) Побудите других людей говорить центру Земли "это значит..." и побудите Землю давать им подтверждение.

5.5.4.

а) Побудите центр Земли говорить объектам на поверхности "Это значит...". Заставьте все объекты вместе подтверждать это. (*Have the Center of the Earth tell objects on the surface "This means ...". Have the objects all acknowledge it together*)

б) Побудите объекты на поверхности все вместе говорить центру Земли "это значит...". Побудите Землю давать им подтверждение. (*Have the objects on the surface all say together "This means ..." to the center of the earth. Have it acknowledge them*)

5.6 Восприятие (*Perception*)

Это может помочь улучшить восприятие человеком тех объектов, которые он старается перемещать. Это в действительности принадлежит программе восприятий, но мы, как бы то ни было, можем его использовать и здесь.

Ранняя технология полагала, что поле черноты или невидимости происходит из тех инцидентов, где человек смотрит на черноту и т.п. Это не самая главная причина (хотя иногда это бывает и так). Главная причина, по которой у преклира есть черное поле, заключается в том, что он постулировал черноту, чтобы отрицать данность (*not-is*) чего-то, что он не желает видеть. Его усилие заставить вещи быть черными гораздо главнее любых других мотиваторов черноты.

5.6.1. Отмечайте объекты в комнате с открытыми глазами. Для каждого из них помещайте на него черноту и потом снова убирайте с него черноту, так 3 раза.

5.6.2. Повторите 5.6.1. с закрытыми глазами.

5.6.3. Отмечайте объекты в комнате с открытыми глазами. Для каждого из них помещайте на него невидимость и потом снова убирайте с него невидимость, так 3 раза.

5.6.4. Повторите 5.6.3. с закрытыми глазами.

5.7. Системы Взглядов (*Frames of Reference*)

Вы можете считать систему взглядов (ценностную ориентацию, точку зрения) способом видеть жизнь (*way of looking at life* - жизненные взгляды) или сплетенный воедино набор суждений. На самом деле здесь еще много чего, что будет раскрыто в отдельной работе.

5.7.1.

а) Отметьте (укажите) какие-то системы взглядов, с которых для вас могло бы быть вполне разумно левитировать объект. (*Spot some frames of reference from which it would be reasonable for you to levitate an object*)

б) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых для вас могло бы быть неразумно левитировать объект.

5.7.2.

а) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых могло бы быть вполне разумно левитировать объект для другого.

б) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых могло бы быть неразумно левитировать объект для другого.

5.7.3.

а) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых для вас могло бы быть вполне разумно создавать энергию. (*Spot some frames of reference from which it would be reasonable for you to create some energy*)

б) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых для вас могло бы быть неразумно создавать энергию.

5.7.4.

а) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых могло бы быть вполне разумно создавать энергию для другого.

б) Отметьте какие-то системы взглядов, с которых могло бы быть неразумно создавать энергию для другого.

5.8 Стены

5.8.1. Отмечайте объекты в вашем окружении. Для каждого объекта поместите на него пучок (луч), затем побудите стены, потолок и пол говорить вам "Ты разучился это делать" (*Spot objects in the environment. For each object, put a beam on it, then have the walls, ceiling, and floor tell you "You're degraded for doing that".*)

5.8.2. Поменяйте поток. Прикасайтесь пучками к объектам в окружении и говорите стенам, полу и потолку: "Вы разучились это делать" (*Touch objects in the environment with beams and you tell the walls, ceiling, & floor "You're degraded for doing that".*)

5.8.3. Прикасайтесь пучками к объектам в окружении и заставьте стены, пол и потолок засмеяться и сказать: "Ты не умеешь этого делать".

5.8.4. Поменяйте поток. Прикасайтесь пучками и потоками смеха к объектам в окружении и помещайте "вы не умеете это делать" в стены, пол и потолок, в то время когда вы это делаете. (*Touch objects in the environment with beams and flow laughter and "you can't do that" into the walls, ceiling, and floor while you're doing it*)

5.9 Быть безопасным (*Being Safe*)

5.9.1. Как могло бы не левитирование сделать вас безопасным? (*How could not*

levitating make you safe)

5.9.2. Как могло бы не левитирование сделать безопасным другого?

5.9.3. Как могло бы не левитирование сделать безопасным других?

5.10 Ужас (*Terror*)

В старые времена, когда какой-то объект начинал перемещаться, это могло быть предвестником начала атаки какого-то невидимого духа. Во времена тета-МЭСТ войн, людей в телах донимали свободные тэтаны, и первым признаком того, что один из этих тэтанов был где-то неподалеку, могло быть то, что внезапно какой-то объект срывался и падал на вас. В эпоху магии вражеские колдуны могли начать перемещать вещи в вашем пространстве или какой-нибудь демон мог показаться и долбануть вас ко всем чертям. В нынешние времена, движущийся объект может означать, что привидение или какой-то неумерший или что-то такое где-то поблизости и "собираются с вами разделиться" (*'gonna get you'*).

В результате с перемещением объектов связан страх (ужас) и у вас есть всевозможные оборонительные средства, выстроенные для того, чтобы не допустить, чтобы это произошло. Если бы вы заставили какой-то объект дернуться, вы бы вероятно напугались до смерти. Тело может по-настоящему слишком перепугаться.

Начнем с риколов.

5.10.1. Вспомните как другой пугает вас, левитируя что-то в вашем пространстве (*Recall another scaring you by levitating something in your space*)

5.10.2. Вспомните испуг другого из-за левитации чего-то в его пространстве (*Recall scaring another by levitating something in their space*)

5.10.3. Вспомните как другие пугают других, левитируя что-то в пространстве друг друга (*Recall others scaring others by levitating things in each other's space*)

5.10.4. Вспомните как вы сами испугались левитации чего-то (*Recall scaring yourself by levitating something*)

5.11. Дальнейшая работа со страхом левитации (*Further handling of fear of levitating*)

5.11.1. Помещайте страх левитации в стены, мебель и другие объекты в комнате. Заставьте это подняться до реального ощущения ужаса. Продолжайте, пока это не станет забавным.

5.11.2. Отметьте объект в комнате. Смоделируйте идею, что он начинает дергаться. Затем заставьте стены и мебель перепугаться и подавить это движение. Повторите.

5.11.3. Отметьте объект в комнате. Смоделируйте идею, что он начинает дергаться. Теперь смоделируйте, что вы перепугались и подавляете это движение. Повторите.

5.11.4. Отметьте объект в комнате. Смоделируйте идею, что он начинает дергаться. Смоделируйте толпы людей повсюду в городе, замечающих это на подсознательном уровне, перепуганных и подавляющих это движение. Повторите.

5.12. Улаживание всех, кто боится. (*Handling whoever is afraid*)

Прверьте на наличие боди-тэтанов, МЗС и т.д. кто мог бы испугаться, если бы что-то левитировало и справьтесь с этим, используя соответствующие техники.

5.13 Разорванная Реальность (*Tearing Reality*)

На раннем траке человек мог разрывать устройство пространства-времени вселенной историй (*story universe*) и испортить ее (как он иногда рвет красивую книжку). Поскольку вне этой истории не могло быть постулировано ничего другого, об должен

был бы обнаружить в этом разрыве только черноту.

Более поздние импланты пытались помешать людям левитировать что-то, имплантируя ложные данные, чтобы убедить вас, что эта реальная вселенная была вселенной истории, которая могла бы порваться, если бы вы ее испортили.

5.13.1. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого смоделируйте помещение на него пучка и дергание его. Моделируйте дыру, появляющуюся между этим объектом и тем, на чем он стоит. Заставьте черноту начать просачиваться из этой дыры. Затем вы совмещаете их обратно и оставляете так. *(For each one, mockup putting a beam on it and pulling at it. Mockup a tear appearing between the object and whatever it is sitting on. Have blackness start poring out of this tear. Then you push it all back together and leave it alone)*

5.13.2. Укажите моменты, когда вы разорвали вселенную историй. Отмечайте любые сожаления и ощущения стыда в этом инциденте. Отмечайте не были ли бы обесценены за это. Отмечайте не пытались ли вы скрыть факт того, что вы сделали. Отмечайте любые решения или постулаты, которые вы сделали в то время.

5.13.3. Отмечайте моменты, когда вы обесценивали других за разрывание вселенных историй.

5.13.4. Отмечайте моменты, когда другие обесценивали других за разрывание вселенных историй.

5.14. Расстраивание Игры (*Spoiling the Game*)

5.14.1. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них примите решение левитировать его. Затем измените свое решение и примите решение не делать этого, потому что это могло бы испортить игру.

5.15 Доверие (*Trust*)

5.15.1. Укажите людей, которым вы могли бы доверить способность левитировать. *(Spot some people you could trust with the ability to levitate)*

5.15.2. Укажите людей, которые могли бы быть в безопасности, если бы вы имели способность левитировать. *(Spot some people who would be safe if you had the ability to levitate)*

5.16. Экстериоризация-Интерииоризация (*Ext/Int*)

В данном и следующем разделе процессы основаны на лекциях 48 и 49 3-го АСС от 1 февраля 1954 года.

5.16.1. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них интериоризуйтесь в него и экстериоризуйтесь из него несколько раз.

5.16.2. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них смоделируйте (мок-ап) других тэтанов, интериоризующихся в него и экстериоризующихся из него несколько раз.

5.16.3. Экстериоризуйтесь и осмотрите страну. Ничего страшного, если ваши восприятия довольно смутные, просто получите то, что сможете. Отмечайте большие массы, такие как здания, горы и т.п. Для каждой из них интериоризуйтесь в нее и экстериоризуйтесь из нее несколько раз.

5.16.4. Экстериоризуйтесь и осмотрите страну. Отмечайте большие массы, такие как здания, горы и т.п. Для каждой из них смоделируйте (мок-ап) других тэтанов, интериоризующихся в него и экстериоризующихся из него несколько раз.

5.16.5. Проводится поочередно на Земле и на Луне. Несколько раз интериоризуйтесь в центр этой планеты и экстериоризуйтесь из нее.

5.16.6. Проводится поочередно на Земле и на Луне. Смоделируйте (мок-ап) других тэтанов, несколько раз интериоризующихся в центр этой планеты и экстериоризующихся

ся из нее.

5.17 Процессинг Уверенности (*Certainty Processing*)

См. процессинг уверенности в "Создании Способностей Человека"

5.17.1.

а) Добейтесь уверенности в том, что объекты можно левитировать. (*Get the certainty that objects can be levitated*)

б) Добейтесь уверенности в том, что объекты нельзя левитировать. (*Get the certainty that objects cannot be levitated*)

5.17.2.

а) Добейтесь уверенности в том, что вы можете левитировать объекты. (*Get the certainty that you can levitate objects*)

б) Добейтесь уверенности в том, что вы не можете левитировать объекты. (*get the certainty that you cannot levitate objects*)

5.17.3.

а) Добейтесь уверенности в том, что другие могут левитировать объекты.

б) Добейтесь уверенности в том, что другие не могут левитировать объекты.

5.17.4.

а) Добейтесь уверенности в том, что вы можете генерировать силу (*Get the certainty that you can generate force*)

б) Добейтесь уверенности в том, что вы не можете генерировать силу.

5.17.5.

а) Добейтесь уверенности в том, что другие могут генерировать силу

б) Добейтесь уверенности в том, что другие не могут генерировать силу.

5.17.6.

а) Добейтесь уверенности в том, что вы должны левитировать предметы (*Get the certainty that you must levitate things*)

б) Добейтесь уверенности в том, что вы не должны левитировать предметы.

5.18 Обладательность

Смоделируйте (мок-ап) копию Земли. Сделайте её настолько большой и массивной, насколько сможете. Делайте эту копию все более и более позорной, до тех пор, пока она не развалится. Теперь смоделируйте множество копий этого мок-апа со всех сторон и заставьте их продолжать разваливаться так долго, как сможете.

Как только они не могут больше разваливаться, смоделируйте еще множество копий со всех сторон вокруг тела и запихните их в него. Продолжайте делать так до тех пор, пока не почувствуете себя хорошо и ваша обладательность не станет высокой.

Затем найдите точку, из которой можно действовать откуда-то из внешнего пространства. Переместитесь в эту точку и осмотритесь. Увидьте вдали звезды. Теперь смоделируйте еще множество из этих позорных копий Земли и продолжайте запихивать их в эту точку функционирования со всевозможных направлений. Будьте как в точке, принимающей эту массу, так и запихивающим эту массу в нее извне. Иногда также выбрасывайте какие-нибудь копии Земли.

Когда вы больше не будете извергать проклятий по поводу этой массы Земли, делайте эту копию все красивее и красивее, до тех пор, пока она снова не развалится или не покажется очень интересной и стоящей (ценной). Затем продолжите этот процесс.

Продолжайте выполнять его до тех пор, пока вы не сможете с легкостью иметь или не иметь чрезвычайно прекрасных, замечательных, эстетичных копий Земли в

огромных количествах.

6. Процессинг Станций Объединения (*Union Station Processing*)

Он проводится в многолюдных местах. Эти процессы основаны на R2-46. Этот шаг можно было бы отложить и выполнить между шагами 5 и 6 или между шагами 6 и 7, если это более удобно.

6.1. Постулируйте людям (в людей) неспособность левитировать (*Postulate an inability to levitate into people*)

6.2. Постулируйте людям способность левитировать.

6.3. Предоставляйте людям право левитировать (*Grant people the right to levitate*)

6.4. Заставьте людей предоставить вам право левитировать (*Have people grant you the right to levitate*)

6.5. Постулируйте людям недостаток энергии (*Postulate a lack of energy into people*)

6.6. Постулируйте людям избыток энергии (*Postulate lots of energy into people*)

6.7. Постулируйте людям быть источником энергии (*Postulate being a source of energy into people*)

6.8. Предоставляйте людям право создавать энергию (*Grant people the right to generate energy.*)

6.9. Заставьте людей предоставить вам право создавать энергию.

6.10. Постулируйте людям недостаток обладательности. (*Postulate a lack of havingness into people.*)

6.11. Постулируйте людям избыток обладательности

6.12. Постулируйте людям быть источником обладательности (*Postulate being a source of havingness into people.*)

6.13. Предоставляйте людям право создавать материю (вещество) (*Grant people the right to create matter.*)

6.14. Заставьте людей предоставить вам право создавать материю (вещество).

6.15. Постулируйте людям недостаток пространства (схлопнувшееся пространство) (*Postulate a lack of space (collapsed space) into people*)

6.16. Постулируйте людям избыток пространства

6.17. Постулируйте людям быть источником пространства (*Postulate being a source of space into people*)

6.18. Предоставляйте людям право создавать пространство (*Grant people the right to generate space*)

6.19. Заставьте людей предоставить вам право создавать пространство.

6.20. Постулируйте людям нехватку времени (времени недостаточно) (*Postulate a lack of time (not enough time) into people*)

6.21. Постулируйте людям избыток времени (*Postulate lots of time into people*)

6.22. Постулируйте людям быть источником времени.

6.23. Предоставляйте людям право создавать свое собственное время (независимое от времени МЭСТ) (*Grant people the right to generate their own time (independent of Mest time)*)

6.24. Заставьте людей предоставить вам право создавать свое собственное время.

7. Механика и Другие Остановки (*Machinery and Other Stops*)

7.1. Проверьте на наличие любых ЗМС (Запрограммированных Механических

Сущностей), которые являются:

- а) механизмами левитации
- б) сломанными механизмами левитации
- в) механизмами, которые препятствуют левитации

Проработайте (уладьте) все, что обнаружите (отметьте состояние превращения в механизм, отметьте первый раз, кто ты). Если, пока вы это делаете, обнаруживаются КС (контролирующие сущности) или сущности любого другого вида, также проработайте их.

Обычно бывает довольно много такой механики, особенно на месте 3-го глаза на лбу.

Имейте ввиду, что нежелательно использовать механизмы, построенные из существ, даже если их можно заставить работать должным образом (обычно они все равно так или иначе сломаны или неподконтрольны).

7.2 Исправление Обладательности

Удаление ЗМС механического типа снижает обладательность когда эти механизмы уходят, поэтому вам нужно компенсировать это с помощью обладательности. Вы должны быть способны смоделировать любую, какую вам угодно механику, чтобы она была вокруг вас и заставить ее продолжать существовать, если вы того желаете.

Поэтому проведите исправление обладательности путем моделирования механизмов левитации, делайте их более твердыми, и затем запихивайте их в тело. Начните со сломанных левитационных механизмов (делайте их достаточно дряхлыми, чтобы захватывать их в тело). Затем постепенно улучшайте этот механизм, до тех пор, пока он не станет очень эстетичным, хорошо работающим механизмом. Выполняйте это со всевозможных направлений (сверху, снизу, спереди, сзади и т.д.), а также запихивайте их в тело вверх из прошлого и вниз из будущего, и с разных сторон нефизической вселенной. Механизмы левитации выглядят так, как вы считаете, они должны выглядеть. Имейте в виду, что после того, как вы проходите это некоторое время, появляется тенденция осознавать, как должна выглядеть механика высокого качества. Время от времени, вдобавок к запихиванию ее в тело, также растрчивайте немного механики (выбрасывайте её в пространство и т.п.). В материалах 50-х годов можно отыскать много теории на эту тему.

Как только это сгладится, вернитесь назад и пройдите снова шаг 7.1. Если вы прогнали значительное количество ЗМСов, то снова пройдите по циклу 7.2. и еще раз пройдите 7.1. Продолжайте до тех пор, пока вы не перестанете находить много материала на шаге 7.1.

7.3 Энергия

Проверьте на наличие любых ЗМС, которыми могут быть:

- а) механизмы, которые испускают энергетические пучки
- б) сломанные механизмы энергетических пучков, и
- в) механизмы для блокировки энергетических пучков.

Проработайте все, что обнаружите, как и в шаге 7.1.

Имейте ввиду, что вполне вероятно, что всякий раз когда вы помещаете пучок

на какой-то объект и пытаетесь его поднять, равный по величине и противоположно направленный пучок испускается ЗМС, чтобы удержать этот объект на месте.

7.4 Исправление Обладательности

Теперь пройдите исправление обладательности на механизмах энергетических пучков, начиная со сломанных механизмов и т.д. как и в шаге 7.2. Пройдите по мере необходимости по циклу несколько раз шаги 7.3. и 7.4.

7.5. Проверьте на наличие любых «наблюдателей», любых других боди-тэтанов, Контролирующих Сущностей (КС) или чего угодно, что тайно наблюдает за вами, чтобы докладывать о вас, когда вы делаете что-то ОТишное, типа левитации, или другую деятельность, нарушающую правила.

Проработайте с помощью обычных техник (для КС отметить состояние превращения в КС, отметить состояние расщепления, отметить состояние имплантирования ложными данными, отметить первый раз, когда вы были имплантированы ложными данными, кто ты – см. работу по КС).

Имейте ввиду, что это является реальностью, расположенной за пределами «ужасных последствий». О ваших нарушениях будет доложено и тогда на вас будут направлены большие орудия (см. следующий шаг).

7.6. Проверьте, нет ли еще чего-нибудь, наравленного на вас издалека, для того, чтобы помешать левитации, созданию энергии или другим способностям ОТ.

Зачастую, когда вы что-то левитируете, или каким-то иным образом нарушаете физическую реальность, наблюдатель докладывает о вас, а устройство типа «подавителя» будет на вас направлено со своеобразной станции имплантирования или управляющего центра. Обычно они стараются только заблокировать эту способность, хотя иногда они могут попытаться также сделать вас больным.

В большинстве случаев эти «подаватели» представляют собой имплантирующие машины, содержащие ЗМСы или другие сущности, для того, чтобы моделировать телепатическое соединение, необходимое для того, чтобы достать вас издалека. Обычно эти штучки похоже приходят довольно издалека (с других планет или других солнечных систем), а также они могут быть на астральном плане или что-то типа того, что находится за пределами обычной реальности.

Просто отметьте это местоположение (обычно вы просто знаете где это, но если нужно, вы можете поискать и найти линию, присоединяющую вас к нему) и проработайте любые ЗМСы и т.п. с помощью обычных техник.

К слову, управляющие этими местами команды обычно не беспокоятся по поводу того, что вы думаете или что вы делаете здесь, на Земле, они просто должны быть уверены, что вы не разовьете свои способности и не ударите по ним с расстояния. Они очень скрытные в своих действиях, когда останавливают вас, обычно они просто удерживают на месте объект, пока вы тянете его с помощью пучка, чтобы вы решили, что вы не можете этого сделать. Они не хотят, чтобы вы даже догадались, что есть кто-то, кто борется с вами.

7.7. Проверьте, нет ли каких-нибудь других БТ, Кластеров, ЗМС, КС, Астральных Существ и того подобного, которые возражают и препятствуют вашей левитации предметов или препятствуют тому, что вы испускаете энергию.

Проработайте, используя соответствующие техники.

7.8. Проверьте, не скрываете ли вы тайным образом от себя самого и не препятствуете ли вы самому себе левитировать или испускать энергию.

Если да, то отметьте откуда вы это делаете, затем отметьте начало того импланта, который это устроил (если нужно, датировать). Затем отметьте состояние превращения в осколок (когда заставили отколоться) (и имплантирование ложными данными, если необходимо). Затем посмотрите более ранний подобный и отметьте самый первый

раз.

(Дополнение августа 1996 года) – заставьте все, что вы найдете «указать на существо, от которого ты отделился»

Проработайте всех, кто все еще находится в месте расщепления (зачастую бывают БТ и т.п., которые находятся здесь и претендуют на то, что являются вами, после того, как вы прекратили быть расщепленным). Затем из местоположения расщепления, отметьте (и заставьте всех остальных здесь тоже отметить) вершину вселенной согласия и строительство этой вселенной согласия.

Если необходимо, вы можете использовать любые другие техники улаживания Отколовшихся Точек Зрения (*Split Viewpoint, SV*)

8. ТУ8

Будем надеяться, что вы уже довели ТУ8 до по-настоящему хорошего КЯ. Если так, то восстановите его, особенно ощущение действительного помещения вашего намерения в пепельницу.

Если нужно, найдите тренера и полностью пройдите ТУ8.

В противном случае просто проделайте последний молчаливый шаг этого ТУ соло в течении нескольких минут. Это нужно просто для того, чтобы немног смахнуть с него пыль, типа как несколько минут проделать ТУ0 перед тем как давать сессию, даже хотя у вас уже есть большая стабильная победа на этом ТУ.

9. Объективная Проработка (*Objective Handling*)

Это объективные процессы. На этом шаге вы проходите их, осматривая комнату и т.д., используя глаза тела.

9.1. Постулирование Объектов МЭСТ (*Postulating Mest Objects*)

Твердый объект – это гораздо больше, чем просто твердость. Это также и пространство, и энергия, и время (в терминах прошлого и будущего).

Также во всем МЭСТ присутствует мысленный компонент. Нельзя сказать, что весь МЭСТ содержит БТ или духов того или иного сорта. Это не так. Но существует постулированная мысль, как в том, чтобы заставить пепельницу думать мысль «Я – полевой цветок». Как минимум, существуют следы этого создающего постулата внутри объекта.

Еще вы обнаружите, что все продолжающие существовать объекты содержат компонент тайны, чтобы удержать их от легкого раз-аз-изивания. И это не та тайна, которая о чем-то, и нет каких-то лежащих в основе данных, которые надлежит раскрыть. Это просто постулированная тайна. Она не может быть «известной», потому что здесь с самого начала не было ничего, что можно знать, но ее можно воспроизводить, чтобы вызвать рассмотрение как есть (аз-из).

В этих процессах мы предполагаем, что преклир автоматически непрерывно создает реальность, и мы просто заставляем его делать то, что он и так делает, в некоторой степени возвращая это под контроль.

9.1.1. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них твердость (*Spot objects in the room and postulate solidity into them*)

- 9.1.2. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них вес.
- 9.1.3. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них цвет.
- 9.1.4. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них температуру.
- 9.1.5. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них энергию.
- 9.1.6. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них пространство.
- 9.1.7. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них мысль.
- 9.1.8. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них тайну.
- 9.1.9. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте в них эстетику.
- 9.1.10. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте, что у них есть прошлое, которое тянется за ними. (*Spot objects in the room and postulate that they have a past stretching behind them*)
- 9.1.11. Отмечайте объекты в комнате и постулируйте, что у них есть будущее, которое перед ними.

9.2 Дотронься и отпусти (Reach and Withdraw)

То же самое, но здесь мы будем дотрагиваться и отпускать (достигать и удаляться от) различных компонентов, которые создают эти объекты. Здесь вы выбираете объект и потом дотрагиваетесь и отпускаете его три раза подряд. Предпочтительно, чтобы эти три дотрагивания были достаточно быстрыми и в целом похожими. Если вы получили значительные изменения, пока пытались 3 раза дотронуться, то повторите их еще 3 раза, до тех пор, пока они не сгладятся.

- 9.2.1. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его твердость. (*Spot objects in the room. For each one spotted, reach and withdraw from its solidity 3 times*)
- 9.2.2. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его вес.
- 9.2.3. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его цвет.
- 9.2.4. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его температуру.
- 9.2.5. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его энергию.
- 9.2.6. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его пустое пространство.
- 9.2.7. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его мысленный компонент.
- 9.2.8. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его компонент тайны.
- 9.2.9. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три

раза дотроньтесь и отпустите его эстетический компонент.

9.2.10. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его прошлое.

9.2.11. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого отмеченного объекта, три раза дотроньтесь и отпустите его будущее.

9.3 Предоставление Прав (Granting Rights)

9.3.1. Отмечайте объекты и предоставляйте им право быть здесь. (*Spot objects and grant them the right to be there*)

9.3.2. Отмечайте объекты и заставляйте их предоставлять вам право предоставлять им права. (*Spot objects and have them grant you the right to grant them rights*)

9.3.3. Отмечайте объекты и заставляйте их предоставлять вам право двигать их.

10. Объективы в Экстериоризованном состоянии – Процессинг в состоянии без тела (*Exterior Objectives - Bodiless Processing*)

Для этого процесса вам будут нужны комфортное место, чтобы лечь, и другая комната, для того, чтобы проходить в ней процесс. Лучше всего это делать дома со спальней (чтобы лечь в ней) и гостиной (чтобы проводить в ней это упражнение). Идея в том, чтобы уложить тело и экстериоризоваться в другую комнату и там проводить это упражнение.

Начните с того, что войдите в другую комнату (для упражнения) и немного осмотритесь, познакомьте себя с ней. Оставьте здесь свет включенным, пока вы будете выполнять это упражнение.

Затем перейдите в комнату с кроватью и лягте. Иногда вам будет нужно посмотреть на команду для следующего процесса, который вы будете проходить (если только вы не запомнили целиком всю процедуру), поэтому вам понадобится свет, чтобы это прочесть. Вы можете оставить свет (в спальне) включенным или же выключать его, пока вы проводите упражнение (выключайте, если он вас отвлекает).

Эти процессы, которые должны проводиться, те же самые, что даны на шаге 9, за тем исключением, что теперь вы собираетесь проводить их без тела.

а) прочтите команды для следующего процесса или группы процессов, используя глаза тела. Заучите их настолько, чтобы вам не нужно было снова смотреть на них, до тех пор, пока вы не закончите их выполнение (для начала выполняйте по одному процессу за раз).

б) Закройте глаза и расслабьте тело.

в) Экстериоризуйтесь (если вы еще не экстериоризованы). Теперь будьте в центре комнаты для тренировки. Обратите внимание на то, что тэтан на самом деле вовсе не расположен в пространстве. Поэтому если вы уже избавились от суждения быть расположенным где-то, тогда просто смоделируйте (мок-ап) точку зрения для функционирования (из которой вы будете проецировать и воспринимать) в центре комнаты для упражнения, и в этом упражнении действуйте из этого местоположения (вместо того, чтобы действовать из

тела).

г) Найдите и удерживайте 8 углов комнаты. Если при выполнении этого будут какие-то проблемы, то немного поделайте дотронься и отпусти каждого из углов (по одному за один раз), а затем схватите сразу два угла за один раз, и потом 4, до тех пор, пока вы не сможете добраться до всех 8-ми. Ничего страшного, если ваши восприятия очень смутные и неустойчивые. Комната может появляться извне НВ и очень неточной, но не беспокойтесь об этом. Просто установите эти 8 якорных точек.

д) Немного поднимите свою обладательность, несколько раз втянув эти 8 якорных точек. Если эти якорные точки нереальны и не имеют массы, то поместите какие-нибудь большие тяжелые золотые шары в каждую из точек и несколько раз втяните их (вместо якорных точек). Не страшно, если комната все еще довольно смутная, она будет улучшаться по мере того, как вы будете продолжать выполнение процесса таким образом.

е) Теперь начните вытягивать большие золотые шары из углов комнаты в местоположение вашего функционирования. Вы можете быть в местоположении функционирования, получая эту массу, а также заталкивая эту массу в нее. Перемежайте это легонько толкающими волнами энергии или порханием (*flitter*) (или просто концепт ощущения волны) в стены и мебель, и потом вытаскиваете эту волну обратно (что-то типа похлопывания ладонью тэты по стене, заставляя её немного погрузиться, и потом немного вытянуть её обратно, снова и снова).

ж) Теперь проводите тот процесс, который подготовили к проведению. Если у вас более одного процесса, перед каждым процессом переустановите якорные точки (если необходимо), и снова проведите шаг д).

з) Когда закончите, плавно войдите обратно в тело, откройте его глаза, и начните с шага а) (прочтите следующий процесс, который нужно будет проходить и т.д.) Вы можете также (это необязательно) провести заполнение (переливание через) тела небольшим количеством энергии и постепенно вновь присоединиться к нему, перед тем как заставите его открыть глаза.

Приведенная здесь техника может использоваться и с другими процессами, в дополнении к приведенной на шаге 9. Мы будем называть эту общую технику "процессинг без тела" (*bodiless processing*).

Поскольку тело находится в подобном сну состоянии, существует небольшая тенденция впадать в спячку. Это нежелательно. Поэтому проводите этот процесс только тогда, когда вы очень бодры. Если вы начинаете ощущать сонное или дремотное состояние, то сделайте побольше шага е). Также, если нужно, вы можете провести исправление обладательности с помощью других объектов. Другой уловкой является вернуться обратно в тело и заставить его почувствовать себя немного более бодрым. Происходит вот что - тело считает, что оно должно спать, когда тэтан его не использует, а тэтан имеет тенденцию копировать эту бессознательность тела, когда то уходит в спячку.

11. Поднятие Тела (*Body Lifting*)

Проведите упражнения по левитации (поднятие тела) из лекций ФДК (Фила-

дельфийский Докторатский Курс - [PDC](#)). В двух словах процедура следующая:

Повторяйте это для каждой из следующих частей тела:

- а) правый указательный палец
- б) левый указательный палец
- в) правый средний палец
- г) левый средний палец
- д) правый большой палец
- е) левый большой палец
- ж) правая кисть
- з) левая кисть
- и) правое предплечье
- к) правая рука целиком
- л) левая рука целиком.

Можно также проходить и другие части тела, но приведенных выше должно быть достаточно.

Для каждой части тела повторяйте следующие шаги снова и снова, несколько раз. Продолжайте до тех пор, пока вы не сможете выполнять эти шаги успешно, быстро и уверенно. Затем переходите к следующей части тела.

А) Положите свою руку на поверхность стола (для движения всей рукой, лягте и протяните руку).

Б) Экстериоризуйтесь, всплывите над этой частью тела и поместите на нее пучок. Упражняйтесь в помещении на нее пучка и в выключении его.

Имейте ввиду, что вытягивание (утаскивание в сторону) пучка вызывает поток, который заставляет пучок приклеиваться, поэтому просто выключайте его, а не убирайте (это согласно 3-го АСС).

Обратите внимание на то, что вы можете создавать (мок-ап) пучок, без необходимости быть на одном его конце. Попробуйте оба способа (помещение пучка оттуда, где вы находитесь, и просто создание пучка из выбранной вами точки вниз к части тела).

В) Теперь поместите пучок на эту часть тела и поднимите её. Тренируйте помещение пучка на нее, поднятие, передвижение части тела очень точно (определенно), опускание её, и позволить уйти (отключение пучка).

Обратите внимание на то, что когда вы тянете (поднимаете) ее в воздух с помощью пучка, вы не используете для ее поднятия мускулов. Однако, мускулы в расслабленном состоянии, будут нести вес этой части тела, чтобы вам было очень легко передвинуть ее с помощью пучка.

Сначала ваши пучки могут быть перевернутыми и работать задом наперед (в обратном направлении). Поэтому, если у вас есть проблемы с поднятием, попробуйте повернуть пучком и изменить его направление. Также попробуйте смоделировать подставленную под эту часть тела трехногую подставку (треногу) и заставьте эту треногу вырасти (расширить себя вверх) и поднять эту часть тела от уровня, на котором она лежала.

Если эта часть тела по-прежнему не двигается после того, как вы проработали немного все это, переходите к шагу Г). Это довольно легкое упражнение и вы будете поднимать часть тела в воздух после прохождения через эти шаги несколько раз.

Г) Делайте создания (мок-апы) поднятия части тела.

Вы можете начать со следующего, а потом при последующих повторах можете варьировать:

Смоделируйте пространство.

Смоделируйте гигантскую копию части тела в этом пространстве.

Сделайте ее очень тяжелой.

Заставьте людскую массу (толпу) прийти с веревками и прочим оборудованием, покряхтеть, поднатужиться и наконец поднять ее в воздух. Заставьте их поднять и опустить ее несколько раз.

Затем заставьте их уйти, и пусть придет другая команда, вооруженная большими подъемными кранами и несколько раз поднимет ее вверх и потом опустит вниз.

Затем пусть гигантский тянущий пучок спустится с небес и несколько раз поднимет и опустит ее.

Затем пусть появится очень миниатюрный смутный пучок, схватит и несколько раз легко поднимет часть тела в воздух и опустит ее.

Затем пусть появится золотой круг (кольцо) света и заставит часть тела ходить вверх и вниз просто постулирую это.

[Ball the whole thing up into a mass and toss it where you want.](#)

Вы можете закончить или на шаге В или на шаге Г, когда вы почувствуете себя хорошо.

12. Упражнения с Объектом (*Drilling with an Object*)

Выберите два разных объекта и проведите весь этот раздел дважды, по разу с каждым из объектов. Несколько упражнений требуют использования сразу двух объектов (в этом случае тот, с которым вы не работаете, будет называться «другой объект»), поэтому пусть оба они будут под руками. Эти объекты также будут использоваться в последующих разделах.

Одним из объектов вероятно должна быть красивая твердая квадратная пепельница, по причинам, данным в ТУ8. Другим должно быть что-то отличное,

такое как деревянный брусок или пластиковая коробочка и т.п. Используемые объекты должны иметь достаточную массу для того, чтобы дать вам немного обладательности, в то же время не быть слишком тяжелыми, чтобы их можно было легко поднимать. Лучше, если эти объекты будут иметь какие-то углы, а не быть полностью круглыми, чтобы у вас было несколько точек, которые легко различимы и доступны.

12.1. Ориентация (*Orientation*)

12.1. Выберите объект и рассмотрите (исследуйте) его. Замечайте его особенности (*Notice things about it*). Положите его.

12.1.2. Сравните этот объект с «другим объектом». Замечайте то, что различно у этих двух объектов. Вы можете взять их и рассматривать их в то время, пока вы это делаете.

12.1.3. Несколько раз поднимите (возьмите) объект, осмотрите его и поставьте (положите) в точности на то же самое место.

12.2 APK (ARC)

12.2.1.

а) Направьте поток APK на объект и заставьте его подтвердить его. (*Flow some ARC at the object and have it acknowledge it*)

б) Заставьте объект направить поток APK на вас и подтвердите его. (*Have the object flow some ARC at you and you acknowledge it*)

12.2.2.

а) Направьте на объект несколько «приветов» и заставьте его в ответ направить на вас несколько «ага» (*Flow some "hellos" at the object and have it flow some "OKs" back at you*)

б) Заставьте объект направить несколько «приветов» на вас, а вы направьте в ответ несколько «ага» на него. (*Have the object flow some "hellos" at you and you flow some "OKs" back at it*)

12.3 Собственность (*Ownership*)

12.3.1. Укажите несколько людей, которые не владеют этим объектом (*Spot some people who don't own the object*)

12.3.2. Пусть объект предоставит вам право владеть им (*Have the object grant you the right to own it*)

12.3.3. Отмечайте людей и предоставляйте им право владеть этим объектом.

12.3.4. Отмечайте людей и пусть они предоставляют вам право владеть этим объектом. (*Spot people and have them grant you the right to own the object*)

12.4 Мысли (*Thoughts*)

Заставьте объект думать разные вещи. Заставьте его думать «Сегодня мне

нужно купить молока», «Я хочу выйти отсюда и встретить объект противоположного пола и позабавиться», «Я собираюсь удрать и присоединиться к бродячему цирку», «Я французского происхождения», «Я – голубая птичка» и т.п. Придумывайте разные штуки, чтобы их думать и заставляйте его думать их. В качестве идей можете использовать динамики.

12.5 Дотронься и отпусти (Reach and Withdraw.)

Выполняется поочередно с обоими объектами. На каждую команду дотронуться сделайте это несколько раз на первом объекте, потом несколько раз на другом объекте, потом вернитесь к первому объекту и т.д. до тех пор, пока вы не почувствуете себя хорошо по этому поводу.

Начните с назначения пространства (возьмите 8 якорных точек) и этих двух объектов в этом пространстве. (*Begin by intending the space (get 8 anchor points) and the 2 objects in the space*)

12.5.1. Дотроньтесь до твердости этого объекта. Усиьте ее. Позвольте ей уйти. (*Reach for the solidity of the object. Intensify it. Let go of it*)

12.5.2. Дотроньтесь до веса этого объекта. Усиьте его. Позвольте ему уйти.

12.5.3. Дотроньтесь до цвета этого объекта. Усиьте его. Позвольте ему уйти.

12.5.4. Дотроньтесь до температуры этого объекта. Усиьте ее. Позвольте ей уйти.

12.5.5. Дотроньтесь до энергии этого объекта. Усиьте ее. Позвольте ей уйти.

12.5.6. Дотроньтесь до пространства этого объекта. Расширьте его. Позвольте ему уйти.

12.5.7. Дотроньтесь до мысли этого объекта. Увеличьте ее. Позвольте ей уйти.

12.5.8. Дотроньтесь до тайны этого объекта. Увеличьте ее. Позвольте ей уйти.

12.5.9. Дотроньтесь до эстетики этого объекта. Увеличьте ее. Позвольте ей уйти.

12.5.10. Дотроньтесь до прошлого этого объекта. Усиьте его. Позвольте ему уйти.

12.5.11. Дотроньтесь до будущего этого объекта. Расширьте и усовершенствуйте его. Позвольте ему уйти.

12.5.12. Дотроньтесь до важности этого объекта. Увеличьте её. Позвольте ей уйти.

12.5.13. Дотроньтесь до бытийности этого объекта. Увеличьте её. Позвольте ей уйти.

12.5.14. Дотроньтесь до конечной цели этого объекта и возвысьте ее. Пусть объект поднимется выше самого себя и поднимет её. Какое-то мгновение по-

любуйтесь и потом позвольте ей уйти. (*Reach for the ultimate purpose of the object and elevate it. Let the object be it's higher self and uplift it. Admire that for a moment and then let go of it*)

12.5.5. Дотроньтесь до полной (совершенной) данности (*isness*) этого объекта (включая все, к чему вы прикасались на предыдущих шагах). Какое-то мгновение полюбуйте и потом позвольте ей уйти. (*Reach for the complete isness of the object (including everything contacted in the earlier steps). Admire that for a moment and then let go of it.*)

12.5.16. Дотроньтесь до изначального естественного состояния данности-как-есть (*original native state as-isness*) этого объекта. Какое-то мгновение полюбуйте и потом позвольте ему уйти.

12.6 Удержание объекта (Holding the object)

Выполняется, используя оба объекта. Несколько раз выполните команду на одном объекте, потом – на другом объекте, потом снова вернитесь на первый и т.д.

12.6.1. Используя руки тела, схватите объект и держите его, чтобы он не уходил. Затем позвольте ему уйти. (*With the body's hands, grab the object and keep it from going away. Then let go of it*)

12.6.2. Используя руки тела, схватите объект и удерживайте его неподвижным. Затем позвольте ему уйти.

12.6.3. Используя руки тела, схватите объект и сделайте его более твердым. Затем позвольте ему уйти.

Эти команды имеют тенденцию раз-сглаживать (делать негладкими) друг друга. После того, как будут пройдены все три, снова проходите через весь набор, до тех пор, пока они не будут давать никаких изменений. Общую теорию смотрите в 16-м и 17-и АСС.

12.7 Совершенное Воспроизведение (Perfect duplication)

Проведите процесс R2-33 из «Создания Способностей Человека» на каждом из двух объектов. Проведите пару команд на одном объекте несколько раз, потом проделайте это с другим объектом, потом вернитесь к первому и т.д. Команды следующие:

12.7.1.

а) Создайте совершенный дубликат этого объекта (*Make a perfect duplicate of the object*). Дубликат в том же самом времени, на том же самом месте и с той же самой энергией, что и объект.

б) Теперь считайте, что он снова здесь (*Now consider that it is there again*)

12.8 Pressession 31

Ссылка: технич. том 4, стр. 159. Проводите его поочередно на обоих объектах.

12.8.1. Отметьте что-то, что этот объект не воспроизводит (*Spot some things the object is not duplicating*)

12.9. 8К на Объекте (8C on an Object)

Это вариант открывающей процедуры 8K. Проводится стоя (*Run this standing up*)

12.9.1.

а) выберите точку в комнате, где мог бы находиться объект (включайте места наверху других вещей, на полу и т.д.)

б) возьмите объект, принесите его к этой точке и поставьте его туда. Затем позвольте ему уйти. (*Pick the object up, move it to the spot and put it there. Then let go of it*)

Когда это будет сглажено, поднимите планку сложности до следующего варианта:

12.9.2. то же самое, за тем отличием, что кроме выбора точки, также решайте каким образом вы хотите ориентировать (расположить) объект (куда должны быть направлены его углы и т.п.). В точности представьте себе, как вы хотите его поставить здесь (сделайте мок-ап). Затем передвиньте его очень аккуратно (тщательно) в точности в то положение, которое вы выбрали.

Когда это будет сглажено, делайте следующее:

12.9.3. то же самое как и в 12.9.2., за тем исключением, что как только вы касаетесь объекта, постарайтесь двинуть его так быстро и потом отпустить его так быстро, как только возможно (отдергивайте от него свою руку).

Теперь давайте извлечем отсюда еще немного пользы, используя это для того, чтобы стереть (проодитировав) те уклонения (вздрагивания, отшатывания), которые есть у большинства людей при помещении пучка на что-нибудь.

12.9.4.

а) Выберите точку в комнате, куда может быть поставлен объект. В точности смоделируйте (мок-ап) как вы планируете его расположить.

б) Дотянитесь до объекта своей рукой, прикоснитесь к нему и потом отшатнитесь от него (словно вы прикоснулись к горячей плите) Повторите это ровно 3 раза.

в) Теперь, спокойно и легко (без отшатывания) возьмите объект и переместите его в точности на ту позицию, в которую вы планировали для него. Отпустите его (расслабленно, спокойно).

12.10 Исправление Обладательности

Проведите исправление обладательности, используя для этого большие, тяжелые мок-апы этого объекта.

а) начните с моделирования обветшалых вариантов этого объекта, до тех пор, пока они не будут сваливаться в тело. Затем сделайте множество копий (изменяя цвет и т.п. и сделайте их настолько твердыми, насколько возможно) и засовывайте их в тело со всех сторон. Когда это будет сглажено, улучшите этот мок-ап и запишите его в большее количество копий. Продолжайте до тех пор, пока у вас не будет супер-прекрасного варианта этого объекта (гораздо лучше, чем настоящий предмет). Иногда также что-то выбрасывайте. Постарайтесь начать двигать лавину входящего и исходящего потока смоделированных объектов.

б) Выберите точку функционирования вовне пространства (*out in space*) (как это делалось в предыдущих упражнениях) и повторите вышеописанную процедуру без тела.

12.11 Признание Объекта (*Acknowledgment of the Object*)

12.11.1

а) Отметьте объект как коммуникацию от создателя в отдаленном прошлом. Считайте, что объект сам по себе должен быть коммуникационной линией,

протянутой сквозь время, чтобы дать вам совершенное воспроизведение того, что создал (мок-ап) создатель.

б) Пошлите подтверждение (признание) создателю обратно через этот объект.

в) Теперь пошлите мок-ап этого объекта обратно создателю (пошлите его обратно через трек этого объекта)

г) Заставьте создателя вернуть (послать обратно) вам подтверждение.

Когда вы будете это повторять, вы можете отмечать и того же самого и других создателей.

Довольно странно, но этот процесс хорошо работает и производит очень интересные релизы и поднимает обладательность. Это выглядит отклонением от той видимости, что другой МЭСТ был изменен в данности (*alter-ised*), чтобы сделать этот объект, и он также обходит (оставляет без внимания) эти представления о производстве. Массовое производство объектов было кем-то (или кем-то) постулировано, даже если для того, чтобы сделать огромное количество копий, использовалась машина.

12.12. Интериоризация-Эстериоризация (*Int / Ext*)

Поочередно используйте оба объекта. Несколько раз интериоризуйтесь в и экстериоризуйтесь из каждого из них и потом переходите к другому объекту и продолжайте. (*Interiorize into and exteriorize from each one a number of times and then shift to the other object and continue*)

12.13. ОтПроВос (Открывающая Процедура Посредством Воспроизведения - *Op Pro by Dup*)

Проведите её, используя наши два объекта в качестве «книги» и «бутылки». Расположите их на противоположных концах комнаты, так, чтобы вам нужно было ходить между ними. См. процедуру R2-17 в «Создании Способностей Человека». Это не означает, что это должно быть состязание на выносливость (долготерпение) или долгий изнурительный процесс. Просто делайте его до тех пор, пока он не перестанет производить изменений и вы не почувствуете себя вполне экстериоризованным. Согласно 3-го АСС, этот процесс только тогда может быть трудным, когда процесс ОтПро 8К является не сглаженным.

а) возьмите объект

б) отметьте его вес

в) отметьте его цвет

г) отметьте его температуру

д) поставьте (положите) его.

Повторяйте попеременно на двух объектах.

12.14 Предоставление Бытийности (*Granting Beingness*)

Выполняйте эти команды на обоих объектах, поочередно выполняя несколько команд на каждом из них.

Основная идея для первого процесса берет начало из 3-го АСС. Третий процесс основан на R2-31 из «Создания Способностей Человека».

12.14.1. Настаивайте на том, что разные люди находятся в этом объекте. (*Insist that various people are in the object*). Используйте знаменитых людей, людей, которых вы знали в прошлом, людей, которых вы знаете в настоящем, вымышленных персонажей и т.п.

12.14.2. Смоделируйте толпы людей в этом объекте, затолкайте в него еще больше толп, затем заставьте их всех исчезнуть. (*Mockup crowds of people in the object, push in more crowds, then have them all blow*)

12.14.3. Отметьте те вещи, которыми бы вы не возражали, чтобы ими был этот объект (*Spot some things you wouldn't mind the object being*)

12.14.4. Предоставьте этому объекту немного бытийности. Затем дайте ему подтверждение в том, что он является этой бытийностью. (*Grant some beingness to the object. Then acknowledge it for being that beingness*)

12.15. Улучшение объекта (*Enhancing the object*)

Выполняется на обоих объектах, поочередно выполняя несколько команд на каждом из них.

12.15.1. Смоделируйте золотые якорные точки (маленькие золотые шары) в этом объекте. Смоделируйте множество их, одну за другой, в очень точных (определенных) точках внутри него. (*Mockup lots of them, one after another, at very precise points within it*).

12.15.2. Побудите, чтобы большое количество золотых якорных точек материализовалось в этом объекте. Заставьте их исчезнуть. Заставьте их появиться. Заставьте их исчезнуть. Повторите несколько раз. (*Cause a large number of golden anchor points to materialize in the object. Have them vanish. Have them appear. Have them vanish. Repeat a number of times.*)

12.15.3. Смоделируйте энергетические ауры у этого объекта, моделируя внутри него энергию и заставляя ее светиться определенным цветом (не страшно, если это свечение будет не-физическим). Прodelайте это несколько раз подряд для каждого цвета на одном объекте и потом проделайте с другим объектом. Перед тем, как переходить к следующему цвету, сгладьте предыдущий. (*Mockup energy auras for the object by mocking up energy within it and having it glow with a specific color (it is OK if the glow is non-physical). Do each color a few times in a row on one object and then do the other object. Flatten one color before going on to the next.*) Прodelайте это для голубого, зеленого, красного, желтого, оранжевого, коричневого, багрового, белого, черного, серебряного и золо-

того.

12.15.4. Смоделируйте качество и эстетичность в этом объекте и заставьте его излучать их внутреннюю красоту. (*Mockup quality and aesthetic in the object and get it to radiate its internal beauty*)

12.15.5. Побудите появиться внутри объекта большое количество золотых якорных точек, добейтесь, чтобы они светились золотой аурой, и заставьте его быть эстетичным и излучать красоту. Добейтесь, чтобы это происходило одновременно с тем, пока вы берете объект и рассматриваете его. Замечайте свою собственную причинность в этом текущем состоянии объекта. Поставьте (положите) объект. (*Cause a large number of golden anchor points to appear within the object, get it glowing with a gold aura, and have it be aesthetic and radiate beauty. Get this all happening simultaneously while you pick up the object and look it over. Notice your own causation in the current state of the object. Put the object down*)

12.16 Раз-создание Механики (*Unmocking Machinery*)

Позаимствовано из материалов 3-го АСС.

12.16.1.

а) Получите некоторое представление о том, что вы экстериоризованы и дрейфуете над объектом. Направьте вниз на объект пучок (белую или золотую линию). (*Get the idea that your exteriorized and floating above the object. Put a beam (white or golden line) down to the object*).

б) Теперь позади себя смоделируйте демона (как энергетическую точку). Заставьте демона протянуться и заставить этот пучок исчезнуть. (*Now mock up a demon (as a point of energy) behind you. Have the demon reach out and make the beam vanish*)

в) Поместите туда другой пучок и посмотрите как демон заставит его исчезнуть.

г) Теперь будьте демоном и посмотрите на себя, испускающего пучок и заставьте его исчезнуть (*Now be the demon and see yourself putting out a beam and make it vanish*).

е) Выполните шаг в) три раза, а потом шаг г) 3 раза. Повторяйте до тех пор, пока не сгладится.

12.16.2. Затем потренируйтесь в помещении пучка на объект и предпочитая не заставляя демона его уничтожать. На некоторое время оставьте этот пучок на объекте, чтобы показать вам, что вы можете это делать, а потом предпочтите его отключить самому. (*Then drill putting a beam on the object and choosing not to have it unmocked by a demon. Leave the beam on the object for a moment to show that you can do it, and then choose to turn it off yourself.*)

12.17. Уклонение от контакта с МЭСТ. (*Flinching from Contact with Mest*)

Проводится на объектах в комнате, включая данный объект и второй объект, а также разные другие вещи.

12.17.1. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них помещайте на него пучок. Затем представьте себе суть (сущность – *essence*) объекта, направляющую пучок вверх на вас. Отшатнитесь назад, избавьтесь от этого пучка и скажите: «О, что за ужасные манеры!» (*Then imagine the essence of the object flowing up the beam at you. Flinch back and release the beam and say "Yeetch, that tastes awful".*)

12.17.2. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них помещайте на него пучок и представляйте себе что-то приятное, исходящее от этого пучка. (*For each one, put a beam on it and imagine pleasant things flowing up the beam*)

12.17.3. Отмечайте объекты в комнате. Для каждого из них помещайте на него пучок и делайте следующее:

Заставьте пучок не течь. (*Have the beam not flow.*)

Заставьте пучок источать что-нибудь приятное из объекта на вас. (*Have the beam flow something pleasant from the object to you.*)

Заставьте пучок не течь.

Заставьте пучок источать что-нибудь приятное от вас к объекту.

Повторите.

12.17.4. Снова проведите 12.17.3, но на этот раз заставьте течь что-нибудь неприятное, но вы все равно держитесь (продолжайте), начиная и останавливая этот поток. (*Do 12.17.3 again but this time have something unpleasant flow but you hold on anyway, starting and stopping the flow.*)

12.18. Улаживание Вмешательства (*Handling Interference*)

12.18.1. Поместите пучок на объект.

Проверьте на Е-метре нет ли каких-либо сущностей и т.п., которые уничтожают (анмок-ап) или противостоят ему, или обесценивают его, или как-то иначе пытаются помешать вам левитировать объект.

Проверьте что это за сущности (обычно в такого рода деятельности это бывают ЗМС или КС) и соответствующим образом проработайте их.

12.18.3. Поместите пучок на объект и проверьте на Е-метре, нет ли раз моделирующих машинок, разрушающих этот пучок.

Если есть, то первым делом проверьте, есть ли какие-либо ЗМС в этой раз моделирующей машинке и проработайте её. Также проверьте, нет ли каких-либо других БТ или чего-либо, пытающегося продолжать создавать эту машинку и проработайте их.

Затем многократно скопируйте эту машинку, изменяя ее цвет и т.п., до тех пор, пока вы не получите над ней контроль. Если необходимо, вы можете провести исправление обладательности на этой машинке.

Уничтожение машинерии (автоматичности) – полезно, но это не должно расстраивать что-то, когда вы этого не хотите делать. (*Unmocking machinery is useful, but it shouldn't undo things when you don't want it to.*)

Теперь поместите пучок на объект и заставьте раз моделирующую машинку оставить его в покое. Если с этим есть какие-то проблемы, повторите с самого начала 12.18.2.

12.19. Слой Четвертого Измерения (*Fourth Dimensional thickness*)

Физическая вселенная использует только трехмерные создания (мок-апы), но к ним существует в некоторой степени слой 4-го измерения. Представьте себе двухмерную вселенную, нарисованную на листке бумаги. Хотя все имеет только 2 измерения, бумага и чернила имеют слабую толщину в третьем измерении.

Замечание: иногда вы видите БТ как искру, исчезающую вдаль, в то время когда непохоже, чтобы она отдалась очень далеко в обычных трех измерениях. Она удаляется в 4-х мерном направлении вне реальности. Представьте себе книгу в футе от вас и потом представьте себе ее, уменьшающуюся с расстоянием, в то время пока она продолжает быть всего лишь в футе от вас в обычных трех измерениях (она не удаляется прочь путем прохождения мимо других вещей в комнате, но вместо этого она уходит прочь без перемещения). Это и есть то самое 4-е измерение, в отмечании которого мы заинтересованы.

Другое замечание: Четвертое пространственное измерение могло бы иметь два направления, проста так же как у нас есть право-лево, верх-низ, и перед-назад для

обычных трех измерений. Я полагаю, что математики обычно называют четвертую пару направлений ана и ката (*ana and kata*).

12.19.1.

а) Определите пространство вокруг объекта, помещая 8 якорных точек в кубе вокруг него. Сохраняйте их на месте, пока будете выполнять оставшиеся шаги. (*Intend the space around the object by putting up 8 anchor points in a cube around it. Keep this in place while doing the remaining steps.*)

б) Представьте себе трехмерную систему координат (как в геометрии) с осями X, Y и Z, под прямым углом друг к другу и пересекающимися в точке в центре этого объекта. Затем представьте себе четвертую ось, простирающуюся в обе стороны нефизических направлений. (*Imagine a 3 dimensional co-ordinate system (as in geometry class) with an x axis, y axis, and a z axis all at right angles to each other and crossing at a point in the center of the object. Then imagine a 4th axis stretching off both ways in non-physical directions.*)

в) Протянитесь в направлении 4-й оси, отыскивая объект, продолжающий быть здесь в данном направлении, до тех пор, пока вы не достигните конца этого объекта. (*reach down this 4th axis finding the object continuing to be there in that direction until you reach the end of the object.*). Затем найдите ничто на дальней стороне объекта в этом направлении. (*Then find nothingness on the far side of the object in this direction*). Снова ухватите центр (точку физической вселенной) этого объекта. Затем повторите этот шаг в противоположном направлении этой 4-й оси, чтобы найти другую сторону объекта и ничто за его пределами. (*Pick up the center (physical universe point) of the object again. Then repeat this step in the opposite direction on the 4th axis to find the other side of the object and nothingness beyond that.*)

г) Дотроньтесь и отпустите одну из 4хмерных граней объекта. (*Reach and let go of one of the 4th dimensional edges of the object*). Повторите несколько раз. Затем проделайте это с другой гранью 4-го измерения. Затем дотроньтесь и отпустите одновременно обе грани, как если бы вы удерживали толщину 4-го измерения объекта между парой тэта-ладоней. (*Then reach and let go of both edges simultaneously as if you were holding the 4th dimensional thickness of the object between a pair of theta hands*).

Как только вы сможете легко и уверенно находить толщину 4-го измерения, вам будет не нужно продолжать моделировать (мок-ап) набор 4-х осей.

д) Определите 8 якорных точек довольно близко возле физического объекта. Поместите второй набор из 8 якорных точек на то же самое место, что и первый набор. Теперь возьмите второй набор и протяните его в 4-м направлении, до тех пор, пока он не пройдет в ничто за пределами грани объекта. (*Now take the second set and extend it in a 4th direction until it passes into the nothingness beyond the edge of the object*). Теперь совсем немножко передвиньте его назад, так чтобы он заключал в себя (прикасался) последнее место в этом направлении, которое еще включает в себя объект. (*Then move it back just a trifle so that it encompasses the last place in that direction which still includes the object*) Несколько раз дотроньтесь и отпустите объект в этом пространстве. Затем повторите то же самое в противоположном 4-м направлении.

е) Представьте себе 8 якорных точек в одном 4-м направлении, присоединенных к ([connecting to](#) - связанных с) другим 8 якорным точкам в другом 4-м направлении. Представьте себе трехмерный объект в каждом из этих кубов, а также как пятно (мазок), простирающийся между ними.

ж) Теперь, с помощью пары тэта-ладоней, ухватите 4-хмерные грани объекта и держите их, чтобы они не уходили. Повторяйте до сглаживания.

з) С помощью пары тэта-ладоней, ухватите 4-хмерные грани объекта и удерживайте их неподвижно. Повторяйте до сглаживания.

и) С помощью пары тэта-ладоней, ухватите 4-хмерные грани объекта и сделайте его более твердым. Повторяйте до сглаживания.

к) Проходите по циклу через шаги ж, з, и до тех пор, пока этот набор процессов не

перестанет производить изменений.

Имейте ввиду, что вы имеете дело с обычным трехмерным объектом, который имеет немного 4-хмерной толщины, поэтому объект не очень далеко уходит в любом из 4-х направлений, и он не очень сильно изменяется в этих направлениях. Это противоположно тому, что бывает с настоящими 4-хмерными объектами (которые иногда использовали в прошлом на траке), у которых есть реальная форма (очертания) в 4-м направлении. Просто представьте себе вращающуюся кофейную чашку, удаляющуюся по 4-х мерной оси, так что остается только круг в обычных 3-х измерениях, а структура чашки будет за пределами реальности.

12.20 Усовершенствованное ТУ8

Здесь мы собираемся распространить немного энергии по объекту и поднять его вверх. Будет двигаться тень или призрак (привидение) объекта. Та часть, которая движется, может быть и очень реальной, и просто как легчайший след бытийности этого объекта. Просто возьмите от этого столько, сколько сможете, и не впадайте в В и О по поводу этого. Это может быть 1% данности (*isness*) или 20%. Затем используйте руку тела, чтобы посредством 8К (Совершенного Управления) остальным объектом, поднять его туда, куда вы передвинули его призрак. Заканчивайте на победе. В то время, пока вы выполняете это упражнение, процент объекта, передвигаемого вами, будет периодически увеличиваться и уменьшаться. Не заканчивайте когда он уменьшился, доберитесь до высокой точки в цикле. Команды следующие:

12.20.1.

а) Дотроньтесь (дотянитесь) до объекта и распространите через него немного золотой энергии. Протяните эту энергию вовне в направлениях 4-го измерения, чтобы заполнить весь объект между его 4-хмерными сторонами. (*Extend the energy out in 4th dimensional directions to fill the entire object between its 4th dimensional sides*). Протяните еще энергии в будущее объекта и его прошлое, до тех пор, пока у вас не будет весь объект заполнен энергией. Пока вы продолжаете выполнять эти шаги, время от времени пополняйте запасы этой энергии и делайте ее более твердой.

б) Намерением приподнимите объект и передвиньте его в определенную точку в воздухе на высоте около фута. (*Intend the object upwards and move it to a precise point about a foot in the air*) Обратите внимание на то, что ваша собственная энергия легко сдвигается вверх, и она будет вместе с собой поднимать и некоторое количество данности (изнеса) объекта и его бытийности.

в) Дайте подтверждение той части объекта, которая передвинулась, за то, что она передвинулась.

г) С помощью руки тела передвиньте остаток объекта в то место, где вы удерживаете ту часть, которая переместилась. Побудите объект почувствовать облегчение от того, что он догнал себя. (*Have the object feel relieved at catching up with itself*). Подтвердите его.

д) Намерением опустите объект обратно, туда, где он находился. Подтвердите ту часть, которая передвинулась. Затем, используя руку тела, опустите остаток объекта, побудите его почувствовать облегчение, подтвердите его и отпустите. (*Intend the object back down to where it had been sitting. Acknowledge the portion which moved. Then, using the body's hand, lower the rest of the object,*

have it feel relieved, acknowledge it, and let go of it.)

Повторяйте шаги от б) до д) до победы.

12.20.2 Теперь смоделируйте пространство и сделайте модель этого объекта в данном пространстве. Намеревайтесь, чтобы он поднимался и опускался, и заставьте его это делать, давая ему подтверждения. Смоделируйте протестующий объект, но все равно его двигайте. Смоделируйте объект, наслаждающийся, когда вы его двигаете. Смоделируйте объект, который хочет двигаться куда-то в другое место, но все равно вы двигаете его туда, куда вы хотите.

Чередуйте упражнения 12.20.1 и 12.20.2 до тех пор, пока вы не получите большую победу.

12.21 Взаимосвязанность МЭСТа (*The Interconnectedness of Mest*)

Все вещество этой вселенной МЭСТ взаимосвязано, объекты удерживают друг друга на местах с помощью гравитации и т.д. Поэтому давайте вернем себе немного контроля над всем этим.

Имейте ввиду, что «Объект» относится к тому объекту, который мы используем в данном разделе программы, а не разные объекты, которые вы отмечаете в комнате.

12.21.1. Отмечайте другие объекты в комнате. Для каждого из них заставьте Объект несколько раз присоединиться к нему и отсоединиться от него.

12.21.2. Отмечайте другие объекты в комнате. Для каждого из них заставьте его несколько раз присоединиться к Объекту и отсоединиться от него.

12.21.3. Отмечайте другие объекты в комнате. Для каждого из них заставьте Объект несколько раз согласиться с ним и не согласиться с ним.

12.21.4. Отмечайте другие объекты в комнате. Для каждого из них заставьте его несколько раз согласиться с Объектом и не согласиться с ним.

12.21.5. Отмечайте другие объекты в комнате. Для каждого из них заставьте Объект несколько раз быть в АРК с ним и вне АРК с ним.

12.21.6. Отмечайте другие объекты в комнате. Для каждого из них заставьте его несколько раз быть в АРК с Объектом и вне АРК с ним.

Теперь повторите процессы с 12.21.1 по 12.21.6, но на этот раз вместо объектов в комнате, отмечайте что-нибудь удаленное, включая центр Земли, центр солнца, массу солнца, центр Галактики и т.д.

12.22 Остановленное Движение

Твердые тела можно рассматривать в качестве остановленного движения. Отрицание данности (нот-изнесс) также является остановленным движением.

12.22.1 Смоделируйте объект, летящий с высокой скоростью. Ударьте его потоком «Стоп» (останавливающий хребет, вал) и заставьте его замереть прямо здесь. Повто-

рите много раз. Затем скомкайте все эти мок-апы и выбросите их.

Теперь давайте изменим этот поток.

12.22.2 Смоделируйте объект, висящий остановленным в пространстве. Вытащите из него вал «Стоп» и заставьте объект улететь назад на высокой скорости.

12.23. Универсальные Силы (*Universal Forces*)

Гравитация является побудительной причиной, заставляющей объекты в этой вселенной удерживать друг друга, чтобы они не уходили. (*Gravity is the impulse of the objects in the universe to keep each other from going away*)

12.23.1 Побуждайте Вселенную удерживать объект, чтобы он не уходил. Побудите ее отпустить. (*Have the Universe keep the object from going away. Have it let go*) Повторите.

12.23.2 Побуждайте объект удерживать Вселенную, чтобы она не уходила. Побудите его отпустить. Повторите.

Инерция является импульсом вселенной удерживать объект неподвижно. В соответствии с физиками, всякое движение является относительным к другому движению, так что для вселенной МЭСТ не существует привилегированной точки отсчета (системы координат). Это означает, что любую систему движения можно считать неподвижной, а все остальное движется относительно нее. Если объект остается неподвижным в своей собственной системе движения, он может быть движущимся по прямой линии в других системах движения. Следовательно, всю инерцию можно рассматривать как объект «удерживающийся неподвижно». (*Inertia is the impulse of the universe to hold the object still. According to the physicists, all motion is relative to other motion, so that there is no privileged frame of reference for the Mest universe. This means that any frame of motion could be considered to be unmoving with everything else moving around it. If an object holds still in its own frame of motion, it would be moving in a straight line in other frames of motion. Therefore, all inertia could be considered to be an object "holding still".*)

12.23.3 Побудите Вселенную удерживать объект абсолютно неподвижно. Побудите ее отпустить и оставить его неуправляемым. Повторите.

12.23.4 Побудите объект удерживать Вселенную абсолютно неподвижно. Побудите его отпустить и оставить ее неуправляемой. Повторите.

Эта вселенная была построена с помощью постулата, что она должна продолжать делать себя более твердой. Это является данностью (изнесом) реальности.

12.23.5 Побудите Вселенную делать объект более твердым. Побудите ее отпустить и оставить его неуправляемым. Повторите.

12.23.6 Побудите объект делать Вселенную более твердой. Побудите его отпустить и оставить ее неуправляемой.

12.24 Универсальный Постулат (*The Universe Postulate*)

Чтобы взять управление мок-апом, даже мок-апом основанной на согласии физической вселенной, который является постулированным другими, хитрость заключается в том, чтобы взять полную ответственность за этот мок-ап

и сделать своим собственным тот постулат, который удерживает его здесь.

12.24.1 За что, касающееся этого объекта ты мог бы быть ответственным
(*What about that object could you be responsible for*)

Продолжайте расширение сферы вашей ответственности за этот объект до тех пор, пока вы не охватите объект как он есть сейчас, как он был и как он будет.

12.24.2 Постулируйте полную ответственность за объект. Завершите этот цикл. Повторите.

12.24.3

а) Отметьте импульс вселенной по удерживанию объекта неподвижно внутри системы движения этого объекта (*Spot the impulse of the universe to hold the object still within the objects frame of motion*)

б) Отметьте импульс вселенной, предписываемый соседними массами, такими как Земля (соразмерно с их удалением и массой), удерживать объект, чтобы он не уходил. (Обратите внимание, что а) и б) вместе дают в результате местоположение объекта на поверхности Земли, где он удерживается неподвижно и вращается вместе с Землей) (*Spot the impulse of the universe, enacted by nearby masses such as the Earth, to keep the object from going away.*)

в) Отметьте импульс вселенной, чтобы моделировать объект и делать его твердым (своего рода перекрестно скопированное намерение, приходящее со всех сторон).

г) Повторяйте а), б) и в) в быстро друг за другом до тех пор, пока вы не сможете выполнять их как один комбинированный импульс в объект.

д) Повторяйте этот импульс все быстрее и быстрее. Добейтесь, чтобы он был волной, которая повторяется тысячи раз в секунду. Просто удерживайте импульс и получите концепт его повторения очень и очень быстро, чтобы это был своего рода высокочастотный гул, а потом сделайте его еще немного быстрее, до тех пор, пока он не станет слишком быстрым, чтобы гудеть, он просто ЕСТЬ. Это и есть универсальный постулат данности (изнеса) объекта.

е) Получите универсальный постулат (как описано выше) и рассматривайте его в качестве постоянно повторяющегося и воссоздающего объект в последующих пространствах и таким образом несущего объект вперед сквозь время. (*Get the universe postulate (as above) and consider it as constantly repeating and recreating the object in consecutive spaces and thereby carrying the object forward through time*)

ж) Сделайте этот постулат вселенной своим собственным. Признайте полную ответственность за непрекращающееся воссоздание и расположение объекта в настоящем времени. Распространите (выдайте) намерение «Я его создаю» и побудите вселенную подтвердить (признать) его.

12.24.4 Выберите двигать объект и потом передвиньте его. Используйте руки тела, чтобы получить согласие, если необходимо.

12.25 Телепортация и Воспроизведение

Это очень интересный процесс. Он начинался как простая попытка выполнить мокапную версию «книги и бутылки». Потом я расширил упражнение, основанное на предположении 3-го АСС, чтобы попытаться телепортировать объект в форме мокапа. Два этих действия, выполненные вместе, дали в результате удивительное ощущение веса в этом мокапе. Это было в первый раз, когда я почувствовал столько веса в мокапе, сколько я ощущал в объектах реального мира. Так появилось это дополнение к последней части этого упражнения.

12.25.1

а) Смоделируйте пространство (если необходимо, используйте спакацию ФДК¹³¹). Затем смоделируйте парту и стол в этом пространстве, с некоторым расстоянием между ними.

б) Смоделируйте объект на парте. Постулируйте в него разумные для физической вселенной вес, температуру и цвет.

Следующие два шага выполняются снова и снова, с вниманием к совершенному воспроизведению, всегда используя те же самые вес, температуру, цвет и в точности то же самое положение в каждом из этих двух положений. Продолжайте до тех пор, пока вы не будете готовы продолжать делать это вечно, и объект будет довольно реальным, и этот процесс больше не будет производить никаких изменений.

в) Проникните сквозь (охватите) объект (который сейчас находится на парте) и отметьте его вес, цвет и температуру. Затем заставьте его исчезнуть и вновь появиться на столе (т.е. телепортация).

г) Проникните сквозь объект (который сейчас находится на столе) и отметьте его вес, цвет и температуру. Затем заставьте его исчезнуть и вновь появиться на парте (т.е. телепортация).

Обратите внимание на то, что эти два шага могут повторяться туда и обратно очень-очень быстро и это довольно интересно, потому что здесь нет задержки коммуникации вселенной МЭСТ. Если вы найдете это утомительным или надоевшим, то значит процесс не сглажен.

Когда вы закончите, оставьте объект смоделированным в этом пространстве (на парте или на столе), чтобы использовать его в следующем процессе.

12.25.2. Проникните сквозь смоделированный объект и пожелайте, чтобы он поднялся. (*Permeate the mocked up object and will it upwards*). Возможно вы найдете, что объект имеет значительный вес. НЕ раз-создавайте этот вес. Поднимайте его, несмотря на вес. Иначе говоря, тренируйте поднятие тяжелого объекта посредством постулата. Если необходимо, отметьте тот факт, что это вы создали этот объект и следовательно имеете право двигать его посредством постулата, даже если он очень тяжелый. Тренируйте поднятие вверх и опускание вниз в точности на то же самое место, до тех пор, пока вы

¹³¹ use PDC spaceation

не сможете делать это без усилий, несмотря на вес.

Это упражнение значительно изменило мой взгляд на вес и физическую силу вселенной МЭСТ.

12.26 Шаблоны

Это упражнение очень сырое и часть теории может быть неверной.

Не похоже на то, чтобы обычно тэтаны гуляли повсюду, старательно, атом за атомом, создавая МЭСТ. Когда вы создавали объект в предыдущем упражнении, вы возможно просто постулировали его здесь во всей его полноте, не уделяя большого внимания деталям. Частично это может объясняться простым копированием других мокапов, но похоже здесь должно быть еще что-то. Попробуйте следующее упражнение.

12.26.1 Снова смоделируйте телепортационное упражнение (см. предыдущее упражнение). Когда вы моделируете объект на парте и потом заставляете его исчезнуть и моделируете его на столе, замечайте, что вы на самом деле скорее создаете новую копию объекта, чем перемещаете первый объект. Но это не два разных объекта. Существует своего рода суть (субстанция, сущность) объекта, которая не расположена в пространстве, являющимся общим для объекта, где бы вы его не смоделируете. (*There is a sort of essence of the object that is not located in space which is common to the object wherever you mock it up*) Отметьте эту базовую основополагающую часть этого объекта. Повторите шаги телепортации несколько раз и каждый раз отмечайте объект, как смоделированный и основополагающую суть. (*Spot this basic underlying part of the object. Repeat the teleportation steps a few times and spot the object as mocked up and the underlying essence each time*)

Исходя из этого, похоже, что существует объект, смоделированный, но не расположенный в пространстве, и затем, существует объект, который расположен. Иначе говоря, концепт предшествует проявлению.

12.26.2 Теперь будем рассматривать оба смоделированных объекта и нерасположенную суть и мокап, расположенный в пространстве. Многократно скопируйте Оба из них. Немного поэкспериментируйте с ними и посмотрите, что вы здесь можете обнаружить. Затем, многократно скопируйте суть и потом дотроньтесь за ее пределами до базового шаблона, который вы используете в качестве шаблона, чтобы моделировать их. (*Now consider both the mocked up object as an unlocated essence and as a mockup located in a space. Copy Both of these many times. Experiment with this a bit and see what you can find out. Next, copy the essence many times and then reach beyond them to the basic pattern that your using as a template to mock these up.*)

Конечно вы могли бы создать и чистый мокап от дьявола, но странность в том, что вы схватили существующий шаблон и используете его в качестве основы для проявления этого объекта. Вполне возможно, что это может быть тот же самый шаблон, который лежит в основе объекта физической вселенной, который мы использовали в этих упражнениях.

12.26.3 Отметьте объект физической вселенной и несколько раз дотроньтесь и отпустите его основополагающую базовую суть (нерасположенную) и его

основополагающий шаблон. (*Spot the physical universe object and reach and let go of its underlying basic essence (unlocated) and its underlying template a number of times*)

12.26.4 Закройте глаза. Отмечайте точки у объекта физической вселенной и в этих местах поместите золотые шары. Когда вы почувствуете себя хорошо по этому поводу, протяните волну золотой энергии через объект. Теперь дотянитесь до реального объекта позади этого объекта и сделайте то же самое. Повторите. Дотянитесь до базовой нерасположенной сути этого объекта и сделайте то же самое. Протянитесь через основополагающий шаблон этого объекта и сделайте то же самое. Отпустите его. (*Spot points in the physical universe object and place golden balls in those locations. When your feeling good about this, extend a wave of golden energy throughout the object. Now reach for the real object behind the object and do the same. Repeat. Reach for the basic unlocated essence of the object and do the same. Expand through the underlying template of the object and do the same. Let go of it*)

Замечание: вполне вероятно, что вы смотрите скорее на картинки картинок физической вселенной, чем непосредственно на основную реальность. Это особенно истинно, когда вы используете глаза тела (которое имеет много промежуточных точек), но это может также происходить в вашей зрительной машинерии, даже когда вы экстериоризованы. Это на самом деле является анатомией отрицания-данности (нот-изнеса) и для тщательной проработки будет нужна отдельная программа. Но вы можете пробраться мимо нескольких из этих экранов посредством постулата. Но я уверен, что за пределами ваших собственных экранов существует ряд промежуточных, встроенных непосредственно в сам мокап физической вселенной (чтобы защитить ее от легкого уничтожения и т.д.), так чтобы даже без какого то ни было отрицания-данности (нот-иза) по своей собственной воле, вам потребовалось бы пробраться через несколько слоев видимости, чтобы добраться до действительного объекта. За его пределами вы могли бы найти нерасположенную нигде суть объекта и базовый шаблон, которые используются, чтобы его создавать.

12.27 Зеркальный процессинг (*Mirror Processing*)

Это очень сырой материал. Я попробовал его, исходя и основываясь на той идее, что мы могли бы смотреть на реальность в своеобразное зеркало. Я не полностью доволен этой теорией и я полагаю, что есть еще много того, что нужно изучить в этой области. Но этот процесс производит фантастические изменения в восприятии, делая все более глубоким и цветным, та что проводить его очень полезно.

12.27.1

а) Рассчитайте (оставьте) небольшое расстояние позади объекта, достаточное для того, чтобы вы могли видеть остающуюся часть парты или стола. Смоделируйте огромное зеркало справа от вас и представьте себе, что оно отражает изображение. Превратите его в трехмерное зеркало, установленное на углу в 4-хмерном пространстве и копирующим весь 3-хмерный вид, на который вы смотрите. Теперь смоделируйте другое зеркало, которое находится слева от вас. Смоделируйте его, отражающим полное 3-хмерное простран-

ство точно также как и первое зеркало. Заставьте его отражать пространство, которое появляется в первом зеркале. (*Sit a little distance back from the object, enough so that you can see the desk or table it is resting on. Mockup a huge mirror on your right and imagine it reflecting the image. Make it a three dimensional mirror sitting off at an angle in 4 dimensional space and copying the entire 3 dimensional view that your looking at. Now mock up another mirror that is off to your left. Mock it up as reflecting a full 3D space in the same manner as the first one. Have it reflect the space that is appearing in the first mirror.*)

б) Теперь загляните из экстериоризованной точки зрения в зеркало номер 2 (то, которое вы поместили слева). Посмотрите на него спереди, так чтобы вы получили тот же самый вид, который имеют глаза тела из комнаты. Затем проследите (прогоните) это отражение обратно к зеркалу номер 1 (то, которое вы первоначально установили справа). Разверните вашу точку зрения, так чтобы вы смотрели непосредственно в зеркало 1 и видели вид комнаты. Осознайте, что это и есть отражение и проследите его назад до вида комнаты, который видят глаза вашего тела. Разверните вашу точку зрения, так чтобы вы смотрели непосредственно на комнату с вашей обычной позиции. (*Now look from an exterior viewpoint into mirror number 2 (the one that you placed on the left). Look at it from infront so that you get the same view as the body's eyes have of the room. Then chase the reflection back to mirror #1 (the one you put on the right initially). Turn your viewpoint around so that your looking directly into mirror 1 and seeing the view of the room. Realize that it is a reflection and chase it back to the view of the room that your body's eyes are seeing. Turn your viewpoint around so that your looking directly at the room from your usual position)*

в) Теперь получите некоторое представление о том, что "реальная" комната, на которую вы смотрите, является тем не менее другим отражением в трехмерном зеркале. Будучи существом, разверните вашу точку зрения и посмотрите на комнату, которую оно отражает. Когда вы это делаете, постарайтесь почувствовать правильный способ поворота (т.е. в какую сторону повернуться - правильно). Как только вы смотрите на нее как существо, измените его так, чтобы это был вид, который вы видите через глаза тела. Теперь получите представление, что этот вид также является отражением (только немного ближе к реальности, чем предыдущее изображение) и повторите этот шаг с ним. Продолжайте проходить через ряд изображений, постепенно подбираясь все ближе к реальности. Остановитесь, когда вы получите изменение восприятия или почувствуете себя хорошо по поводу вида, или не можете больше ничего найти. (*Now get the idea that the "real" room your looking at is yet another reflection in a 3D mirror. As a being, turn your viewpoint around and look at the room that it is reflecting. When you do this, try to feel for the right way to turn. Once your looking at it as a being, shift it so that it is the view that you see through the bodies eyes. Now get the idea that this one is also a reflection (but a little closer to reality than the previous image) and repeat this step on it. Continue through a number of images, gradually working closer to reality. Stop when you get a perception change, or feel good about the view, or can't find any more.*)

Имейте ввиду, что вы не должны слишком сильно упорствовать на шаге в). Просто пройдите настолько далеко, насколько хочется пройти без принуждения. Не пытайтесь провалить весь путь назад до истинной реальности. Такие вещи происходят этапами, потому что вам нужно устранить причины для отрицания-данности (нот-иза) и смотреть через промежуточные точки, прежде

чем вы сможете обнажить слишком много этого материала. Я на самом деле не замечал изменения моего восприятия здесь до тех пор, пока я не закончил и не ушел дальше. Это было очень похоже на те изменения, которые происходят на процессинге силы.

12.28. Владение реальностью (*Ownership of reality*) (август 1996 год)

К этому моменту вы должны были выполнить процессинг владения реальностью, данный раньше в этой работе, и провести его на каждом из двух объектов (Я моделирую его, другой его моделирует и т.д.)

12.29. Упражнение по поднятию (*Lifting drill*)

Для каждой из следующих частей объекта, несколько раз ментально дотроньтесь и отпустите, поместите в нее золотые якорные точки, распространите волну энергии, и сделайте ее своей собственной:

- а) Физический объект сам по себе, в том виде, как вы его видите.
- б) Реальный объект позади этого объекта (дотянитесь так глубоко, как только сможете).
- в) Четырехмерную толщину этого объекта.
- г) Прошлое и будущее объекта.
- д) Нерасположенную суть объекта.
- е) Шаблон, лежащий в его основе.

Во время выполнения следующих шагов продолжайте распространять энергию через всю полноту этого мокапа.

ж) Поместите постулат вселенной (твердый/держать неподвижно/держать, чтобы не уходил – см. более раннее упражнение) в объект. Это то, что делает твердым и локализует (размещает) данную суть в бытийность (в существо) реального объекта. Сделайте постулат своим собственным.

з) Теперь тренируйте поднятие объекта вверх и опускание его вниз. Передвиньте призрак объекта, беря столько реального объекта, сколько сможете, и просто игнорируйте остающийся компонент физической вселенной, который может оставаться позади него.

12.30 Модели (*Mockups*)

Перемежайте описанное выше упражнение по поднятию с процессингом моделирования, включающий следующее:

- а) Смоделируйте себя в виде гиганта, выше того дома, в котором вы живете. Своей рукой проникните сквозь крышу, многократно мягко возьмите и опустите объект.
- б) Смоделируйте себя в виде стоящего вне вселенной МЭСТ на углу 4-го измере-

ния. Дотянитесь в трехмерную реальность и многократно возьмите объект и опустите его.

в) Смоделируйте себя в виде большой копии объекта и смоделируйте удовольствие от поднятия вверх и опускания вниз. Добейтесь реальности при поднятии себя вверх, опускании вниз, и наслаждающегося этим, словно вы находитесь на качелях, которые кто-то раскачивает, доставляя вам удовольствие.

13. Процессинг без тела (*Bodiless Processing*)

После того, как вы повторили раздел 12 с каждым из двух объектов, используйте в упражнениях этого раздела оба объекта.

Эти упражнения проводятся в бестелесом состоянии как описано выше в разделе 10. Поместите два объекта друг возле друга на столе или парте. Вы можете либо разместить их в другой комнате, чем та, в которой вы ложитесь (как в разделе 10), или же делаете это в той же самой комнате, где находитесь вы (если у вас нет спайки на отключение тела во время экстериоризации).

13.1 Ориентация

Для каждого из процессов, выполните несколько команд на одном объекте, потом на другом, потом вернитесь к первому и т.д.

13.1.1 Исправление обладательности. Смоделируйте много копий каждого объекта и запишите их в точку зрения, из которой вы действуете. Время от времени, пока вы это делаете, отмечайте 8 углов комнаты.

13.1.2 Отмечайте объект, дотрагивайтесь и отпускайте определенные точки на его гранях и внутри него. Иногда отмечайте 8 якорных точек в комнате. Обратите внимание, что сначала существует тенденция отталкиваться от объекта посредством силы используемого вами пучка, но это сглаживается. Также иногда меняйте положение, из которого вы проводите это касание.

13.1.3 Проведите на объектах «привет-о'кей» (вы говорите «привет!», объект говорит «о'кей», объект говорит «привет!», вы говорите «о'кей», и т.д.)

13.1.4 Проведите на объектах «удерживайте его, чтобы он не уходил» (несколько команд на каждом, поочередно).

13.1.5 Проведите на объектах «удерживай его неподвижно»

13.1.6 Проведите на объектах «сделай его более твердым»

13.1.7 Заполняйте каждый объект золотыми якорными точками и энергией, и постулируйте в них эстетические качества.

13.2 От Про Вос¹³² (*Op Pro by Dup*)

Выполняется поочередно на двух объектах.

а) Проникайте в него (охватывайте его)

б) отметьте его вес, температуру и цвет

¹³² От Про Вос (*Op Pro by Dup*) - «Открывающая процедура посредством воспроизведения», известна также как «книга и бутылка»

в) отпустите его

13.3. Поднятие (*Lifting*)

Выполните заключительное упражнение по поднятию из 12 раздела, на этот раз выполняя его без тела. Выполняйте на одном объекте до небольшой победы, затем работайте с другим объектом, затем вернитесь к первому и т.д. Продолжайте до большой победы.

14. Рудименты

Снова прочистите рудименты рАРК, ПНВ, овертов, обесценивания и оценивания на тему левитации.

15. Процесс Гравитации: (расширенные упражнения по левитации)

(август 1996 года)

Одной из самых больших препятствий для левитации или перемещения объектов является компульсивное согласие с гравитацией. Должно быть гораздо легче научиться этому умению в свободном падении.

Вот это упражнение:

Получите некоторое представление о том, что этот мир является проницаемым (прозрачным) или иллюзорным, и что вы сидите или гуляете по своего рода тонкой воображаемой яичной скорлупе, которая не поддерживает вашего веса, а только производит впечатление, что делает это, и что вы на самом деле сами удерживаете себя над реальной поверхностью посредством энергетических пучков, которые вы подсознательно используете.

Получите некоторое представление о том, что реальная поверхность является некоторым расстоянием под вами, под иллюзорной скорлупой. Используйте то расстояние, которое кажется вам реальным, может быть один фут, или 10 или сто футов. Это должно быть такое расстояние, с которого вы можете представить себя смотрящим вниз. Смоделируйте твердую поверхность на этом расстоянии и почувствуйте себя, помещающим на него пучки (сверху вниз) и поддерживающим себя оттуда. (*Get the idea that the real surface is some distance below you, under the illusionary eggshell. Use a distance that feels real, maybe one foot or ten or even a hundred feet. It should be a distance that you can imagine looking down from. Mockup a solid surface at that distance and feel yourself putting down beams to it and supporting yourself from there.*)

Первоначально не старайтесь достичь расстояния полных 4000 миль вниз к центру Земли, и не отодвигайте это расстояние далее тех пределов, где вы чувствуете себя комфортно (даже если это будет только несколько дюймов), но вы будете постепенно увеличивать это расстояние (всегда сохраняя реальность и комфорт), до тех пор, пока вы не сможете достичь всех 4000 миль.

Первым шагом является просто поддерживать себя с помощью пучков на каком-то незначительном расстоянии. Часто тренируйте это, в то время пока вы

сидите, лежите, гуляете и т.д. Просто пусть это будет регулярным занятием, чем вы занимаетесь в свободные минутки и сохраняйте расстояние комфортным.

Когда вы почувствуете себя хорошо по этому поводу, добавьте второй шаг, который заключается в моделировании пучка, тянущего вас вниз. Разместите оба этих пучка одновременно, один вас поддерживает, а другой – тянет вас вниз. Постепенно прорабатывайте и делайте смоделированную «реальную» поверхность все ниже и ниже, так чтобы вы поддерживали себя на все большей и большей высоте.

Время от времени вы также можете тренировать точно такой же набор пучков на объекте. Выберите что-то, что имеет определенную массу, что-то типа стула или стола, и представьте себе поддержание его над «реальной» поверхностью, расположенной внизу, посредством пучка, и затем добавьте второй пучок, который тянет его вниз.

Вы обнаружите, что вы сможете работать с гораздо большим расстоянием, со своим собственным телом, чем с объектом. Вы могли бы обнаружить, что вы можете смоделировать расстояние в 100 футов от своего тела вниз до реальной поверхности, и только несколько футов расстояния от парты вниз до реальной поверхности. Конечно, эти «реальные» поверхности скрытые под иллюзорной яичной скорлупой являются всего лишь мокапами (особенно когда это подтверждается использованием поверхностей на разных расстояниях для разных вещей). Они являются устройством для моделирования пучков комфортной длины, так чтобы вы могли постепенно это тренировать, поскольку полное расстояние в 4000 миль слишком велико, чтобы работать с ним с самого начала.

Эти два пучка (поддерживающий и тянущий вниз) обычно должны оставаться в равновесии и в какой-то мере синхронизированы друг с другом, чтобы они действовали как равновесие сил. Также время от времени получайте некоторое представление, что существует своего рода 4-хмерное движение волны, как если бы пучок был канатом, который остается неподвижным в обычных трех измерениях, но вибрирует из стороны в сторону в 4-м невоспринимаемом направлении.

Когда вы достаточно много добьетесь здесь, время от времени также поработайте с большим числом пар пучков одновременно.

Пользуясь этим, вы воспроизводите силу гравитации. В конечном итоге вы хотите достичь момента, когда вы сможете моделировать тысячи пар пучков, простирающихся со всех сторон вниз в ту точку, где в точности находится центр Земли. Когда вы сможете довести это до точки, где это будет по-настоящему реально и комфортно, вы справитесь с одним из самых больших препятствий левитации и возможно включите эту способность (предполагая, что вы проделали другие процессы, такие как удаление ваших овертов в этой области и т.д.)

Не расстраивайтесь, если объект физической вселенной не будет двигаться после завершения первого прохождения через эту программу. Многие из этих процессов зацепят гораздо глубже на втором проходе. Помните также, что успехи в ориентации, ответственности и т.п., которые происходят на этих процессах, являются действительно

очень значительным и важным шагом на этом пути, возможно даже более важные, чем выполнять эти кухонные фокусы с плавающими объектами. Просто получите от этих процессов то, что сможете, и не придавайте слишком большого значения проявлениям физической вселенной. Все придет в свое время.

Прежде чем выполнять второй проход, вам нужно пройти все остальные упражнения ОТ, которые даются в первой части этого документа, если вы этого уже не сделали. Также не концентрируйтесь исключительно на упражнениях ОТ. Также не забывайте на программы, ориентированные на кейс (те, которые даны в других работах этой серии).

Вполне вероятно, что существуют и некоторые другие факторы, которые требуется уладить, для того, чтобы полностью восстановить эту способность. Если вы подниметесь до этого и у вас будет хорошая исследовательская линия ИТСы и понимание технологии (см. мою работу по исследовательскому одитингу), то проверьте на наличие и проработайте все остальное, что могло быть пропущено в этой области, и, пожалуйста, запишите и распространите все то, что вы обнаружите.

=====

SUPER SCIO
ЧАСТЬ 8
РАЗЛИЧНЫЕ ШАБЛОНЫ ИМПЛАНТОВ

Copyright 1996

Все коммерческие права сохраняются за автором, который в настоящее время желает оставаться анонимным и поэтому он пишет под псевдонимом «Пилот». Отдельные люди могут свободно копировать эти файлы из Интернета для своего личного пользования и они могут быть сделаны доступными на любом web-сервере, который не взимает за это платы, и который не изменяет содержимого этого файла.

Это - случайный набор некоторых их шаблонов имплантов, обнаруженных (и исследованных) мною. Некоторые я обнаружил путем сканирования более поздних включений (кей-инов) наказательных вселенных (серии целей и/или терминалы и/или рести-мулирующие кнопки, которые зачастую используются в более поздних имплантах) или вселенной согласия (не всегда), а другие я обнаружил, пытаясь исправить наполовину правильные шаблоны, выпущенные Роном в 1963 году, а на некоторые я просто наткнулся.

В то время ни один из них не был опробован никем, кроме меня, и поэтому их можно было считать очень гипотетическими (сырыми). Также у меня была тенденция немного повозиться с имплантом, кое-что отметить в нем, а потом заставить его развалиться, так что многое из того, что я нашел, осталось незавершенным. У меня также очень высокая терпимость к ошибочным пунктам в подобных вещах (у меня в целом нет большого заряда на имплантах и эти пункты не кажутся мне очень важными), так что я не могу гарантировать, что все пункты, которые я нашел - правильные.

Сюда включены только те, которые я проходил подробно, или которые создают впечатление, что они обеспечивают довольно полезной информацией, и я не включил сюда тонны обрывочных и неорганизованных материалов, разработанных мною. Реальным результатом моей возни с этим материалом было получение достаточно широкого взгляда на так времени, чтобы собрать воедино Космическую Историю, которую я описал ранее.

Обратите внимание на то, что это только шаблоны Рона 1963 года, которые имеют множество ошибок, и те, которые обычно не используются в Саентологии. Позднее он узнал об имплантированных ложных датах, получил лучшие листинговые техники, и более тщательным образом доработал шаблоны, использовав огромные усилия команды, направленные на то, чтобы получить правильные пункты.

=====

НЕ ДЕЛАЙТЕ БЕГЛОГО ПРОСМОТРА ШАБЛОНОВ ИМПЛАНТОВ

Если вы настаиваете на небрежном (беглом) прохождении через эти материалы, то прочтите введение и посмотрите очень внимательно (осторожно, тщательно) на первый или на два первых пункта, а не просто мельком кидайте взгляд туда-сюда на пункты в середине этого материалы. Это может быть и не сделает вас больным, а может и сделает, и может также оставить вас с чувством огорчения и раздражения.

Вы вероятно сможете остаться безнаказанными, если будете читать медленно и тщательно, обдумывая каждый пункт, и перечитывая заново каждый пункт, если покажется, что на нем есть некоторый заряд, и повторно перечитывая первый или более ранние пункты, когда вы начинаете чувствовать расстройство. Вы должна действительно сгладить эти пункты с помощью Е-метра, но они не настолько убийственны, чтобы вы боялись посмотреть на них.

=====

СОДЕРЖАНИЕ:

1. ДОПОЛНЕНИЯ К ОТ2

2. ИМПЛАНТ ТЮРЕМНОЙ ПЛАНЕТЫ ХЕЛОТРОБУСА (*THE HELLATROBUS PRISON PLANET IMPLANT*)

3. БОЛЕЕ РАННИЕ ИМПЛАНТЫ ХИЛОТРОБУСА (*EARLIER HELLATROBUS IMPLANTS*)

4. ИМПЛАНТ ДОРОГИЕ ДУШИ (*THE DEAR SOULS IMPLANT*)

5. ЦЕЛИ ПАРКА АТРАКЦИОНОВ (*THE AMUSEMENT PARK GOALS*)

6. ИМПЛАНТ ПОЕЗДА (*THE TRAIN IMPLANT*)

7. ИМПЛАНТ ДВЕРЦА САМОЛЕТА (*THE AIRCRAFT DOOR IMPLANT*)

8. ИМПЛАНТ THE AGREEMENTS UNIVERSE IMPLANT

9. ИМПЛАНТ НЕСПОСБНОСТИ (*THE DISABILITY IMPLANT*)

10. ИМПЛАНТ ДИСКРЕТНОСТИ (*THE DISCONTINUITY IMPLANT*)

11. ХАЛВЕР, КОМПАНИЕН (*THE HALVER*)

12. ИМПЛАНТ АНТИ-ЭНЕРГИИ (*THE ANTI-ENERGY IMPLANT*)

13. ФАКСИМИЛЕ НОМЕР 1 (*FAC 1*)

14. ИМПЛАНТ ИНДИВИДУАЛИЗАЦИИ (*THE INDIVIDUATION IMPLANT*)

15. ИМПЛАНТ ЗАСЛУЖЕННАЯ НАГРАДА (*THE JUST REWARDS IMPLANT*)

16. ИМПЛАНТ СЕРВИСНЫХ ФАКСИМИЛЕ (*SERVICE FAC IMPLANTS*)

17. ГУМАНОЙДНЫЙ ИМПЛАНТ (*THE HUMAN IMPLANT*)

18. ИМПЛАНТ ПОЛЮСОВ (*THE POLES IMPLANT*)

19. АНТИ-ПСИХОТИЧЕСКИЙ ИМПЛАНТ (*THE ANTI-PSYCHIC IMPLANT*)

20. ИМПЛАНТ ВЫБОРОВ (*THE CHOICES IMPLANT*)

21. ИМПЛАНТ ТРЕТЬЕГО ГЛАЗА (*THE THIRD EYE IMPLANT*)

22. ИМПЛАНТ 10-СТОРОННЕЙ КОМПУЛЬСИИ (*THE 10 WAY COMPULSION IMPLANT*)

23. 4-ХМЕРНЫЙ ИМПЛАНТ (*THE 4TH DIMENSIONAL IMPLANT*)

24. ИМПЛАНТ ВРЕМЕНИ (*THE TIME IMPLANT*)

25. КАМЕНЬ ЗНАНИЯ (*THE JEWEL OF KNOWLEDGE*)

26. ЛОЖНЫЙ КАМЕНЬ ЗНАНИЯ (*THE FALSE JEWEL OF KNOWLEDGE*)

=====

1. ДОПОЛНЕНИЯ к ОТ2

В настоящее время материалы ОТ2 копируются по всему Интернету.

Та версия, которая была зачитана на суде Фишмана (*Fishman*), и которая является наиболее распространенной в сети версией, является очень незаконченной и коротко обрезанной.

Эти материалы включены в самиздатовские рассылки, которые являются гораздо более точными. Однако, если вы возьмете все шаблоны ОТ2, которые они опубликовали, и возьмете материалы Фишмана и расположите все варианты из 15 глав по порядку, вы увидите, что главы 13 и 14 отсутствуют. Возможно это потому, что тот, кто их собирал, не проходил полного набора, когда он выполнял эту ступень. Когда я выполнял ОТ2, я прошел только около половины из них. Опубликованные шаблоны упорядочены в том виде, как я их помню, но нет гарантии, что здесь нет нескольких ошибок, пропущенных пунктов, или даже более поздних исправлений, найденных организацией, не запустившей их в сеть.

К сожалению, современная практика заключается в том, что этот уровень урезается, и выходят из него, когда есть значительный релиз, так что человек может переходить на ОТ3. Из-за неправильного применения теории клиринг-курса к ОТ2, часто имеет место ошибочная идея, что весь материал либо есть, либо ушел, так что если у вас на

одном из разделов происходит большой разряд и его можно было больше не проходить, то они будут считать, что все ушло, вместо того, чтобы увидеть, что ушел только один раздел (имплант).

Они также ошибочно продолжают применять скрупулезный стиль клиринг-курса к прохождению более поздних шаблонов имплантов. В соответствии с клиринг-курсом (КК) все должно читаться и сглаживаться, или же еще что-то не так. Но это предмет постепенности конфронта имплантированных пунктов. Когда человек продвигается дальше, он главным образом дает ПС, с редкими парами пунктов, которые читаются и сглаживаются. Они видели этот тип поведения при повторном прохождении КК на старом ОТ4, но не довели его до применения, когда это было нужно. За это стадией на первых нескольких пунктах у вас зачастую уходит целиком весь имплант. Когда это случается, вы быстро просматриваете его, чтобы увидеть, что это ушло и будет устойчивая ПС и он стечет.

Это серьезная ошибка перепахивать имплант, когда эти вещи легко распадаются. Это может привести к тому, что преклир будет снова их создавать и вставлять обратно. НО также серьезной ошибкой будет не проверять по отдельности каждый имплант и не выколачивать последние остающиеся кусочки, которые могут там все еще оставаться. Это не предложение типа «все или ничего». Это постепенность конфронта и осознания. Также иногда все это очень основательно отключается и вам нужно делать что-нибудь другое (типа ОТ3, упражнений ОТ или процессов грейдов), но это только отключение и если вы действительно не просмотрели и не подрезали их посредством проработки действительно раннего трака, то в конце концов вы снова включите неулаженные части.

Ясно осознавайте, что существует отключение и существует стирание. Имплант может стереться при прохождении только нескольких первых пунктов. В этом случае вы осознаете целиком весь имплант. Но когда эти вещи отваливаются без рассмотрения и без восстановления осознания, то это - отключение. Это очень приятное состояние и вам нужно в этот момент уйти и воспользоваться моментом ясности, чтобы дать себе возможность проходить другие вещи, но когда это в конце концов снова включается, не нужно себя обесценивать. Попытка абсолютизировать такие отключения приводит к драматизации не проработанных имплантов при работе на ОТ уровнях и к ошибочному обвинению НОТов или чего угодно. И это привело даже к еще большей ошибке - к полному отказу от линии исследования имплантов, после того, как были размечены материалы ОТ2. Не смотря на всю пропаганду, даже клиринг-курс далек от основы имплантов.

Недавно я прошелся по шаблонам ОТ2 (версия Интернета), проверяя, не осталось ли там еще заряда (особенно на тех разделах, которые я не проходил ранее). Было очень мало материала для работы. Но я нашел то, что может быть полезно при прохождении этих имплантов.

Имейте ввиду, что отдельные разделы использовались и как одиночные импланты и как большие массовые импланты (как я обсуждал это в другой части).

РАЗДЕЛ 1. Электрические ЦПМ (*The Electrical GPM*)

Он прорабатывается на многих различных ощущениях, и не только электрических. Во всех случаях «конечным словом» является действительное ощущение. Проработайте целиком весь шаблон на каждом из них. Конечное слово электрошока, используемое в ОТ2, является 5-м из данных (включено в нижеописанное в правильной позиции).

1. Удовольствие (*Pleasure*)
2. Боль (*Pain*)
3. Тепло (*Heat*)
4. Холод (*Cold*)
5. Шок (электрический) (*Shock (electrical)*)

6. Онемение (*Numbness*)
7. Ощущение (*Sensation*)
8. Головокружение (*Dizziness*)
9. Давление (*Pressure*)
10. Всасывание (вакуум) (*Suction (vacuum)*)
11. Отблеск (яркая вспышка, как взрыв) (*Glare (brilliant flash, like an explosion)*)
12. Темнота (*Blackness*)

РАЗДЕЛ 2. ЦПМ Токки (время) (*The Tocky GPM (time)*)

Он может совсем не быть частью R6. Он может использоваться когда время устанавливается в ноль.

Этот шаблон может появляться на других пунктах, таких как Земля, Идентичность (*Identity*), Память и т.д.

РАЗДЕЛ 3. ЦПМ Большого Существа (выживай) (*The Big Being GPM (survive)*)

Этот также проходится на

- а) Подчиняться-Бунтовать (*Obey / Rebel*)
- б) Работать-Лениться (*Work / Be Lazy*)
- в) Любить-Ненавидеть (*Love / Hate*)
- г) Выживать-Умирать (*Survive / Die*)

Похоже, что тот же самый шаблон импланта должен использоваться с целями наказательной вселенной. В этом варианте гигантское лицо терминала наказательной вселенной называет эти пункты.

Первым будет Статуя Бога, говорящая «Ты должен Создавать», «Ты не должен Создавать» и т.д.

РАЗДЕЛ 10. Базовый ЦПМ (машина картинок) (*The Basic GPM (picture machine)*)

Этот шаблон также будет проходиться на:

- 1) Ощущение (*Sensation*)
- 2) Соматики (*Somatics*)
- 3) Реальность (*Reality*)
- 4) Забывчивость (*Forgettingness*)

Возможно, что он также будет проходиться и на других, но на этих для меня вся эта штука отключилась. Вероятно, что первый исследователь, который это записал, получил колоссальное отключение на простом прохождении «машинки картинок» и таким образом он подумал, что это и было целиком все.

Другими конечными словами могут быть:

- 1) постулирующая машина (*postulating machine*)
- 2) мыслительная машина (*thinkingness machine*)
- 3) соматическая машина (*somatic machine*)
- 4) машина реальности (*reality machine*)
- 5) машина замешательства (*confusion machine*)
- 6) машина забывания (*forgettingness machine*)

РАЗДЕЛ 11. ЦПМ Одной Команды (искать сокровища) (*The One Command GPM (to*

seek treasure))

Есть пропущенная группа пунктов. Добавьте их в качестве 21 пункта в этот шаблон:

- а) Отказываться (*Abandon*)
- б) Не Отказываться (*Do Not Abandon*)
- в) Иметь (Следует?) (*Have*)
- г) Никогда Не Иметь (Никогда Не Следует?) (*Never Have*)

В том виде, как он дан, этот шаблон имеет только одно конечное слово - «Сокровище». Это незакончено. Полный набор конечных слов (целиком весь шаблон проходит с каждым конечным словом) включает в себя следующее:

- а) Сокровище (богатство) (*Treasure*)
- б) Изобилие (богатство) (*Wealth*)
- в) Любовь (*Love*)
- г) Знание (*Knowledge*)
- д) Удовольствие (*Pleasure*)
- е) Тела (*Bodies*)
- ж) Слава (*Glory*)
- з) Почет (*Honor*)
- и) Индивидуальность (*Identity*)
- к) Бессмертие (*Immortality*)

Этот имплант может быть использовался как часть R6 (инцидент 2), а может быть и нет, но он определенно берет свое начало в гораздо более ранние времена. Мне кажется, что он обычно использовался в магической вселенной.

РАЗДЕЛ 12. ЦПМ Более Низших Диаграмм (картинки) (*The Lower LP GPM (pictures)*)

Целиком весь этот шаблон также проходит, подставляя на место «картинок» «ощущения»

В настоящее время я не вижу больше ничего неправильного в шаблонах ОТ2. Они очень тщательно изучались и они только иногда имели пропуски, когда эти штуки разваливались так стремительно, что из-за этого пропускались более поздние конечные слова. С другой стороны, более ранние шаблоны (1963 года), требуют множество исправлений.

=====

2. ИМПЛАНТ ТЮРЕМНОЙ ПЛАНЕТЫ ХЕЛОТРОБУСА (*THE HELLATROBUS PRISON PLANET IMPLANT*)

А. Основы.

В 1963 году Рон исследовал то, что он назвал имплантами Хелотробуса или Царствия Небесного (*Heaven*). Он выпустил ряд бюллетеней (которые можно найти в новом техническом томе номер 7) и лекциях на эту тему.

ЛРХ и его студенты Краткого Курса (*Briefing Course*) не очень долго работали над этим и бросили их ради поисков более продвинутых материалов. Среди прочих вещей эти импланты были длинны и трудны для прохождения. Насколько мне известно, он никогда не возвращался к этому материалу.

В лекциях он дает небольшую историю о том, как это все происходило в период 63

триллиона лет назад, и у него было несколько теорий о том, почему эти цели меняются от личности к личности. Но правда состоит в том, что они обнаружили только малый процент этих целей, и они только кажутся меняющимися, поскольку слишком много их было пропущено. У них было слишком много ошибок, поскольку они прорабатывали что-то, что было слишком сильно заряжено. И эти исследования проводились еще до того, как было обнаружено, что импланты включают ложные даты, истории и т.п. Он обнаружил это несколько месяцев спустя, но никогда не возвращался к этому импланту.

Возвращаясь к 1992 году, я решил взять шаблоны, которые он исследовал, и попытаться пройти этот имплант на себе.

Предполагается, что существует 256 пар пунктов, которые повторяются для каждой из 256 целей, что будет давать в этом импланте в целом около 65 000 пунктов. Я начал с простого использования шаблона Рона на тех целях, которые давали хорошее чтение, и которые, как я знал, были в этом импланте. Постепенно я немного исправлял и расширял этот шаблон (Поскольку Рон был довольно близок к истине) и я по-прежнему считаю, что может быть еще несколько пропущенных или неправильных пунктов, но в общем я мог бы все заставить читаться и дать ПС, используя этот шаблон, как он здесь дается (см. следующий раздел).

Чем больше их я проходил, тем все больше целей я находил, и постепенно я стал способен соединить их в правильном порядке (в основном) и я начал въезжать в это окружение и т.п.

У меня все еще есть только около половины этих целей, и из тех, которые я проходил, только около половины из них во всех деталях (т.е. прохождение всех пунктов по каждой цели до ПС).

После того, как я прошел свыше 10 тысяч пунктов, я внезапно получил правильный контекст этого импланта (обсуждается ниже) и вся эта штука в значительной мере рассыпалась. В конце концов мне нужно будет вернуться к ней и завершить ее, но тогда множество другого материала притягивали мое внимание, и я не был готов заставить себя вернуться к десяткам тысяч оставшихся пунктов, как только они отключились. Поэтому прошу извинить меня за то, что я оставил эту штуку исследованной только частично. Все равно это на многие мили дальше того, что было обнаружено на эту тему Роном.

Б. Подлинный Контекст этого Инцидента (*The Actual Context of the Incident*)

Религиозные импланты уходят далеко в прошлое. См. мои записки по «Космической Истории». Многие из целей и символов, применяемых в этом самом последнем Импланте Хелотробуса, применялись в более ранних (имплантах) и уходят в далекое прошлое. Кое-что из того, что Рон обсуждал по поводу Импланта Хелотробуса было правильным для более ранних (и обычно более простых) религиозных имплантов, но они были неправильны для того действительного импланта, который он проходил с помощью разработанного им шаблона. Сам по себе этот имплант поднимает в рестимуляцию множество более ранних имплантов, и он по ошибке вытаскивал материал из этих более ранних имплантов.

Имплант Хелотробуса - это один из тех, который применяется как часть процесса осуждения кого-либо на ссылку на Землю, и в пределах последних десяти тысяч лет он будет применен к вам. Он по-прежнему используется. Всякий раз, когда вы пытаетесь сбежать из этой солнечной системы (что некоторые из нас временами делают), когда они вас схватят, они снова запускают его в вас и отправляют вас обратно.

Рон думал, что был простой имплант поезда (*train implant*), который применялся в качестве приговаривающего импланта «До Земли». Это неверно. Существует раздел Хелотробуса, который происходит в поезде.

Действительный процесс осуждения на ссылку на Землю происходит следующим образом:

1. Вас каким-то образом захватывают в плен. Я думаю, что большинство из нас были на военном флоте, который потерпел поражение, и нас будут держать здесь до

тех пор, пока продолжается эта война.

2. Вас ударяют волнами тяжелой энергии и говорят вам, что вы являетесь преступником, почти осужденным к тому, чтобы быть сосланным. Вы получаете удар картинками того, как вы находитесь в суде и т.д., но вы не знаете в чем состоит ваше преступление. Они говорят вам, что память о вашем ужасном преступлении была стерта в качестве части процесса реабилитации преступников.

3. Потом вас осуждают в суде. Они приговаривают вас создать копию себя, которая будет наказана. Вам говорят, что после того, как вы сделаете эту копию (которую накажут вместо вас), вы станете свободны. Затем вас ударяет волна тяжелой энергии и потом вы уже стоите посади самого себя. Но имейте ввиду, что это только обман. Это на самом деле не является инцидентом расщепления. Они просто показывают куклу, которая выглядит как вы, и говорят вам, что вы разделились.

4. Затем они говорят вам, что вы являетесь той копией, которую должны наказать, и они освободят вашего настоящего «я» (куклу), если вы примете свое наказание добровольно. Я полагаю, что это удерживает некоторых из заключенных от того, чтобы брыкаться и вопить, пока их волокут на следующем шаге.

5. Затем они говорят вам, что они приговаривают вас к преисподней и тащат вас вниз в подземелье, что выглядит как заточение в средневековую темницу.

Я не уверен, происходит ли это во вселенной имплантирования, или же они просто прикрепляют к вашему мозгу электроды и скормливают вам компьютерную симуляцию. В любом случае, это переживание выглядит очень реальным, но оно не происходит в физической вселенной, и не ограничивается механизмами физической вселенной.

6. Вы остаетесь в подвале какого-то подземного здания на дне преисподней. Одна стена подвала отсутствует и вы можете выглядывать наружу и вниз, и видеть бесконечную вселенную с огромным кружащимся облаком хаоса, висящим в центре ее.

7. Они говорят вам, что вы стали злым и обернулись против своего создателя и следовательно должны быть брошены в хаос и как дух разорваны на части.

8. Но они предлагают вам один последний шанс. Они будут просматривать вашу историю и показывать вам, как вы попали в это плачевное состояние. И когда они это делают, они запускают для вас время в обратном направлении, так чтобы у многих из вас был другой выбор (шанс). Они говорят вам: «Теперь уделяйте пристальное внимание, так чтобы вы смогли научиться на своих ошибках».

9. Затем они начинают вести вас в обратном направлении, поднимая обратно по лестницам и т.д. (а иногда и опускаясь, но в основном поднимаясь), постепенно проходя весь ваш путь назад из преисподней, через города и горы, и, в конце концов, поднимаясь по лестнице в Царствие Небесное.

10. Пока они ведут вас, они имплантируют цели и пункты. Первой имплантируемой целью (еще на дне, перед лицом хаоса) является цель «Быть Законченным» (*To Be Ended*). Затем они бомбардируют вас сотнями пунктов для этой цели, пока вы уходите от хаоса и поднимаетесь по лестницам подземелья (обратно). Затем используют тот же самый шаблон (набор) пунктов для следующей цели и т.д. В конце концов вы проходите весь свой путь вверх в Царствие Небесное (где они имплантируют цель «быть в царствии небесном» (*to be in heaven*) и даже после этого, до тех пор, пока вы не достигните верхней цели, которая является целью «Быть Созданным» (*To Be Created*), что происходит уже перед тронем Господа.

Пока вы идете обратно, эти пункты мучительно медленно имплантируются.

11. На вершине они показывают вам как бог вас создал, включая немного из Книги Бытия. Затем они рассказывают вам то, как вы проживали свое злое существование, но теперь у вас есть шанс прожить снова и постараться на этот раз вести себя лучше.

12. Затем они вас отпускают и это как будто ваше существо выпущено из рогатки. Вы летите вниз по лестницам и т.д., получая все эти цели и пункты теперь уже в прямом направлении. Здесь они очень быстро ударяют вас и вы волей-неволей проходите

обратно весь путь вниз в подземелье на дно преисподней, и влетаете прямо в просвет и начинаете падение в направлении крутящейся массы хаоса.

13. Но когда вы падаете, они вас ловят. Они говорят что-то типа: «Здесь вы сбегали и снова сделали те же самые ужасные вещи. Но мы дадим вам один последний шанс. Теперь уделяйте самое пристальное внимание на этот раз».

14. И затем вы возвращаетесь обратно, поднимаясь по лестницам и т.д., очень медленно, снова получая все цели и пункты.

Они повторяют все это безобразие три раза. Вы получаете три прохождения целей и пунктов, при возвращении обратно (медленно вверх по лестнице) и три раза вперед (быстро, спускаясь вниз).

На третий раз они позволяют вам продолжать падение и вы падаете в пул (бассейн) хаоса. Как только вы попадаете туда, вокруг вас летают миллионы объектов, пейзажей и вещей, как будто вы находитесь что-то типа в середине торнадо.

Затем вы видите спокойную область, что-то типа глаза урагана, и здесь, в центре расположена Земля, и вы спускаетесь на нее, чтобы удрать из хаоса. А здесь - ощущение мира и облегчения, а потом вы теряете сознание.

После этого вы начинаете реинкарнирование здесь, на Земле.

ШАБЛОН ПУНКТОВ ХЕЛОТРОБУСА (*THE HELLATROBUS ITEMS PLATEN*)

17 ноября 1992 года

Это те пункты, которые используются на каждой из целей в Импланте Хелотробуса. Какие-то из пунктов могут быть пропущены.

Основано на БОХС от 12 мая 1963 года (Форма Маршрута 3 RI) (новый том номер 7, стр. 145), исправлено БОХС от 26 мая 1963 года (Диаграмма R3) (новый том номер 7, стр. 171)¹³³.

Мои изменения пунктов Рона отмечена знаком процента (%). Пункты с буквами являются добавлениями. Только одна пара 141С-142С была добавлена Роном (в БОХС 26 мая), все остальные добавленные пункты добавлены мной.

Номера пунктов те, которые использовались в исходном БОХС. Нечетные и четные номера слева и справа страницы образуют противостоящую пару.

БЛОК НОМЕР ОДИН

(цель в прошедшем времени, без неопределенной формы, т.е. «позабыт», а не «забывать», «завершен», а не «быть завершенным»¹³⁴)

1 _____	2 НЕ _____
3 АБСОЛЮТНО _____ (<i>absoluteably</i>)	4 НЕ _____
5 БЕЗУПРЕЧНО _____ (<i>perfectably</i>)	6. НЕ _____
7 ПРЕВОСХОДНО _____ (<i>superiorably</i>)	8 НЕ _____
9 НЕСРАВНЕННО _____ (<i>incomparably</i>)	10 НЕ _____
9А ПОРАЗИТЕЛЬНО _____ (<i>wonderfullably</i>)	10А НЕ _____
11 ОЧАРОВАТЕЛЬНО _____ (<i>fascinatably</i>)	12 НЕ _____
11А ПРЕКРАСНО _____ (<i>beautifullably</i>)	12А НЕ _____
13 ВЫСОКО ПРИЕМЛЕМО _____ (<i>highly acceptably</i>)	14 НЕ _____
15 ДОСТОЙНО _____ (<i>recommendably</i>)	16 НЕ _____
17 ПРИЕМЛЕМО _____ (<i>acceptably</i>)	18 НЕ _____

¹³³ HCOB 12 May 1963 (Routine 3 RI Form) as corrected by HCOB 26 May 1963 (R3 Line Plot).

¹³⁴ goal in past tense without TO, i.e. forgotten instead of to forget, ended instead of to be ended

19 ЗАНИМАТЕЛЬНО _____ (engrossably)	20 НЕ _____
21 ЖИЗНЕННО _____ (vitalably)	22 НЕ _____
23 НЕТЕРПЕЛИВО _____ (eagerably)	24 НЕ _____
25 С ЭНТУЗИАЗМОМ ____ (enthusiasticably)	26 НЕ _____
27 С УДОВОЛЬСТВИЕМ _____ (enjoyably)	28 НЕ _____
29 С НАСЛАЖДЕНИЕМ _____ (pleasureably)	30 НЕ _____
31 МИЛО _____ (agreeably)	32 НЕ _____
33 УВЛЕЧЕННО _____ (dedicateably)	34 НЕ _____
35 ПОХВАЛЬНО _____ (commendably)	36 НЕ _____
37 СТРАСТНО _____ (desireably)	38 НЕ _____
37А ТВОРЧЕСКИ _____ (creatably)	38А НЕ _____
39 НАСТОЯТЕЛЬНО _____ (wantably)	40 НЕ _____
41 ЖАДНО _____ (covetably)	42 НЕ _____
43 МНОГООБЕЩАЮЩЕ _____ (hopefully)	44 НЕ _____
(МОГУЩЕСТВЕННО - powerfully ?)	
45 РЕШИТЕЛЬНО _____ (decideably)	46 НЕ _____
47 ПОХВАЛЬНО _____ (creditably)	48 НЕ _____
49 ТРЕБОВАТЕЛЬНО _____ (demandably)	50 НЕ _____
51 НАДОЕДЛИВО _____ (boreably)	52 НЕ _____
51А ОГОРЧИТЕЛЬНО _____ (upsettably)	52А НЕ _____
51В ПЕЧАЛЬНО _____ (regrettably)	52В НЕ _____
53 УДРУЧЕННО _____ (dejectably)	54 НЕ _____
(ПРИНУЖДЕННО - compulsably ?)	
53А БЕЗОСТАНОВЧО _____ (unstopably)	54А НЕ _____
55 ДЕГРАДИРОВАННО _____ (degradeably)	56 НЕ _____
57 ИДИОТИЧНО _____ (idiotably)	58 НЕ _____
59 ПОТЕРЯННО _____ (loseably)	60 НЕ _____
61 ДУРНО _____ (badably)	62 НЕ _____
61А НЕКОНФРОНТИРУЕМО (unconfrontably)	62А НЕ _____
61В ЗАБЫВЧИВО _____ (forgettably)	62В НЕ _____
63 НЕХОТЯ _____ (unwantably)	64 НЕ _____
65 ИГРАЮЧИ _____ (playably)	66 НЕ _____
67 ОТКАЗЫВАЯСЬ _____ (abandonably)	68 НЕ _____
(? ЧЕРТОВСКИ - abaddonably)	
69 _____ -ение (____ing)	70 НЕ _____
71 _____ - ители (____ers)	72 НЕ _____
73 _____ -итность (____ingness)	74 НЕ _____
75 _____ -изность (____ishness)	76 НЕ _____
77 _____ -? <u>atives</u> ()	78 НЕ _____
79 _____ -ность (____ivity)	80 НЕ _____

БЛОК НОМЕР ДВА

(цели в настоящем времени в неопределенной форме¹³⁵, т.е. «забывать», «быть законченным» и т.д.)

81 _____	82 НЕ _____
83 АБСОЛЮТНО _____ (<i>absoluteably</i>)	84 НЕ _____
85 БЕЗУПРЕЧНО _____ (<i>perfectably</i>)	86. НЕ _____
87 ПРЕВОСХОДНО _____ (<i>superiorably</i>)	88 НЕ _____
89 НЕСРАВНЕННО _____ (<i>incomparably</i>)	90 НЕ _____
89А ПОРАЗИТЕЛЬНО _____ (<i>wonderfullably</i>)	90А НЕ _____
91 ОЧАРОВАТЕЛЬНО _____ (<i>fascinatably</i>)	92 НЕ _____
91А ПРЕКРАСНО _____ (<i>beautifullably</i>)	92А НЕ _____
93 ВЫСОКО ПРИЕМЛЕМО _____ (<i>highly acceptably</i>)	94 НЕ _____
95 ДОСТОЙНО _____ (<i>recommendably</i>)	96 НЕ _____
97 ПРИЕМЛЕМО _____ (<i>acceptably</i>)	98 НЕ _____
99 ЗАНИМАТЕЛЬНО _____ (<i>engrossably</i>)	100 НЕ _____
101 ЖИЗНЕННО _____ (<i>vitalably</i>)	102 НЕ _____
103 НЕТЕРПЕЛИВО _____ (<i>eagerably</i>)	104 НЕ _____
105 С ЭНТУЗИАЗМОМ _____ (<i>enthusiasticably</i>)	106 НЕ _____
107 С УДОВОЛЬСТВИЕМ _____ (<i>enjoyably</i>)	108 НЕ _____
109 С НАСЛАЖДЕНИЕМ _____ (<i>pleasureably</i>)	110 НЕ _____
111 МИЛО _____ (<i>agreeably</i>)	112 НЕ _____
113 УВЛЕЧЕННО _____ (<i>dedicateably</i>)	114 НЕ _____
115 ПОХВАЛЬНО _____ (<i>commendably</i>)	116 НЕ _____
117 СТРАСТНО _____ (<i>desireably</i>)	118 НЕ _____
117А ТВОРЧЕСКИ _____ (<i>creatably</i>)	118А НЕ _____
119 НАСТОЯТЕЛЬНО _____ (<i>wantably</i>)	120 НЕ _____
121 ЖАДНО _____ (<i>covetably</i>)	122 НЕ _____
123 МНОГООБЕЩАЮЩЕ _____ (<i>hopefullably</i>)	124 НЕ _____
(МОГУЩЕСТВЕННО - <i>powerfullably</i> ?)	
125 РЕШИТЕЛЬНО _____ (<i>decideably</i>)	126 НЕ _____
127 ПОХВАЛЬНО _____ (<i>creditably</i>)	128 НЕ _____
129 ТРЕБОВАТЕЛЬНО _____ (<i>demandably</i>)	130 НЕ _____
131 НАДОЕДЛИВО _____ (<i>boreably</i>)	132 НЕ _____
131А ОГОРЧИТЕЛЬНО _____ (<i>upsettably</i>)	132А НЕ _____
131В ПЕЧАЛЬНО _____ (<i>regrettably</i>)	132В НЕ _____
133 УДРУЧЕННО _____ (<i>dejectably</i>)	134 НЕ _____
(ПРИНУЖДЕННО - <i>compulsably</i> ?)	
133А БЕЗОСТАНОВОЧНО _____ (<i>unstopably</i>)	134А НЕ _____
135 ДЕГРАДИРОВАННО _____ (<i>degradeably</i>)	136 НЕ _____
137 ИДИОТИЧНО _____ (<i>idiotably</i>)	138 НЕ _____
139 ПОТЕРЯННО _____ (<i>loseably</i>)	140 НЕ _____
141 ДУРНО _____ (<i>badably</i>)	142 НЕ _____

¹³⁵ goal in present tense with TO, i.e. to forget, to be ended, etc.

141А НЕКОНФРОНТИРУЕМО (<i>unconfrontably</i>)	142В НЕ _____
142А ЗАБЫВЧИВО _____ (<i>forgettably</i>)	142А НЕ _____
142В НЕХОТЯ _____ (<i>unwantably</i>)	142В НЕ _____
143 ИГРАЮЧИ _____ (<i>playably</i>)	144 НЕ _____
145 ОТКАЗЫВАЯСЬ _____ (<i>abandonably</i>)	146 НЕ _____
(? ЧЕРТОВСКИ - <i>abandonably</i>)	
147 _____ -? ((to) _____ <i>ing</i>)	148 НЕ _____
149 _____ - ? ((to) _____ <i>ers</i>)	150 НЕ _____
151 _____ -? ((to) _____ <i>ingness</i>)	152 НЕ _____
153 _____ -? ((to) _____ <i>ishness</i>)	154 НЕ _____
155 _____ -? ((to) _____ <i>atives</i>)	156 НЕ _____
157 _____ -? ((to) _____ <i>ivity</i>)	158 НЕ _____

БЛОК НОМЕР ТРИ

(цель без неопределенной формы, т.е. «забываешь», «будучи законченным» и т.д.¹³⁶.)

159 _____	160 НЕ _____
161 _____ (_____ <i>ing</i>)	162 НЕ _____
163 _____ (_____ <i>ers</i>)	164 НЕ _____
165 _____ (_____ <i>ingness</i>)	166 НЕ _____
167 _____ (_____ <i>ishness</i>)	168 НЕ _____
169 _____ (_____ <i>atives</i>)	170 НЕ _____
171 _____ (_____ <i>ivity</i>)	172 НЕ _____

БЛОК НОМЕР ЧЕТЫРЕ

(инговая¹³⁷ форма цели, т.е. «забывание», «бытие завершенным»)

(Инговая форма приводится ниже в качестве напоминания и поскольку Рон ее напечатал в таком виде, но на целях типа БЫТЬ она меняет БЫТЬ на БЫТИЕ, что более соответствует концу, т.е. пункт 173 на цели «быть завершенным» будет скорее «те, кто завершают», чем те, кто завершающие») (*the _____ING is included below as a reminder and because Ron typed it that way, but on TO BE type goals, it changes the BE to BEING rather than coming at the end. i.e., item 173 on the goal "to be ended" is "those who are being ended" rather than "those who are ended-ing"*).

173 ТЕ, КТО _____ ет (<i>those who are _____ing</i>)	174 ТОТ, КТО НИКОГДА НЕ _____ ет (<i>someone who isn't ever _____ing</i>)
175 % ЦЕЛЬ, КОТОРАЯ ВЕДЕТ К _____ ию (<i>% goals that lead to _____ing</i>)	176 ТОТ, КТО НЕ НАВИДИТ _____ ие (<i>someone who hates _____ing</i>) (У Рона было «инговая форма целей» ("_____ing form of goals"))
177 % АКТИВНО _____ ет (% <i>actively _____ing</i>)	178 ТОТ, КТО НЕ ХОЧЕТ (у Рона было «активно -ет _____» быть _____ ющим % (% нужно добавлять (<i>someone who doesn't want (ron's was "active-ing _____") to be _____ing % (% - to be was added)</i>))
177А ПРЕИМУЩЕСТВА _____ ирования	178А ТОТ, КТО НЕ ВИДИТ ПРЕИМУЩЕСТВ

¹³⁶ GOAL MINUS "TO", i.e. "forget", "being ended", etc

¹³⁷ -ing form of goal, i.e. forgetting, being ended

(the advantages of ____ing)

179 ЛЮБЫЕ ПОТРЕБНОСТИ ДЛЯ
____ирования (any necessity for ____ing)

179А ЛЮБОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ
____ирования (any existence of ____ing)

179В ЛЮБОЕ УПОРСТВОВАНИЕ НА
____ировании (any insistence on ____ing)

179С ЛЮБАЯ ЗАВИСИМОСТЬ ОТ
____ирования (any dependence on ____ing)

179D ТЕ, КТО СОЗИДАЮТ _____ (those
who are creating ____)

181 ЛЮБЫЕ ДЕЙСТВИЯ ____ирования (any
actions of ____ing)

183 ЛЮБАЯ ВЕРА В ____ирование % (any
belief in ____ing %)

185 СТОРОННИКИ _____ирования
(the proponents of ____ing)

187 ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ВАЖНОСТИ
____ирования (the fantastic importances
of ____ing)

189 НАВЯЗЧИВОСТИ В _____ировании
(the obsessions for ____ing)

191 ЗАИНТЕРЕСОВАННОСТЬ В
____ировании (the interestingness of ____ing)

193 БЕСПОКОЙСТВО ОБ _____ировании
(the concerns of ____ing)

195 ОГОРЧЕНИЯ ПО ПОВОДУ ____ирования
(the upsets about ____ing)

197 БЕЗУМСТВА _____ирования (the
desperations of ____ing)

199 НЕИСТОВСТВА _____ирования
(the frenziedness(es) of ____ing)

199А БОЛЕЗНЕННОСТЬ _____ирования
(the painfulness of ____ing)

201 БЕЗНАДЕЖНОСТЬ _____ирования
(the hopelessness of ____ing)

В _____ировании (someone who sees no
advantage in ____ing)

180 ТОТ, КТО НЕ ВИДИТ ПОТРЕБНОСТИ
ДЛЯ ____ирования (someone who sees no
necessity for ____ing)

180А ТОТ, КТО ПОДАВЛЯЕТ ____ирование
(ИЛИ НАЛИЧИЕ _____) (someone who
suppresses ____ing. (or "presence of"))

180В ТОТ, КТО ОБЕСЦЕНИВАЕТ ____ирование
(someone who invalidates ____ing)

180С ТОТ, КТО ОТВЕРГАЕТ ____ирование
(someone who denies ____ing)

180D НЕ _____

182 НЕ _____

184 НЕ _____ (% ЗАМЕНЯЕТСЯ НА ЧТО
УГОДНО) (nix ____ (%- a changed to any))

186 НЕ _____

188 НЕВАЖНОСТИ ____ирования (the
unimportances of ____ing of ____ing)

190 НЕ _____

192 НЕ _____

194 НЕ _____

196 НЕ _____

198 НЕ _____

200 НЕ _____

200А НЕ _____

202 НЕ _____

БЛОК НОМЕР ПЯТЬ

(нечетные пункты продолжают инговую форму, а четные пункты являются бытийностями¹³⁸. Рон оформлял эти пункты бытийностей в качестве «____итель» ("____ER"), но «____ая ЛИЧНОСТЬ» ("A ____ PERSON") или «____ое СУЩЕСТВО» ("A ____ BEING") обычно читаются лучше, особенно на целях бытийности. То есть на цели «быть завершенным» ("to be ended"), 204-й пункт скорее будет «измученное законченное существо» ("an exhausted ended being") [или измученная законченная личность], чем «измученный завершатель» ("an exhausted ender"). Иногда лучше работает форма ____ителя (____ER) на активных целях, как в «измученном заповинателе» ("an exhausted

¹³⁸ odd numbered items continue with the ____ing form, but even numbered items are beingnesses

rememberer"), но даже здесь форма «измученный запоминающей человек» также будет действительной. В большинстве целей «_____ая ЛИЧНОСТЬ» ("_____ PERSON") работает лучше, чем «_____ое СУЩЕСТВО» ("_____ BEING") для первых нескольких пунктов, а потом начинает лучше проходиться «_____ое СУЩЕСТВО». Иногда на активных целях инговая форма (_____ing) работает лучше, как в «измучивающее забывающее существо» ("an exhausting forgetting being"). В данном разделе импланта пункты бытийности завершаются скорее как застрявшие картинки (вайленсы), чем пустоты, исходящие от отрицаний (NIXes). Я пропустил обычный знак процента в тех случаях, где _____итель (_____ER) был заменен на _____ое СУЩЕСТВО (_____ BEING)).

203 ЗАМУЧЕННОСТЬ _____НИЕМ (the exhaustions of _____ing)

205 ГЛУПОСТЬ _____НИЯ
(the stupidity of _____ing)

207 УСИЛИЯ ПО _____НИЮ
(the efforts of _____ing)

209 НЕВОЗНАГРАЖДЕННОСТЬ _____НИЯ
(the unrewardingness of _____ing)

211 СЛОЖНОСТИ _____НИЯ (the complications of _____ing)

213 ТРЕБОВАНИЯ _____НИЯ
(the demands of _____ing)

215 ОПРЕДЕЛЕННОСТИ _____НИЯ
(the determinations of _____ing)

215А ГЛУПОСТЬ _____НИЯ
(the foolishness of _____ing)

215В ПРИНУЖДЕНИЯ _____НИЯ
(the compulsions of _____ing)

215С ОБЕСЦЕНИВАНИЯ _____НИЯ
(the invalidations of _____ing)

217 ОГРАНИЧЕНИЯ _____НИЯ (the limitations of _____ing)

217А ДЕГРАДАЦИЯ _____НИЯ (the degradations of _____ing)

217В ПРЕОДОЛЕНИЯ _____НИЯ
(the overwhelms of _____ing)

217С СТРАДАНИЯ _____НИЯ (the misery of _____ing)

217D НЕОСОЗНАННОСТЬ _____НИЯ
(the unawareness of _____ing)

219 ПРОТИВНИКИ _____НИЯ (the opponents of _____ing)

204 ЗАМУЧЕННОЕ _____ЕМ СУЩЕСТВО
(an exhausted _____ being)

206 ОГЛУПЛЕННОЕ _____ЕМ СУЩЕСТВО
(a stupidified _____ being)

208 ОСЛАБЛЕННОЕ _____ЕМ СУЩЕСТВО %
(a weakened _____ being %)

У Рона было «не предпринимающий усилий _____тель» - uneffortized _____er

210 НЕВОЗНАГРАЖДЕННОЕ _____СУЩЕСТВО (an unrewarded _____ being)

212 ЗАПУТАВШЕЕСЯ _____СУЩЕСТВО (a complicated _____ being)

214 ТРЕБУЮЩЕЕ _____СУЩЕСТВО (a demanding _____ being)

216 ОПРЕДЕЛЕННОЕ _____СУЩЕСТВО (a determined _____ being)

216А ГЛУПОЕ _____СУЩЕСТВО (a foolish _____ being)

216В КОМПУЛЬСИВНОЕ _____СУЩЕСТВО (a compulsive _____ being)

216С ОБЕСЦЕНЕННОЕ _____СУЩЕСТВО (an invalidated _____ being)

218 ОГРАНИЧЕННОЕ _____СУЩЕСТВО (a limited _____ being)

218А ДЕГРАДИРОВАННОЕ _____СУЩЕСТВО (a degraded _____ being)

218В ПРЕОДОЛЕННОЕ _____СУЩЕСТВО (an overwhelmed _____ being)

218С СТРАДАЮЩЕЕ _____СУЩЕСТВО (a miserable _____ being)

218D НЕОСОЗНАЮЩЕЕ _____СУЩЕСТВО (an unaware _____ being)

220 % ПРОТИВОПОСТАВЛЕННОЕ _____СУЩЕСТВО (% an opposed _____ being)
(% - добавилось «противопоставленное»)

БЛОК НОМЕР ШЕСТЬ

(поскольку у него здесь было всего несколько пунктов, Рон не пометил его в виде отдельного блока, но формат был изменен с «_____ителя» ("_____ER") обратно к форме 2-го блока «ДЕЛАТЬ ЦЕЛЬ» ("TO GOAL"), т.е. пункт 220А будет «кто-то, кому нужно быть

завершенным» ("somebody who needs to be ended") и т.д.)

219А ЗАПРЕТНОСТЬ _____ ния (the forbiddenness of ____ing)

221 НЕНАВИСТЬ _____ ния (a hatred of ____ing)

221А ЗАПРЕЩЕННОСТЬ _____ ния (the inhibitedness of ____ing)

221А ОТСУТСТВИЕ _____ ния (the absence of ____ing)

223 ОСТАНОВЛЕННОЕ _____ ние (stopped ____ing)

225 ЛЮБЫЕ НЕИСПОЛНИМОСТИ _____ ния (any impossibilities of ____ing)

227 НЕСУЩЕСТВОВАНИЕ _____ ния the nonexistence of ____ing()

229 ДЕЛАТЬ (ЦЕЛЬ) *to (goal)* НЕ ДЕЛАТЬ *to nix* (следующая цель в серии) (*next goal in series*) %

220А КТО-ТО, КОМУ НУЖНО _____ (somebody who needs to ____)

222 КТО-ТО, КТО ЛЮБИТ _____ ть (somebody who loves to ____)

У Рона было «_____ение» ("_____ing")

222А КТО-ТО, КТО ЖЕЛАЕТ _____ ть (somebody who desires to ____)

222А КТО-ТО, КТО КОМПУЛЬСИВНО СОЗДАЕТ _____ (somebody who compulsively creates ____)

224 КТО-ТО С ЦЕЛЬЮ _____ ть (somebody with the goal to ____)

226 КТО-ТО ИЛИ ЧТО-ТО С ЦЕЛЬЮ _____ ть (somebody or something with the goal to ____)

228 ЦЕЛЬ _____ ть (the goal to ____)

(У Рона было гораздо больше колебаний в пункте 229, из-за попыток связать во-едино цели, которые не принадлежали одной группе. Это было из-за пропуска большого количества целей в первоначальных сериях. Также у него пункт 229 противостоял самой цели (т.е. пункт 230 «_____ть» ("ТО _____"). Вероятно это была из-за его предположения, что всегда есть противоположная сторона. Мне показалось, что 229 пункт просто висит слева и за ним следует пункт 1 следующей цели.)

---- конец шаблона пунктов Хелотробуса ----

СПИСОК ЦЕЛЕЙ ХЕЛОТРОБУСА

10 октября 1992 года

Это список целей для Имплантов Хелотробуса (Имплантов Царствия Небесного). Правильной датой является ДО ЗЕМЛИ (это тот имплант, который используется для того, чтобы приговорить человека к Земле, дата 43 триллиона лет назад является частью импланта). При первом проходе вы двигаетесь в обратном направлении. Каждая цель была имплантирована с помощью двух сотен или около того пунктов, приведенных выше в шаблоне пунктов Хелотробуса.

На первом проходе вся эта штука работает в обратном направлении и вы возвращаетесь вверх по лестницам и т.д. Предположительно вы возвращаетесь назад во времени. (*You are supposedly backing up through time*) Это делает описание довольно затруднительным. Для каждой сцены (события, места действия) первым пунктом находится в «конце» этой сцены, а последний пункт, после того, как вы прошли весь путь обратно и вверх, находится в «начале» этой сцены. Иначе говоря, если в сцене для данной цели вы должны были спускаться вниз по лестнице, первым имплантированным пунктом должно быть то, что вы находитесь внизу, позади вас лестница, а последним пунктом должно быть то, что вы находитесь на вершине и смотрите вниз, как будто вы собираетесь спускаться вниз по лестнице. Затем вы возвращаетесь вверх в следующей цели. (*Then you back up into the next goal*) На втором проходе вы идете вниз и первый пункт должен быть наверху, на вершине лестниц, а последний пункт должен быть внизу, и все будет происходить в нормальном направлении, но если вы попытаетесь пройти его таким образом, вы пропустите целиком весь первый проход импланта.

Чтобы помочь в его прохождении, я включил сюда переходный пункт от каждой

цели назад к предыдущей цели.

1. БЫТЬ ЗАКОНЧЕННЫМ. (*TO BE ENDED*). НЕ БЫТЬ ЗАКОНЧЕННЫМ (*NIX TO BE ENDED*). (черная дорога через пустое пространство. Дорога «заканчивается» (первый пункт всего импланта) на вращающемся гипнотическом спиральном водовороте хаоса). БЫТЬ ЗАКОНЧЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПОДВЕРГАЕМЫМ МУЧЕНИЯМ (*TO BE ENDED TO NIX BEING TORTURED*)

2. БЫТЬ ПОДВЕРГАЕМЫМ МУЧЕНИЯМ. (*TO BE TORTURED*). НЕ БЫТЬ ПОДВЕРГАЕМЫМ МУЧЕНИЯМ (*NIX TO BE TORTURED*). (проходя через черное подземелье. Дорога через ничто заканчивается зияющей бездной ада. (*Lowered down the final pit to the road through nothingness*) С вашей энергией происходят странные вещи, люди проникают внутрь вас и вытаскивают ваши части и т.д. Вы падаете из нереальности (непрочности иллюзорности) через черную стремнину.) БЫТЬ ПОДВЕРГАЕМЫМ МУЧЕНИЯМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ИЛЛЮЗОРНЫМ (*TO BE TORTURED TO NIX BEING INSUBSTANTIAL*)

3. БЫТЬ ИЛЛЮЗОРНЫМ (*TO BE INSUBSTANTIAL*). НЕ БЫТЬ ИЛЛЮЗОРНЫМ (*NIX TO BE INSUBSTANTIAL*) (лед и серые камни и духи, говорящие пункты) БЫТЬ ИЛЛЮЗОРНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОСВЕЖЕВАННЫМ (*TO BE INSUBSTANTIAL TO NIX BEING FLAYED*.)

4. БЫТЬ ОСВЕЖЕВАННЫМ. (*TO BE FLAYED*). НЕ БЫТЬ ОСВЕЖЕВАННЫМ (*NIX TO BE FLAYED*). (Т.Е. БЫТЬ ОБРЕЗАННЫМ (*To Be Cut*). Вы привязаны к носилкам, обычно вертикально, но все вокруг плавает и кружится. Вы проходите через помещение в медицинскую палату или лабораторию. Разные демоны и т.п. с ножами называют эти пункты. В блоке номер один русалка (*the nix*) выдергивает (останавливает) вас прямо перед тем, как ножи прикасаются к вам, но в блоке номер два вы насажены (лежите - *land on*) на этих ножи и русалка снимает вас с них). БЫТЬ ОСВЕЖЕВАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОНЕМЕВШИМ (*TO BE FLAYED TO NIX BEING NUMB*)

5. БЫТЬ ОНЕМЕВШИМ (*TO BE NUMB*). НЕ БЫТЬ ОНЕМЕВШИМ (*NIX TO BE NUMB*) (хрустальные арки, ведущие в больницу (освежован), начинается (последний пункт, приходящий из замороженного) как будто в ледяной пещере). БЫТЬ ОНЕМЕВШИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ЗАМОРОЖЕННЫМ. (*TO BE NUMB TO NIX BEING FROZEN*)

6. БЫТЬ ЗАМОРОЖЕННЫМ (*TO BE FROZEN*). НЕ БЫТЬ ЗАМОРОЖЕННЫМ (*NIX TO BE FROZEN*) (пейзаж покрыт снегом, ледяные статуи произносят пункты. На 6-м блоке вас на каждом пункте бросают в ледяную воду). БЫТЬ ЗАМОРОЖЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ СОЖЖЕНЫМ. (*TO BE FROZEN TO NIX BEING BURNED*)

7. БЫТЬ СОЖЖЕНЫМ (*TO BE BURNED*). НЕ БЫТЬ СОЖЖЕНЫМ (*NIX TO BE BURNED*). (горящий пейзаж, угольные дорожки, в воздухе пепел. Пылающие существа со всех сторон называют пункты. Постоянно бросают в огненную пропасть и т.д.) БЫТЬ СОЖЖЕНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ БЕЗУЧАСТНЫМ (*TO BE BURNED TO NIX BEING UNAFFECTED*)

8. БЫТЬ БЕЗУЧАСТНЫМ (*TO BE UNAFFECTED*). НЕ БЫТЬ БЕЗУЧАСТНЫМ (*NIX TO BE UNAFFECTED*). (на каждом пункте взрывы, очень жестокие, но эти взрывы не совсем ударяют по вам. Пейзаж преисподней, Земля ходит ходуном, похоже на землетрясение. Картинки в основном из овертов, наблюдаете своих друзей, которых мучают и т.д., в то время как вы остаетесь безучастным. Есть очень некомфортное ощущение пустоты.) БЫТЬ БЕЗУЧАСТНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ШОКИРОВАННЫМ (*TO BE UNAFFECTED TO NIX BEING HORRIFIED*.)

(или быть нереальным? - *or to be unreal?*)

9. БЫТЬ ШОКИРОВАННЫМ (*TO BE HORRIFIED*). НЕ БЫТЬ ШОКИРОВАННЫМ (*NIX TO BE HORRIFIED*). (подземная железная дорога в преисподней с дымящимися провалами и жертвами с обеих сторон. Демоны называют пункты. Есть страх, что вы будете настолько шокированы, что вас схватят и подвергнут тем пыткам, которые вы наблюдаете). БЫТЬ ШОКИРОВАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕЗНАЮЩИМ. (*TO BE*

HORRIFIED TO NIX BEING UNAWARE)

10. БЫТЬ НЕЗНАЮЩИМ (*TO BE UNAWARE*). НЕ БЫТЬ НЕЗНАЮЩИМ (*NIX TO BE UNAWARE*). (дорога через преисподнею, иногда над стеной раскаленного докрасна чугуна (стены города Дис (*Dis*) как у Данте?). Сжигаемые и терзаемые люди с обеих сторон называют пункты и стараются вас схватить, но они ниже вас и не могут до вас дотянуться, вы избегаете смотреть на них). БЫТЬ НЕЗНАЮЩИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ В ПРЕИСПОДНЕЙ (*TO BE UNAWARE TO NIX BEING IN HELL*).

11. БЫТЬ В ПРЕИСПОДНЕЙ (*TO BE IN HELL*). НЕ БЫТЬ В ПРЕИСПОДНЕЙ (*NIX TO BE IN HELL*). (серия мостов через пылающие реки и пропасти, пункты исходят от столбов (*poles*) по сторонам моста. Дорога «ведет» в город преисподней (быть незнающим) и выходит из пещеры в горах (быть вне игры). БЫТЬ В ПРЕИСПОДНЕЙ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ВНЕ ИГРЫ (*TO BE IN HELL TO NIX BEING GAMELESS*)

12. БЫТЬ ВНЕ ИГРЫ (*TO BE GAMELESS*). НЕ БЫТЬ ВНЕ ИГРЫ (*NIX TO BE GAMELESS*). (серая дорога среди серого пейзажа, пункты исходят от земли и серых облаков наверху. В «конце» (т.е. первые пункты, ведущие в преисподнею) вы проходите через пещеру, где пункты исходят из пещер с обеих сторон). БЫТЬ ВНЕ ИГРЫ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПРЕСЛЕДУЕМЫМ (*TO BE GAMELESS TO NIX BEING HAUNTED*)

13. БЫТЬ ПРЕСЛЕДУЕМЫМ (*TO BE HAUNTED*). НЕ БЫТЬ ПРЕСЛЕДУЕМЫМ (*NIX TO BE HAUNTED*). (серый пейзаж, появляются создания-привидения, терроризируют и порицают вас). БЫТЬ ПРЕСЛЕДУЕМЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ЖАЛЕЮЩИМ СЕБЯ САМОГО. (*TO BE HAUNTED TO NIX BEING SELF-PITYING*)

14. БЫТЬ ЖАЛЕЮЩИМ СЕБЯ САМОГО (*TO BE SELF-PITYING*). НЕ БЫТЬ ЖАЛЕЮЩИМ СЕБЯ САМОГО (*NIX TO BE SELF-PITYING*). (каменные мосты над прахом. Потоки и ощущения типа «Бедный Джон умер» ("*Poor John is dead*"). БЫТЬ ЖАЛЕЮЩИМ СЕБЯ САМОГО ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОПУСТОШЕННЫМ (*TO BE SELF-PITYING TO NIX BEING DRAINED*).

15. БЫТЬ ОПУСТОШЕННЫМ (*TO BE DRAINED*). НЕ БЫТЬ ОПУСТОШЕННЫМ (*NIX TO BE DRAINED*). (унылый пейзаж типа «рассказы с того света» (*tales from the darkside*) с темными уродливыми деревьями и т.д. Духи ударяют вас и вытягивают энергию. Путь ведет вниз к обрывистым местам (*cliffside*), где мост уходит над обрывом жалости к себе самому.) БЫТЬ ОПУСТОШЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ВОСПЛАМЕНЕННЫМ (*TO BE DRAINED TO NIX BEING IGNITED*).

16. БЫТЬ ВОСПЛАМЕНЕННЫМ (*TO BE IGNITED*). НЕ БЫТЬ ВОСПЛАМЕНЕННЫМ (*NIX TO BE IGNITED*). (едете на телеге/носилках под углом 45 градусов, пылая изнутри, пламя вырывается из пальцев и т.д. Гигантские свечи с обеих сторон выдают пункты. Много дыма и сумрак. Сначала (возле последних пунктов) присутствует ощущение (впечатление) похоронного зала. Возле конца (первые пункты, ведущие вниз к тому, чтобы быть «опустошенным», вас выбрасывает из телеги, с обрыва и падение вниз в серый пейзаж). БЫТЬ ВОСПЛАМЕНЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ИНТЕРИОРИЗОВАННЫМ (*TO BE IGNITED TO NIX BEING INTERIORIZED*)

17. БЫТЬ ИНТЕРИОРИЗОВАННЫМ (*TO BE INTERIORIZED*). НЕ БЫТЬ ИНТЕРИОРИЗОВАННЫМ (*NIX TO BE INTERIORIZED*). (тянут из тела в тело в морге, засовывая в каждое, мертвые тела по обеим сторонам называют пункты). БЫТЬ ИНТЕРИОРИЗОВАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ БЕСТЕЛЕСЫМ (*TO BE INTERIORIZED TO NIX BEING BODILESS*)

18. БЫТЬ БЕСТЕЛЕСЫМ (*TO BE BODILESS*). НЕ БЫТЬ БЕСТЕЛЕСЫМ (*NIX TO BE BODILESS*). (плавание в теле привидения над плоскостью пепла. По обеим сторонам лежат красивые штуки, но они совершенно бесцветны и иллюзорны, и вы не можете до них дотронуться, начинается (последние пункты) с выплывания из земли). БЫТЬ БЕСТЕЛЕСЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПОХОРОНЕННЫМ (*TO BE BODILESS TO NIX BEING BURIED*)

19. БЫТЬ ПОХОРОНЕННЫМ (*TO BE BURIED*). НЕ БЫТЬ ПОХОРОНЕННЫМ (*NIX TO BE BURIED*). (под землей, своеобразное движение вверх и вниз на подъемнике. На

этих пунктах давление грунта увеличивается, вы получаете пространство (движение вниз от грунта) на негативной половине (*on the nix*). Клаустрофобия и удушье. «Начинается» с (последние пункты) опускания в землю посредством своеобразного крана). БЫТЬ ПОХОРОНЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ СКОРБНЫМ (*TO BE BURIED TO NIX BEING MOURNFUL*).

20. БЫТЬ СКОРБНЫМ (*TO BE MOURNFUL*). НЕ БЫТЬ СКОРБНЫМ (*NIX TO BE MOURNFUL*). (прохождение через кладбище. Надгробные камни называют пункты.) БЫТЬ СКОРБНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕСУЩЕСТВУЮЩИМ. (*TO BE MOURNFUL TO NIX BEING NON-EXISTENT*.)

21. БЫТЬ НЕСУЩЕСТВУЮЩИМ (*TO BE NONEXISTENT*). НЕ БЫТЬ НЕСУЩЕСТВУЮЩИМ (*NIX TO BE NONEXISTENT*). (мертвая фигура, едущая на столбе (шесте) на тележке для гольфа через мавзолей). БЫТЬ НЕСУЩЕСТВУЮЩИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ МЕРТВЫМ (*TO BE NONEXISTENT TO NIX BEING DEAD*.)

22. БЫТЬ МЕРТВЫМ (*TO BE DEAD*). НЕ БЫТЬ МЕРТВЫМ (*NIX TO BE DEAD*). (лежа в гробу, катясь через комнаты скорбящих). БЫТЬ МЕРТВЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫЛО НУЖНО ПРОИГРЫВАТЬ. (*TO BE DEAD TO NIX HAVING FAILED*)

23. ПРОИГРЫВАТЬ (*TO FAIL*). НЕ ПРОИГРЫВАТЬ (*NIX TO FAIL*). (проходя через поле битвы между оградой из колючей проволоки, пункты из столбов ограды). ПРОИГРЫВАТЬ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ УНИЧТОЖЕННЫМ (*TO FAIL TO NIX BEING WIPE OUT*).

24. БЫТЬ УНИЧТОЖЕННЫМ (*TO BE WIPE OUT*). НЕ БЫТЬ УНИЧТОЖЕННЫМ (*NIX TO BE WIPE OUT*). (поле битвы с умирающими солдатами, которые называют эти пункты). БЫТЬ УНИЧТОЖЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ АПАТИЧНЫМ. (*TO BE WIPE OUT TO NIX BEING APATHETIC*)

25. БЫТЬ АПАТИЧНЫМ (*TO BE APATHETIC*). НЕ БЫТЬ АПАТИЧНЫМ (*NIX TO BE APATHETIC*). (дорога через поле битвы, покрытое трупами и умирающими, грязь и т.д.) БЫТЬ АПАТИЧНЫМ ЧТОБЫ НЕ ПОТЕРПЕТЬ ПОРАЖЕНИЯ (НЕ БЫТЬ РАЗБИТЫМ). (*TO BE APATHETIC TO NIX BEING DEFEATED*)

26. ПОТЕРПЕТЬ ПОРАЖЕНИЕ (*TO BE DEFEATED*). НЕ ПОТЕРПЕТЬ ПОРАЖЕНИЯ (26.. *NIX TO BE DEFEATED*). (поле битвы с танками и самолетами, которые называют пункты, ведущими гражданскую войну солдатами (которые выкрикивают негативные части целей (*nixes*)) ПОТЕРПЕТЬ ПОРАЖЕНИЕ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ КРОВОЖАДНЫМ. (*TO BE DEFEATED TO NIX BEING MURDEROUS*)

27. БЫТЬ КРОВОЖАДНЫМ (*TO BE MURDEROUS*). НЕ БЫТЬ КРОВОЖАДНЫМ (*NIX TO BE MURDEROUS*). (проходя по стене, типа Китайской стены, над полем боя. Взрывающиеся бомбы называют пункты). БЫТЬ КРОВОЖАДНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕНАВИСТНЫМ. (*TO BE MURDEROUS TO NIX BEING HATED*)

28. БЫТЬ НЕНАВИСТНЫМ (*TO BE HATED*). НЕ БЫТЬ НЕНАВИСТНЫМ (*NIX TO BE HATED*). (в железнодорожном вагоне, катящемся между оградой из колючей проволоки на поле боя). БЫТЬ НЕНАВИСТНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕЗАМЕЧЕННЫМ (*TO BE HATED TO NIX BEING IGNORED*)

29. БЫТЬ НЕЗАМЕЧЕННЫМ (*TO BE IGNORED*). НЕ БЫТЬ НЕЗАМЕЧЕННЫМ (*NIX TO BE IGNORED*). (железнодорожный вагон ? (или настил из шестов, через трясину ?)). БЫТЬ НЕЗАМЕЧЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОБВИНЯЕМЫМ (*TO BE IGNORED TO NIX BEING BLAMED*)

30. БЫТЬ ОБВИНЯЕМЫМ (*TO BE BLAMED*) НЕ БЫТЬ ОБВИНЯЕМЫМ (*NIX TO BE BLAMED*). (железнодорожный вагон - доски объявлений называют пункты). БЫТЬ ОБВИНЯЕМЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕЗАБОТЯЩИМСЯ (*TO BE BLAMED TO NIX BEING UNCARING*)

31. БЫТЬ НЕЗАБОТЯЩИМСЯ (*TO BE UNCARING*). НЕ БЫТЬ НЕЗАБОТЯЩИМСЯ (*NIX TO BE UNCARING*). (элегантный железнодорожный автомобиль (типа Тиконского (*Ticon's*) автомобиля 1890-х годов), снаружи люди, умоляющие и голодающие, начинается (последние пункты) с отъезда из депо). БЫТЬ

НЕЗАБОТЯЩИМСЯ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОДЕРЖИМЫМ (*TO BE UNCARING TO NIX BEING POSSESSED*)

32. БЫТЬ ОДЕРЖИМЫМ (*TO BE POSSESSED*). НЕ БЫТЬ ОДЕРЖИМЫМ (*NIX TO BE POSSESSED*). (БЫТЬ ОДУРАЧЕННЫМ (*TO BE TAKEN OVER*) (демоном) (в депо, громкоговорители называют пункты). БЫТЬ ОДЕРЖИМЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ МСТИТЕЛЬНЫМ (*TO BE POSSESSED TO NIX BEING VENGEFUL*.)

33. БЫТЬ МСТИТЕЛЬНЫМ (*TO BE VENGEFUL*). НЕ БЫТЬ МСТИТЕЛЬНЫМ (*NIX TO BE VENGEFUL*). (на первом проходе в обратном направлении, вы возвращаетесь вниз по лестнице из депо в порт, на втором проходе вперед вы должны были идти вверх по лестнице из депо порта в депо - это один из редких случаев, когда вы немного поднимаетесь, а не двигаетесь вниз в прямом направлении.) (Дома старого европейского (итальянского?) стиля с обеих сторон) БЫТЬ МСТИТЕЛЬНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ГОНИМЫМ (*TO BE VENGEFUL TO NIX BEING PERSECUTED*)

34. БЫТЬ ГОНИМЫМ (*TO BE PERSECUTED*). НЕ БЫТЬ ГОНИМЫМ (*NIX TO BE PERSECUTED*). (бег вдоль порта в деревне, возле конца канала, преследуемый горожанами с вилами, которые кидают камнями и называют пункты.) БЫТЬ ГОНИМЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПАРАНОИКОМ (*TO BE PERSECUTED TO NIX BEING PARANOID*)

35. БЫТЬ ПАРАНОИКОМ (*TO BE PARANOID*). НЕ БЫТЬ ПАРАНОИКОМ (*NIX TO BE PARANOID*), (т.е. пугаться без причины) (плывя по темной воде, из которой высовываются головы на шестах и называют пункты, в конце (первые пункты) вы входите в порт этой деревни) БЫТЬ ПАРАНОИКОМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ БЕСПОЛЕЗНЫМ (*TO BE PARANOID TO NIX BEING PURPOSELESS*)

36. БЫТЬ ПАРАНОИКОМ (*TO BE PURPOSELESS*). НЕ БЫТЬ ПАРАНОИКОМ (*NIX TO BE PURPOSELESS*). (канал, пункты из шестов в воде). БЫТЬ ПАРАНОИКОМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПРОТИВОРЕЧАЩИМ СЕБЕ (*TO BE PURPOSELESS TO NIX BEING SELF-CONFLICTING*)

37. БЫТЬ ПРОТИВОРЕЧАЩИМ СЕБЕ (*TO BE SELF-CONFLICTING*). НЕ БЫТЬ ПРОТИВОРЕЧАЩИМ СЕБЕ (*NIX TO BE SELF CONFLICTING*). (т.е. быть в состоянии войны с самим собой) (канал, вдоль берега коттеджи. Вы продолжаете пытаться удрать одновременно в разные стороны. Вы продолжаете получать множественные (параллельные, составные) картинки ситуации, как вы поворачиваете одновременно в разные стороны. Вы раскалываетесь на пунктах и воссоединяетесь на их отрицаниях (*nix*) БЫТЬ ПРОТИВОРЕЧАЩИМ СЕБЕ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОБЪЕДИНЕННЫМ (*TO BE SELF-CONFLICTING TO NIX BEING COMBINED*)

38. БЫТЬ ОБЪЕДИНЕННЫМ (*TO BE COMBINED*). НЕ БЫТЬ ОБЪЕДИНЕННЫМ (*NIX TO BE COMBINED*). (тело на шесте в гондоле, плывущей по каналу. Ряд коттеджей на берегу. Копии себя (призраки) прилетающие из коттеджей и влетающие в тело.) БЫТЬ ОБЪЕДИНЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ РАЗДЕЛЕННЫМ (*TO BE COMBINED TO NIX BEING DIVIDED*)

39. БЫТЬ РАЗДЕЛЕННЫМ (*TO BE DIVIDED*). НЕ БЫТЬ РАЗДЕЛЕННЫМ (*NIX TO BE DIVIDED*). (судно для каналов (паром), электрический шторм, пункты приходят из молний. На удалении по сторонам каменные доки, копии вас (привидения) появляются на этих доках и уходят прочь, попытки их задержать и т.д.) БЫТЬ РАЗДЕЛЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕИЗМЕННЫМ (*TO BE DIVIDED TO NIX BEING UNCHANGING*).

40. БЫТЬ НЕИЗМЕННЫМ (*TO BE UNCHANGING*). НЕ БЫТЬ НЕИЗМЕННЫМ (*NIX TO BE UNCHANGING*). (плывя в лодке/гондоле типа венецианской, головы на парикмахерских вывесках¹³⁹ высовываются из воды и называют пункты). БЫТЬ НЕИЗМЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ БОЛЬНЫМ. (*TO BE UNCHANGING TO NIX BEING SICK*)

41. БЫТЬ БОЛЬНЫМ (*TO BE SICK*). НЕ БЫТЬ БОЛЬНЫМ (*NIX TO BE SICK*). (лежа в постели в гондоле, на канале типа венецианского, пункты из статуй на пешеходных дорожках с обеих сторон). БЫТЬ БОЛЬНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ БЕЗНАДЕЖНЫМ (*TO BE*

¹³⁹ barber's pole — столб со спиральной бело-красной окраской (вывеска парикмахера)

SICK TO NIX BEING HOPELESS)

42. БЫТЬ БЕЗНАДЕЖНЫМ (*TO BE HOPELESS*). НЕ БЫТЬ БЕЗНАДЕЖНЫМ (*NIX TO BE HOPELESS*). (двигаясь вниз по каналу типа венецианского, пункты из статуй на пешеходных дорожках с обеих сторон) БЫТЬ БЕЗНАДЕЖНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ САМООБЕСЦЕНИВАЮЩИМ (*TO BE HOPELESS TO NIX BEING SELF-INVALIDATING*).

43. БЫТЬ БЕЗНАДЕЖНЫМ (*TO BE SELF INVALIDATIVE*). НЕ БЫТЬ БЕЗНАДЕЖНЫМ (*NIX TO BE SELF INVALIDATIVE*). (или самому себя обесценивать). (канал, по берегам странные сооружения, называющие пункты.) БЫТЬ БЕЗНАДЕЖНЫМ ЧТОБЫ НЕ СДАВАТЬСЯ. (*TO BE SELF-INVALIDATIVE TO NIX GIVING UP*)

44. СДАВАТЬСЯ (*TO GIVE UP*). НЕ СДАВАТЬСЯ (*NIX TO GIVE UP*). (плывя вниз по каналу в пустыне. Пирамиды по обеим сторонам выдают пункты.) СДАВАТЬСЯ ЧТОБЫ НЕ ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ НЕСЧАСТНЫМ (*TO GIVE UP TO NIX FEELING MISERABLE*). (предварительно в этом шаблоне я здесь должен был не быть безнадежным (*to nix being hopeless*), перед этим я должен был не быть ошеломленным (*to nix being overwhelmed*) ? Здесь у меня все еще могут быть ошибки)

(? здесь могут быть пропущенные пункты)

(Убит электричеством (*Electrocuted*)) (см. ниже пункт 62) (Галлюцинировать (*Hallucinate*)) (Испуган (*Terrified*))

(Шокирован (*Shocked*)) (Загипнотизирован (*Hypnotized*)) (Укачивание (*Motion Sick*)) (В движении (*In-Motion*))

45. ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ НЕСЧАСТНЫМ (*TO FEEL MISERABLE*). НЕ ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ НЕСЧАСТНЫМ (*NIX TO FEEL MISERABLE*). (развлекательная поездка в ящике, который внезапно дергается из стороны в сторону). ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ НЕСЧАСТНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ БЕЗСОЗНАТЕЛЬНЫМ (*TO FEEL MISERABLE TO NIX BEING UNCONSCIOUS*).

(? здесь могут быть пропущенные пункты)

46. БЫТЬ БЕЗСОЗНАТЕЛЬНЫМ (*TO BE UNCONSCIOUS*). НЕ БЫТЬ БЕЗСОЗНАТЕЛЬНЫМ (*NIX TO BE UNCONSCIOUS*). (? Может быть машинка американских горок с самолетными гонками и т.д. по сторонам) (? *maybe a rollercoaster car with plane rides etc. alongside*) (изначально выглядело как открытая железнодорожная вагонетка между рядами колючей проволоки на поле битвы) БЫТЬ БЕЗСОЗНАТЕЛЬНЫМ ЧТОБЫ НЕ ПОСТРАДАТЬ (*TO BE UNCONSCIOUS TO NIX BEING HURT*). (не быть разбитым вдребезги, потом разбит вдребезги (поврежден) чтобы не быть безрассудным ? (*to nix being smashed; then smashed (injured) to nix being reckless* ?)

47. ПОСТРАДАТЬ (*TO BE HURT*). НЕ ПОСТРАДАТЬ (*NIX TO BE HURT*). (В автомобиле/тележке, спускающемся по крутой горной дороге, разбивающейся вдребезги). ПОСТРАДАТЬ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ САМОРАЗРУШИТЕЛЬНЫМ (*TO BE HURT TO NIX BEING SELF-DESTRUCTIVE*).

48. БЫТЬ САМОРАЗРУШИТЕЛЬНЫМ (*TO BE SELF-DESTRUCTIVE*). НЕ БЫТЬ САМОРАЗРУШИТЕЛЬНЫМ (*NIX TO BE SELF-DESTRUCTIVE*). (линия ям по сторонам дороги, в которых - указательные столбы, камни, кислота, стекло и т.д. Из ям исходят пункты. Вы перешагиваете через край и падаете в нее, русалка (отрицания - *nix* ?) вытаскивает вас и ставит обратно на дорогу.) БЫТЬ САМОРАЗРУШИТЕЛЬНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПОЙМАННЫМ В ЛОВУШКУ (*TO BE SELF-DESTRUCTIVE TO NIX BEING TRAPPED*).

49. БЫТЬ ПОЙМАННЫМ В ЛОВУШКУ (*TO BE TRAPPED*). НЕ БЫТЬ ПОЙМАННЫМ В ЛОВУШКУ (*NIX TO BE TRAPPED*). (поднимаясь и опускаясь на столбе. Езда на столбе на карусельной лошади, вокруг бруски/шесты и фальшивые лошади) БЫТЬ ПОЙМАННЫМ В ЛОВУШКУ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПОТЕРЯННЫМ (*TO BE TRAPPED TO NIX BEING LOST*).

(следующие два пункта могут быть неуместными ?)

50. БЫТЬ ПОТЕРЯННЫМ (*TO BE LOST*). НЕ БЫТЬ ПОТЕРЯННЫМ (*NIX TO BE*

LOST). (крутящиеся тарелки? ощущение дезориентированности? - но смотреть, чтобы быть неуравновешенным (*spinning plates? feeling disoriented? - but see to be unbalanced*)) БЫТЬ ПОТЕРЯННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ЛОКАЛИЗОВАННЫМ¹⁴⁰ (*TO BE LOST TO NIX BEING LOCATED*).

51. БЫТЬ ЛОКАЛИЗОВАННЫМ (*TO BE LOCATED*). НЕ БЫТЬ ЛОКАЛИЗОВАННЫМ (*NIX TO BE LOCATED*). (прогуливаясь по улицам, головы/статуи, вырезанные на зданиях, называют пункты, лица на дверях, говорящие пункты). БЫТЬ ЛОКАЛИЗОВАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ РАССЕЯННЫМ (*TO BE LOCATED TO NIX BEING DISPERSED*). (было не БЫТЬ ОДИНОКИМ (уникальным) (*to nix BEING ALONE*))

52. БЫТЬ РАССЕЯННЫМ (*TO BE DISPERSED*). НЕ БЫТЬ РАССЕЯННЫМ (*NIX TO BE DISPERSED*). (привязан к центру летящей мишени, что-то вас поражает, кусочки тела разлетаются в разные стороны, потом отрицание (*nix*) снова собирает вас воедино) БЫТЬ РАССЕЯННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОШЕЛОМЛЕННЫМ (*TO BE DISPERSED TO NIX BEING OVERWHELMED*).

53. БЫТЬ ОШЕЛОМЛЕННЫМ (*TO BE OVERWHELMED*). НЕ БЫТЬ ОШЕЛОМЛЕННЫМ (*NIX TO BE OVERWHELMED*). (скольжение, падение, разбит вдребезги, в развлекательном парке, это было картинками в другой части этого инцидента). БЫТЬ ОШЕЛОМЛЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НАКАЗАННЫМ (*TO BE OVERWHELMED TO NIX BEING PUNISHED*).

54. БЫТЬ НАКАЗАННЫМ (*TO BE PUNISHED*). НЕ БЫТЬ НАКАЗАННЫМ (*NIX TO BE PUNISHED*). (? - своего рода прогулка по парку развлечений, где вас ударяют бойцовскими перчатками и веслами, когда вас везут на ленте транспортера) БЫТЬ НАКАЗАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ДЕСПОТИЧЕСКИМ (*TO BE PUNISHED TO NIX BEING DOMINEERING*).

55. БЫТЬ ДЕСПОТИЧЕСКИМ (*TO BE DOMINEERING*). НЕ БЫТЬ ДЕСПОТИЧЕСКИМ (*NIX TO BE DOMINEERING*). (несут через парк развлечений на палантине (стул с носилками)) БЫТЬ ДЕСПОТИЧЕСКИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ИЗУРОДОВАННЫМ (*TO BE DOMINEERING TO NIX BEING CRIPPLED*).

56. БЫТЬ ИЗУРОДОВАННЫМ (*TO BE CRIPPLED*). НЕ БЫТЬ ИЗУРОДОВАННЫМ (*NIX TO BE CRIPPLED*). (парк развлечений, машины с амортизаторами¹⁴¹, прыжки с парашютом, прогулка на лодке внутри комнаты смеха и т.д.) БЫТЬ ИЗУРОДОВАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ КРУЖАЩИМСЯ (*TO BE CRIPPLED TO NIX BEING SPINNING*).

57. БЫТЬ КРУЖАЩИМСЯ (*TO BE SPINNING*). НЕ БЫТЬ КРУЖАЩИМСЯ (*NIX TO BE SPINNING*). (парк развлечений, ступеньки. Вы - на столбе, который крутится, когда он скатывается вниз по ступенькам из парка развлечений по направлению к зоне порта/канала.) БЫТЬ КРУЖАЩИМСЯ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОСТАНОВЛЕННЫМ (*TO BE SPINNING TO NIX BEING STOPPED*).

58. БЫТЬ ОСТАНОВЛЕННЫМ (*TO BE STOPPED*). НЕ БЫТЬ ОСТАНОВЛЕННЫМ (*NIX TO BE STOPPED*). (автомобиль парка развлечений, продолжает прыгать по неприятным местам.) БЫТЬ ОСТАНОВЛЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕУРАВНОВЕШЕННЫМ (*TO BE STOPPED TO NIX BEING UNBALANCED*).

(быть ошеломленным - *to be dizzy*) (быть непринужденным - *to be unaffected*)

59. БЫТЬ НЕУРАВНОВЕШЕННЫМ (*TO BE UNBALANCED*). НЕ БЫТЬ НЕУРАВНОВЕШЕННЫМ (*NIX TO BE UNBALANCED*). (крутящиеся тарелки, самолетные прогулки, парк развлечений) БЫТЬ НЕУРАВНОВЕШЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ СТАНОВИТЬСЯ ХУЖЕ (*TO BE UNBALANCED TO NIX GETTING WORSE*).

(? Могут быть пропущенные пункты)

(быть самоуправляемым (*to be self controlled*) - см. ниже 133) (быть безрассудным (*to be reckless*)) (быть управляемым (*to be controlled*))

¹⁴⁰ located - быть размещенным, помещенным, расположенным в определённом месте.

¹⁴¹ Видимо имеются ввиду аттракцион - катание и столкновения на машинках с резиновыми бамперами.

60. СТАНОВИТЬСЯ ХУЖЕ (*TO GET WORSE*). НЕ СТАНОВИТЬСЯ ХУЖЕ (*NIX TO GET WORSE*). (в подземной пещере. Пункты из сталагмитов и отрицания (*nix*) из пола. Ступеньки в пещере. Начинается (последние пункты) с вхождения в пещеру из лесной долины) (первый пункт - это УХУДШИЛСЯ (*WORSENEDED*)) СТАНОВИТЬСЯ ХУЖЕ ЧТОБЫ НЕ ПЕРЕЖИВАТЬ НИЧТО (*TO GET WORSE TO NIX EXPERIENCING NOTHING*). (было не БЫТЬ УБИТЫМ ЭЛЕКТРИЧЕСКИМ ТОКОМ) (*to nix BEING ELECTROCUTED*)

(быть под действием наркотиков - *to be drugged*) (испытывать сильные мучения - *to be agonized*)

61. ПЕРЕЖИВАТЬ НИЧТО (*TO EXPERIENCE NOTHING*). НЕ ПЕРЕЖИВАТЬ НИЧТО (*NIX TO EXPERIENCE NOTHING*). (могут быть головы в гротах пещеры ?, удары вакуума) ПЕРЕЖИВАТЬ НИЧТО ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ УБИТЫМ ЭЛЕКТРИЧЕСКИМ ТОКОМ (*TO EXPERIENCE NOTHING TO NIX BEING ELECTROCUTED*).

62. БЫТЬ УБИТЫМ ЭЛЕКТРИЧЕСКИМ ТОКОМ (*TO BE ELECTROCUTED*). НЕ БЫТЬ УБИТЫМ ЭЛЕКТРИЧЕСКИМ ТОКОМ (*NIX TO BE ELECTROCUTED*). (может быть БЫТЬ ЭЛЕКТРОФИЦИРОВАННЫМ - *TO BE ELECTRIFIED*) (словно существо в гигантской игре в пинбол¹⁴². Большие толстые круглые терминалы с обеих сторон, которые предоставляют пункты и шокируют (ударяют). Вы спешите к терминалу, который называет этот пункт и затем в последний момент что-то стремглав опускается перед вами, называет отрицания (*nix*) и останавливает вас. Эти терминалы звучат высокотоново. Во 2-м блоке вы ударяете этот терминал, застреваете и остаетесь шокированными до появления отрицаний. Похоже это должно происходить под землей.) БЫТЬ УБИТЫМ ЭЛЕКТРИЧЕСКИМ ТОКОМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕДУМАЮЩИМ (). (это могло бы принадлежать месту повыше, возле пункта 44)

(? могут быть пропущенные пункты) (быть расчлененным - *to be dismembered*) (быть обеспокоенным - *to be worried*)

63. БЫТЬ НЕДУМАЮЩИМ (*TO BE UNTHINKING*). НЕ БЫТЬ НЕДУМАЮЩИМ (*NIX TO BE UNTHINKING*). (трясина, лодка) БЫТЬ НЕДУМАЮЩИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ УГНЕТЕННЫМ (*TO BE UNTHINKING TO NIX BEING DEPRESSED*).

64. БЫТЬ УГНЕТЕННЫМ (*TO BE DEPRESSED*). НЕ БЫТЬ УГНЕТЕННЫМ (*NIX TO BE DEPRESSED*). (отталкиваясь шестью вести лодку через грязь). БЫТЬ УГНЕТЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ РАВНОДУШНЫМ (*TO BE DEPRESSED TO NIX BEING INDIFFERENT*).

65. БЫТЬ РАВНОДУШНЫМ (*TO BE INDIFFERENT*). НЕ БЫТЬ РАВНОДУШНЫМ (*NIX TO BE INDIFFERENT*). (змеи перетаскивают через грязевую трясину и т.д., они называют пункты.) БЫТЬ РАВНОДУШНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ЗАСТРЯВШИМ (*TO BE INDIFFERENT TO NIX BEING STUCK*).

66. БЫТЬ ЗАСТРЯВШИМ (*TO BE STUCK*). НЕ БЫТЬ ЗАСТРЯВШИМ (*NIX TO BE STUCK*). (прыгаете в грязь/смолу, вы застреваете на пунктах и вас вытаскивают на отрицаниях.) БЫТЬ ЗАСТРЯВШИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ СПАСАЮЩИМСЯ БЕГСТВОМ (*TO BE STUCK TO NIX FLEEING*).

67. БЫТЬ СПАСАЮЩИМСЯ БЕГСТВОМ (*TO BE FLEEING*). НЕ БЫТЬ СПАСАЮЩИМСЯ БЕГСТВОМ (*NIX TO BE FLEEING*). (спасаться бегством - *to flee*) (пробираться вброд через трясину) СПАСАТЬСЯ БЕГСТВОМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НАСЕЛЕННЫМ (*TO FLEE TO NIX BEING INFESTED*).

68. БЫТЬ НАСЕЛЕННЫМ (*TO BE INFESTED*). НЕ БЫТЬ НАСЕЛЕННЫМ (*NIX TO BE INFESTED*). (переправляться на плоту через болото, огни (типа светлячков/жучков) прибывают и входят в ваше тело на пунктах, имеет смысл быть населенным сущностями (быть во власти таргов¹⁴³ (*being targ-ridden*)) БЫТЬ НАСЕЛЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ

¹⁴² pinball - китайский бильярд, пинбол (игра на бильярде-автомате)

¹⁴³ Вот что пишет про таргов Джеффри К. Филберт в своей книге «К вопросу об Экскалибуре» (*Geoffrey C. Filbert EXCALIBUR REVISITED The Akashic Book Of Truth*) в главе «Последний рубеж»

ЗЛЫМ (*TO BE INFESTED TO NIX BEING EVIL*).

(? Пропущенные пункты)

69. БЫТЬ ЗЛЫМ (*TO BE EVIL*). НЕ БЫТЬ ЗЛЫМ (*NIX TO BE EVIL*). (из болота поднимаются создания и говорят пункты) БЫТЬ ЗЛЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕВАЖНЫМ (*TO BE EVIL TO NIX BEING UNIMPORTANT*).

70. БЫТЬ НЕВАЖНЫМ (*TO BE UNIMPORTANT*). НЕ БЫТЬ НЕВАЖНЫМ (*NIX TO BE UNIMPORTANT*). (проходя через болото. Имеют место электрошоки с пунктами, которые говорят головы на колах, высывающихся из воды.) БЫТЬ НЕВАЖНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ИМПЛАНТИРОВАННЫМ (*TO BE UNIMPORTANT TO NIX BEING IMPLANTED*).

71. БЫТЬ ИМПЛАНТИРОВАННЫМ (*TO BE IMPLANTED*). НЕ БЫТЬ ИМПЛАНТИРОВАННЫМ (*NIX TO BE IMPLANTED*). (сидя в кресле, которое катится вперед назад, крутится на месте и т.д. в туннеле типа Туннеля Линкольна в Нью-Йорке.. Это кресло очень быстро делает петли, переворачивается вверх тормашками и т.д. Заканчивается (первые пункты) когда вы встаете с кресла в конце туннеля чтобы проходить через болото. Это также картинки из других имплантов и т.д. Пункты исходят из спинки кресла (держатель головы), а отрицания - из шлема/тарелки напротив лба. Кресло также попадает в прозрачную трубу, вы вылетаете из горы, и пролетаете сквозь арки вниз в море и через грязь и т.д. и затем снова вверх и в тоннель в горах и т.д., двигаясь со скоростью поезда-экспресса. В начале (последние пункты) вы находитесь в больничной инвалидной коляске, которое превращается в кресло, которое входит в тоннель) БЫТЬ ИМПЛАНТИРОВАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ТЯГУЧИМ (*TO BE IMPLANTED TO NIX BEING VISCOUS*) (было не быть безумным - *to nix being insane*)

(? Следующее может выпасть из правильной последовательности)

72. БЫТЬ ТЯГУЧИМ (*TO BE VISCOUS*). НЕ БЫТЬ ТЯГУЧИМ (*NIX TO BE VISCOUS*). (лестница спускается с утеса в море, продолжает спускаться в воду и под воду) БЫТЬ ТЯГУЧИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПРЕСЛЕДУЕМЫМ (*TO BE VISCOUS TO NIX*

(*THE LAST DITCH*): «17. Существуют некоторые супер-энтета существа, «люди», которые стараются связать воедино тэту и МЭСТ. Они стараются убедить вас, что они ничем не мотивированы. Энтета-Существа просто любят тело. Они перемещаются от одного человека к другому. Некоторые из них представляют собой продвинутую группу, чьей задачей является превращать больших тэтанов в МЭСТ для создания еще большего игрового поля, до того как прибудет следующая партия игроков. В наше время Энтэта-Существа одержали победу над Тэта-существами. Это и только это является причиной и существом того, что Земля является «тюремной планетой». Мы «заключены в тюрьму» взбунтовавшимися энтэта-существами. Тэта-Существа спят, а энтета-существа держат их в этом состоянии. Энтэта-Существа более живые (бодрствующие) и они вышли из под контроля. Управление чем-то, что вышло из под контроля было задачей, предназначенной для тэта-сущест. Люди (тэта-существа) на этой планете происходят из предполагаемой неготовности управлять (справляться) энтетой, и это крупица истины в этом горячем инциденте (нисходящая спираль любого бога или тэта-существа построена из его отказа управлять энтетой). Этим существам было дано название Тарги (*Targs*) и это то, как они сами себя называют. Они открыто злобные. Летающие тарелки сваливают здесь таргов кучами. Земля находится во власти таргов. Тарки имеют инструкции «управлять тэта-существами или умереть». В первую очередь тарги используют против тэта-сущест Факсимиле. У них есть тайное общество таргов, где они завоевали территорию и где все находится под их контролем. Оно называется Земля. Любое бодрствующее тэта-существо может целый день управлять таргами. Тарги против работы и они боятся тэта-сущест, когда проснувшийся выяснит, что они могут работать и приставит их к работе. Тарги ОБОЖАЮТ коммунизм, Рабочие Союзы и любые другие Коллективные Общественные Системы. Тарги недолюбливают всякого, кто думает, пишет или публикует правду в обществе, поскольку тарги не хотят, чтобы эта правда пробуждала тэта-сущест. Тарги любят ослеплять тэта-сущест и содействуют общественным группам, поскольку это самый эффективный способ, как это можно сделать. Инцидент получения их следующий: Каждое тэта-существо было осуждено на то, чтобы быть неспособным управлять своими таргами и ему было дано 6 их и сказано «вы это заслужили и вас послали на Землю, ради того, поскольку вы неприемлемы для нас в этом обществе, до тех пор, пока вы можете управлять своими таргами.» Тут присутствует большой свет над головой и полукруглый трибунал судей. Проходите это до тех пор, пока тарги не уйдут. Они уйдут немедленно, когда они увидят, что вы знаете их игру и осознаете, что они не могут осуществить своих целей с вами.»

BEING PURSUED). (здесь было быть разрушительным - *to be destructive*)

73. БЫТЬ ПРЕСЛЕДУЕМЫМ (*TO BE PURSUED*). НЕ БЫТЬ ПРЕСЛЕДУЕМЫМ (*NIX TO BE PURSUED*). (сбегая вниз через лес по направлению к пляжу) БЫТЬ ПРЕСЛЕДУЕМЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕРВНЫМ (*TO BE PURSUED TO NIX BEING NERVOUS*).

74. БЫТЬ НЕРВНЫМ (*TO BE NERVOUS*). НЕ БЫТЬ НЕРВНЫМ (*NIX TO BE NERVOUS*). (в лесу, деревья называют пункты). БЫТЬ НЕРВНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПРЕСТУПНИКОМ (*TO BE NERVOUS TO NIX BEING CRIMINAL*).

75. БЫТЬ ПРЕСТУПНИКОМ (*TO BE CRIMINAL*). НЕ БЫТЬ ПРЕСТУПНИКОМ (*NIX TO BE CRIMINAL*). (прогуливаясь по городским улицам типа города 30-х годов). БЫТЬ ПРЕСТУПНИКОМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПОКОРНЫМ (*TO BE CRIMINAL TO NIX BEING DOCILE*).

76. БЫТЬ ПОКОРНЫМ (*TO BE DOCILE*). НЕ БЫТЬ ПОКОРНЫМ (*NIX TO BE DOCILE*). (коридоры). БЫТЬ ПОКОРНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПОДВЕРГНУТЫМ ВОЗДЕЙСТВИЮ (*TO BE DOCILE TO NIX BEING TREATED*).

77. БЫТЬ ПОДВЕРГНУТЫМ ВОЗДЕЙСТВИЮ (*TO BE TREATED*). НЕ БЫТЬ ПОДВЕРГНУТЫМ ВОЗДЕЙСТВИЮ (*NIX TO BE TREATED*). (больничные коридоры) БЫТЬ ПОДВЕРГНУТЫМ ВОЗДЕЙСТВИЮ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ДУШЕВНОБОЛЬНЫМ (*TO BE TREATED TO NIX BEING INSANE*).

78. БЫТЬ ДУШЕВНОБОЛЬНЫМ (*TO BE INSANE*). НЕ БЫТЬ ДУШЕВНОБОЛЬНЫМ (*NIX TO BE INSANE*). (заканчивается (первые пункты) тем, как вы входите в больницу. Начинается (последние пункты) с того, как вы идете вверх и вниз по лестницам в картинной галерее. В промежутках вы гуляете по городским улицам. Все вокруг странное, безумное и вращающееся. Иногда это как будто вы в стеклянной трубе и город вращается вокруг вас, раскачиваясь но над вами, то под вами. Существует своего рода эффект калейдоскопа.) БЫТЬ ДУШЕВНОБОЛЬНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОСУЖДЕННЫМ (*TO BE INSANE TO NIX BEING CONDEMNED*).

79. БЫТЬ ОСУЖДЕННЫМ (*TO BE CONDEMNED*). НЕ БЫТЬ ОСУЖДЕННЫМ (*NIX TO BE CONDEMNED*). (проходя из суда в тюрьму между рядами камер, узники называют пункты.) БЫТЬ ОСУЖДЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕЧЕСТНЫМ (*TO BE CONDEMNED TO NIX BEING DISHONEST*).

80. БЫТЬ НЕЧЕСТНЫМ (*TO BE DISHONEST*). НЕ БЫТЬ НЕЧЕСТНЫМ (*NIX TO BE DISHONEST*). (джунгли, животные называют пункты) БЫТЬ НЕЧЕСТНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОБВИНЯЕМЫМ (*TO BE DISHONEST TO NIX BEING ACCUSED*).

81. БЫТЬ ОБВИНЯЕМЫМ (*TO BE ACCUSED*). НЕ БЫТЬ ОБВИНЯЕМЫМ (*NIX TO BE ACCUSED*). (проходя между колоннами, которые называют пункты ?) БЫТЬ ОБВИНЯЕМЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ СТРАДАЮЩИМ ОТ СОЗНАНИЯ СВОЕЙ ВИНЫ (*TO BE ACCUSED TO NIX BEING GUILT RIDDEN*).

82. БЫТЬ СТРАДАЮЩИМ ОТ СОЗНАНИЯ СВОЕЙ ВИНЫ (*TO BE GUILT RIDDEN*). НЕ БЫТЬ СТРАДАЮЩИМ ОТ СОЗНАНИЯ СВОЕЙ ВИНЫ (*NIX TO BE GUILT RIDDEN*). (лица на деревьях в лесу называют пункты. В конце (первые пункты) вы приходите к ступенькам, ведущим в зал суда.) БЫТЬ СТРАДАЮЩИМ ОТ СОЗНАНИЯ СВОЕЙ ВИНЫ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ИЗМЕННИКОМ (*TO BE GUILT RIDDEN TO NIX BEING TREASONOUS*).

83. БЫТЬ ИЗМЕННИКОМ (*TO BE TREASONOUS*). НЕ БЫТЬ ИЗМЕННИКОМ (*NIX TO BE TREASONOUS*). (или быть предательским - *traitorous* или вероломным - *treacherous*) (ДБС [Должно Быть Сделано], я еще его не проходил). БЫТЬ ИЗМЕННИКОМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОСЛЕПЛЕННЫМ (*TO BE TREASONOUS TO NIX BEING BLINDED*).

84. БЫТЬ ОСЛЕПЛЕННЫМ (*TO BE BLINDED*). НЕ БЫТЬ ОСЛЕПЛЕННЫМ (*NIX TO BE BLINDED*). (ДБС, еще не проходил) БЫТЬ ОСЛЕПЛЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ ЗАНИМАТЬСЯ ШПИОНАЖЕМ (*TO BE BLINDED TO NIX SPYING*).

85. ЗАНИМАТЬСЯ ШПИОНАЖЕМ (*TO BE SPYING*). НЕ ЗАНИМАТЬСЯ ШПИОНАЖЕМ (*NIX TO BE SPYING*). (ДБС, еще не проходил) ЗАНИМАТЬСЯ ШПИОНАЖЕМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПРЕДАННЫМ (*TO BE SPYING TO NIX BEING BETRAYED*).

86. БЫТЬ ПРЕДАННЫМ (*TO BE BETRAYED*). НЕ БЫТЬ ПРЕДАННЫМ (*NIX TO BE BETRAYED*). (ДБС, еще не проходил) БЫТЬ ПРЕДАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ДЕГРАДИРОВАННЫМ (*TO BE BETRAYED TO NIX BEING DEGRADED*). (?)

(могут быть пропущенные пункты ?) (быть оклеветанным - *to be vilified*) (быть предательским - *to be treacherous*)

87. БЫТЬ ДЕГРАДИРОВАННЫМ (*TO BE DEGRADED*). НЕ БЫТЬ ДЕГРАДИРОВАННЫМ (*NIX TO BE DEGRADED*). (?) (спускаясь вниз, скользить от обрыва к пляжу ?) БЫТЬ ДЕГРАДИРОВАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПРИСТЫЖЕННЫМ (*TO BE DEGRADED TO NIX BEING ASHAMED*).

88. БЫТЬ ПРИСТЫЖЕННЫМ (*TO BE ASHAMED*). НЕ БЫТЬ ПРИСТЫЖЕННЫМ (*NIX TO BE ASHAMED*). (? Следовать по тропинке по горному склону, фонарные столбы говорящие пункты? Или лодка в канале из парка развлечений?) БЫТЬ ПРИСТЫЖЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ИЗВРАЩЕННЫМ (*TO BE ASHAMED TO NIX BEING PERVERTED*).

89. БЫТЬ ИЗВРАЩЕННЫМ (*TO BE PERVERTED*). НЕ БЫТЬ ИЗВРАЩЕННЫМ (*NIX TO BE PERVERTED*). (проходя через карнавал. Пункты исходят от будок (киосков). (? Возможно начинается и заканчивается с посадки-высадки из лодки в канале ?) БЫТЬ ИЗВРАЩЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ ИМЕТЬ СТРАСНОГО ЖЕЛАНИЯ (*TO BE PERVERTED TO NIX HAVING CRAVINGS*).

90. ИМЕТЬ СТРАСНОЕ ЖЕЛАНИЕ (*TO HAVE CRAVINGS*). НЕ ИМЕТЬ СТРАСНОГО ЖЕЛАНИЯ (*NIX TO HAVE CRAVINGS*). (или СТРАСТНО ЖЕЛАТЬ) (возможно проходя через шатер или торговый пассаж, где что-то показывают на экране.) ИМЕТЬ СТРАСНОЕ ЖЕЛАНИЕ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПОРОЖНИМ (*TO HAVE CRAVINGS TO NIX BEING EMPTY*).

91. БЫТЬ ПОРОЖНИМ (*TO BE EMPTY*). НЕ БЫТЬ ПОРОЖНИМ (*NIX TO BE EMPTY*). (плывя над торговым пассажем, как летающее видение или возможно на воздушном шаре, типа подушки. Дрейфуя вниз (может быть из лыжного подъемника - *ski lift*)) БЫТЬ ПОРОЖНИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕНАСЫТНЫМ (*TO BE EMPTY TO NIX BEING GLUTTONOUS*).

92. БЫТЬ НЕНАСЫТНЫМ (*TO BE GLUTTONOUS*). НЕ БЫТЬ НЕНАСЫТНЫМ (*NIX TO BE GLUTTONOUS*). (на террасе ресторана на горном склоне, наблюдая за торговым пассажем. Вы за столом на движущемся/вращающемся диске. В конце (первые пункты) вы бросаетесь с балкона). БЫТЬ НЕНАСЫТНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОТВЕРГАЕМЫМ (*TO BE GLUTTONOUS TO NIX BEING REJECTED*).

93. БЫТЬ ОТВЕРГАЕМЫМ (*TO BE REJECTED*). НЕ БЫТЬ ОТВЕРГАЕМЫМ (*NIX TO BE REJECTED*). (в своеобразном тоннеле типа вестибюля или холла в стороне от холма. Подпирается столбами с лицами, говорящими пункты. Холл приводит в ресторан.) БЫТЬ ОТВЕРГАЕМЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОТВРАТИТЕЛЬНЫМ (*TO BE REJECTED TO NIX BEING DISGUSTING*).

94. БЫТЬ ОТВРАТИТЕЛЬНЫМ (*TO BE DISGUSTING*). НЕ БЫТЬ ОТВРАТИТЕЛЬНЫМ (*NIX TO BE DISGUSTING*). (в своего рода подземном тоннеле или станции, похоже на канализационную). БЫТЬ ОТВРАТИТЕЛЬНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ АККУРАТНЫМ (*TO BE DISGUSTING TO NIX BEING TIDY*).

95. БЫТЬ АККУРАТНЫМ (*TO BE TIDY*). НЕ БЫТЬ АККУРАТНЫМ (*NIX TO BE TIDY*). (содержать вещи в чистоте, порядке и т.д.) (элегантный коридор (прихожая), застеленный коврами, ряд газовых ламп на стенах, говорящий пункты) БЫТЬ АККУРАТНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ГРЯЗНЫМ (*TO BE TIDY TO NIX BEING MESSY*).

(БЫТЬ ГРЯЗНЫМ - *TO BE MESSY*)

(БЫТЬ ПРИКЛЕЕННЫМ - *TO BE CLUNG-TO*)

(быть покинутым - *to be abandoned*) (быть зависимым - *to be dependent*)

(БЫТЬ БЕСЧУВСТВЕННЫМ - *TO BE UNFEELING*)

99. БЫТЬ СЕКСУАЛЬНЫМ (*TO BE SEXUAL*). НЕ БЫТЬ СЕКСУАЛЬНЫМ (*NIX TO BE SEXUAL*). (?) БЫТЬ СЕКСУАЛЬНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОДИНОКИМ (*TO BE SEXUAL TO NIX BEING ALONE*).

100. БЫТЬ ОДИНОКИМ (*TO BE ALONE*). НЕ БЫТЬ ОДИНОКИМ (*NIX TO BE ALONE*). (?) БЫТЬ ОДИНОКИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ВМЕСТЕ (*TO BE ALONE TO NIX BEING TOGETHER*).

101. БЫТЬ ВМЕСТЕ (*TO BE TOGETHER*). НЕ БЫТЬ ВМЕСТЕ (*NIX TO BE TOGETHER*). (ДБС, еще не проходил) БЫТЬ ВМЕСТЕ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ИЗОЛИРОВАННЫМ (*TO BE TOGETHER TO NIX BEING ISOLATED*).

102. БЫТЬ ИЗОЛИРОВАННЫМ (*TO BE ISOLATED*). НЕ БЫТЬ ИЗОЛИРОВАННЫМ (*NIX TO BE ISOLATED*). (ледяные поля и снежные мосты). БЫТЬ ИЗОЛИРОВАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ РАЗВРАЩЕННЫМ (*TO BE ISOLATED TO NIX BEING CORRUPTING*).

(БЫТЬ РАЗВРАЩЕННЫМ - *TO BE CORRUPTING*)

104. БЫТЬ РАЗВРАЩЕННЫМ (*TO BE CORRUPTED*). НЕ БЫТЬ РАЗВРАЩЕННЫМ (*NIX TO BE CORRUPTED*). (ДБС, еще не проходил) БЫТЬ РАЗВРАЩЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ЗАМКНУТЫМ (*TO BE CORRUPTED TO NIX BEING INHIBITED*).

105. БЫТЬ ЗАМКНУТЫМ (*TO BE INHIBITED*). НЕ БЫТЬ ЗАМКНУТЫМ (*NIX TO BE INHIBITED*). (? возможно в женском теле ?) БЫТЬ ЗАМКНУТЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ РАСПУТНИЦЕЙ (*TO BE INHIBITED TO NIX BEING WANTON*).

106. БЫТЬ РАСПУТНИЦЕЙ (*TO BE WANTON*). НЕ БЫТЬ РАСПУТНИЦЕЙ (*NIX TO BE WANTON*). (ДБС, еще не проходил) БЫТЬ РАСПУТНИЦЕЙ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ РАЗОЧАРОВАННЫМ (*TO BE WANTON TO NIX BEING FRUSTRATED*).

107. БЫТЬ РАЗОЧАРОВАННЫМ (*TO BE FRUSTRATED*). НЕ БЫТЬ РАЗОЧАРОВАННЫМ (*NIX TO BE FRUSTRATED*). (?) БЫТЬ РАЗОЧАРОВАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ (*TO BE FRUSTRATED TO NIX*) ?

?

109. БЫТЬ НЕЗАИНТЕРЕСОВАННЫМ (*TO BE DISINTERESTED*). НЕ БЫТЬ НЕЗАИНТЕРЕСОВАННЫМ (*NIX TO BE DISINTERESTED*). (ДБС, еще не проходил) БЫТЬ НЕЗАИНТЕРЕСОВАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ РАЗОЧАРОВАННЫМ (*TO BE DISINTERESTED TO NIX BEING DISAPPOINTED*).

110. БЫТЬ РАЗОЧАРОВАННЫМ (*TO BE DISAPPOINTED*). НЕ БЫТЬ РАЗОЧАРОВАННЫМ (*NIX TO BE DISAPPOINTED*). (? дорога высоко над землей, город внизу ?) БЫТЬ РАЗОЧАРОВАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ЭГОИСТИЧНЫМ (*TO BE DISAPPOINTED TO NIX BEING SELFISH*).

(ЭГОИСТИЧНЫЙ - *SELFISH*)

112. БЫТЬ ГУМАНОИДОМ (*TO BE HUMAN*). НЕ БЫТЬ ГУМАНОИДОМ (*NIX TO BE HUMAN*). (выходя из черной воды на солнечный пляж [возможно вокруг все вязкое ?] прогуливаясь по пляжу на острове, земля и камни говорят пункты. Возможно в обратном направлении едете на одноколесном велосипеде?) БЫТЬ ГУМАНОИДОМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ (*TO BE HUMAN TO NIX BEING ?*) ?

?

(ВЗБЕШЕННЫЙ - *ENRAGED*)

(УПАВШИЙ - *DROPPED*)

(ПЕРЕВЕЗЕННЫЙ - *CARRIED*) (горнолыжный подъемник?)

117. БЫТЬ ИЗНУРЕННЫМ (*TO BE EXHAUSTED*). НЕ БЫТЬ ИЗНУРЕННЫМ (*NIX TO BE EXHAUSTED*). (с трудом пробираться вверх по горному склону от пляжа, в конце концов добраться до снега. Возможно на вершине горнолыжный подъемник?). БЫТЬ

ИЗНУРЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПЕРЕНАПРЯГШИМСЯ (*TO BE EXHAUSTED TO NIX BEING OVEREXERTED*).

(ПЕРЕНАПРЯЖЕННЫЙ - *OVEREXERTED*)

?

(чувствовать себя несчастным - *to feel miserable* ?)

120. ГАЛЛЮЦИНИРОВАТЬ (*TO HALLUCINATE*). НЕ ГАЛЛЮЦИНИРОВАТЬ (*NIX TO HALLUCINATE*). (быть галлюцинирующим) (своего рода автомобиль, едущий вниз (задним ходом - *backing up*) крутыми горными дорогами, иногда это самолет или парадный флот, иногда это выглядит так, будто вы спускаетесь вниз на взлётно-посадочную полосу в тележке для гольфа ?) ГАЛЛЮЦИНИРОВАТЬ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ИСПУГАВШИМСЯ (*TO HALLUCINATE TO NIX BEING TERRIFIED*).

121. БЫТЬ ИСПУГАВШИМСЯ (*TO BE TERRIFIED*). НЕ БЫТЬ ИСПУГАВШИМСЯ (*NIX TO BE TERRIFIED*). (самолет или американские горки или поездка по комнате сме- ха в парке развлечений). БЫТЬ ИСПУГАВШИМСЯ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ГЛУПЫМ (*TO BE TERRIFIED TO NIX BEING FOOLISH*). (?)

122. БЫТЬ ГЛУПЫМ (*TO BE FOOLISH*). НЕ БЫТЬ ГЛУПЫМ (*NIX TO BE FOOLISH*). (путь через парк с фонарными столбами, проходя через зоопарк, лестницы в парке?) БЫТЬ ГЛУПЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОТВЕТСТВЕННЫМ (*TO BE FOOLISH TO NIX BEING RESPONSIBLE*). (?)

123. БЫТЬ ОТВЕТСТВЕННЫМ (*TO BE RESPONSIBLE*). НЕ БЫТЬ ОТВЕТСТВЕННЫМ (*NIX TO BE RESPONSIBLE*). (спускаясь вниз по крутому склону в автомобиле. Шоссейные фонарные столбы выдают пункт. Автомобиль имеет одно си- денье, открытый верх, очень быстрый. Блок 5 происходит на поднимающихся подмост- ках (в автомобиле), поднимаясь вверх и опускаясь вниз на каждой паре пунктов, авто- мобиль делает мертвую петлю). БЫТЬ ОТВЕТСТВЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ БЕЗОТВЕТСТВЕННЫМ (*TO BE RESPONSIBLE TO NIX BEING IRRESPONSIBLE*).

(БЕЗОТВЕТСТВЕННЫЙ - *IRRESPONSIBLE*)

(НАГРУЖЕННЫЙ - *BURDENED*) (с трудом тащиться через первобытную деревню, и тащить вещи?)

126. БЫТЬ НЕБРЕЖНЫМ (*TO BE NEGLIGENT*). НЕ БЫТЬ НЕБРЕЖНЫМ (*NIX TO BE NEGLIGENT*). (парусные суда) БЫТЬ НЕБРЕЖНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ОСМОТРИТЕЛЬНЫМ (*TO BE NEGLIGENT TO NIX BEING CAREFUL*).

127. БЫТЬ ОСМОТРИТЕЛЬНЫМ (*TO BE CAREFUL*). НЕ БЫТЬ ОСМОТРИТЕЛЬНЫМ (*NIX TO BE CAREFUL*). (ДБС, еще не проходил) БЫТЬ ОСМОТРИТЕЛЬНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ РАЗДАВЛЕННЫМ (*TO BE CAREFUL TO NIX BEING CRUSHED*).

128. БЫТЬ РАЗДАВЛЕННЫМ (*TO BE CRUSHED*). НЕ БЫТЬ РАЗДАВЛЕННЫМ (*NIX TO BE CRUSHED*). (на ленте транспортера, типа фабрики. Стальные цилиндры опуска- ются и раздавливают вас или движущиеся стены (плиты) сжимают вас с разных сторон. Механизмы называют пункты.) (БЫТЬ РАЗДАВЛЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕВНИМАТЕЛЬНЫМ (*TO BE CRUSHED TO NIX BEING INATTENTIVE*).

129. БЫТЬ НЕВНИМАТЕЛЬНЫМ (*TO BE INATTENTIVE*). НЕ БЫТЬ НЕВНИМАТЕЛЬНЫМ (*NIX TO BE INATTENTIVE*). (ДБС, еще не проходил) БЫТЬ НЕВНИМАТЕЛЬНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ САМОКРИТИЧНЫМ (*TO BE INATTENTIVE TO NIX BEING SELF-CRITICAL*). (?)

130. БЫТЬ САМОКРИТИЧНЫМ (*TO BE SELF-CRITICAL*). НЕ БЫТЬ САМОКРИТИЧНЫМ (*NIX TO BE SELF-CRITICAL*). (спускаясь по парковым лестницам с лестничными площадками ?) БЫТЬ САМОКРИТИЧНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ БЕСПЕЧНЫМ (*TO BE SELF-CRITICAL TO NIX BEING CARELESS*).

(БЕСПЕЧНЫЙ - *CARELESS*)

?

133. БЫТЬ СДЕРЖАННЫМ (*TO BE SELF-CONTROLLED*). НЕ БЫТЬ СДЕРЖАННЫМ (*NIX TO BE SELF-CONTROLLED*). (на скутере (мотороллере), который дергается из в стороны в сторону. Приезжая из джунглей? Направляясь в парк развлечений?) БЫТЬ СДЕРЖАННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ БЕЗРАССУДНЫМ (*TO BE SELF-CONTROLLED TO NIX BEING RECKLESS*). ?

(БЕЗРАССУДНЫЙ - *RECKLESS*)

?

136. БЫТЬ РАСКАИВАЮЩИМСЯ (*TO BE REGRETFUL*). НЕ БЫТЬ РАСКАИВАЮЩИМСЯ (*NIX TO BE REGRETFUL*). (уплывая от авиакатастрофы. Аэродром ? парусные суда, лица на парусах). БЫТЬ РАСКАИВАЮЩИМСЯ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕКОМПЕТЕНТНЫМ (*TO BE REGRETFUL TO NIX BEING INCOMPETENT*).

137. БЫТЬ НЕКОМПЕТЕНТНЫМ (*TO BE INCOMPETENT*). НЕ БЫТЬ НЕКОМПЕТЕНТНЫМ (*NIX TO BE INCOMPETENT*). (быть все проваливающим (неумехой) - *to be flubbing*) БЫТЬ НЕКОМПЕТЕНТНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПОРАБОЩЕННЫМ (*TO BE INCOMPETENT TO NIX BEING ENSLAVED*).

138. БЫТЬ ПОРАБОЩЕННЫМ (*TO BE ENSLAVED*). НЕ БЫТЬ ПОРАБОЩЕННЫМ (*NIX TO BE ENSLAVED*). (?) БЫТЬ ПОРАБОЩЕННЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ЖЕСТОКИМ (*TO BE ENSLAVED TO NIX BEING CRUEL*).

139. БЫТЬ ЖЕСТОКИМ (*TO BE CRUEL*). НЕ БЫТЬ ЖЕСТОКИМ (*NIX TO BE CRUEL*). (карнавал или пригород или небольшой город?) БЫТЬ ЖЕСТОКИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ? (*TO BE CRUEL TO NIX?*).

? (быть раздраженным - *to be irritated*) (быть эксплуатируемым - *to be exploited*)

(быть сопротивляющимся - *to be resisted*) (быть введенным в заблуждение - *to be misled*)

141. БЫТЬ СПЯЩИМ (*TO BE ASLEEP*). НЕ БЫТЬ СПЯЩИМ (*NIX TO BE ASLEEP*). (пушистый пейзаж, мягкие дороги, чучела животных по обеим сторонам говорят пункты). БЫТЬ СПЯЩИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ УСТАВШИМ (*TO BE ASLEEP TO NIX BEING TIRED*).

(БЫТЬ УСТАВШИМ - *TO BE TIRED*)

?

144. БЫТЬ КРИТИЧЕСКИМ (*TO BE CRITICAL*). НЕ БЫТЬ КРИТИЧЕСКИМ (*NIX TO BE CRITICAL*). (воздушная дорога в раю?, на отрицаниях присутствует электрический щелчок) БЫТЬ КРИТИЧЕСКИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ КРИТИКУЕМЫМ (*TO BE CRITICAL TO NIX BEING CRITICIZED*).

145 БЫТЬ КРИТИКУЕМЫМ (*TO BE CRITICIZED*). НЕ БЫТЬ КРИТИКУЕМЫМ (*NIX TO BE CRITICIZED*). (широкая лестница в воздухе, вдоль ее сторон - статуи, спускаясь (первые пункты) к вершине горы, сходя с (последние пункты) длинного легкого моста.) БЫТЬ КРИТИКУЕМЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ВЫСОКОМЕРНЫМ (*TO BE CRITICIZED TO NIX BEING ARROGANT*).

146. БЫТЬ ВЫСОКОМЕРНЫМ (*TO BE ARROGANT*). НЕ БЫТЬ ВЫСОКОМЕРНЫМ (*NIX TO BE ARROGANT*). (дороги в небесах) БЫТЬ ВЫСОКОМЕРНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ НЕПРАВЫМ (*TO BE ARROGANT TO NIX BEING WRONG*).

(НЕПРАВЫЙ - *WRONG*)

?

148. БЫТЬ ВАЖНЫМ (*TO BE IMPORTANT*). НЕ БЫТЬ ВАЖНЫМ (*NIX TO BE IMPORTANT*). (дорога в небесах, флажки на шестах называют пункты. Возвращаясь назад по направлению к хрустальному городу в небесах) БЫТЬ ВАЖНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ДОКУЧАЕМЫМ (*TO BE IMPORTANT TO NIX BEING BOTHERED*).

149 БЫТЬ ДОКУЧАЕМЫМ (*TO BE BOTHERED*). НЕ БЫТЬ ДОКУЧАЕМЫМ (*NIX TO BE BOTHERED*). (ДБС, еще не проходил) БЫТЬ ДОКУЧАЕМЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ МОГУЧИМ (*TO BE BOTHERED TO NIX BEING POWERFUL (?)*).

(МОГУЧИЙ - *POWERFUL*)

(ВСТРЕВОЖЕННЫЙ - *TROUBLED*)

?

(ИМЕТЬ КАРТИНКИ - *TO HAVE PICTURES*) (рассматривать картинки или иметь картинки, чтобы не быть невидящим) (*to look at pictures or have pictures to nix being unseeing*)

153 БЫТЬ НЕВИДЯЩИМ (*TO BE UNSEEING*). НЕ БЫТЬ НЕВИДЯЩИМ (*NIX TO BE UNSEEING*). (прогуливаясь по туманному причалу, болезненные вспышки света на каждом пункте. Приходя из канализационного тоннеля ?). БЫТЬ НЕВИДЯЩИМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ МЯТЕЖНЫМ (*TO BE UNSEEING TO NIX BEING REVOLTED*).

154. БЫТЬ МЯТЕЖНЫМ (*TO BE REVOLTED*). НЕ БЫТЬ МЯТЕЖНЫМ (*NIX TO BE REVOLTED*). (ДБС, еще не проходил) БЫТЬ МЯТЕЖНЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ПОД ВОЗДЕЙСТВИЕМ (*TO BE REVOLTED TO NIX BEING AFFECTED*).

155 БЫТЬ ПОД ВОЗДЕЙСТВИЕМ (*TO BE AFFECTED*). НЕ БЫТЬ ПОД ВОЗДЕЙСТВИЕМ (*NIX TO BE AFFECTED*). (?) БЫТЬ ПОД ВОЗДЕЙСТВИЕМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ (*TO BE AFFECTED TO NIX*). (?) ?

? (быть жестким - *to be tough*) (быть хрупким - *to be fragile*) (быть черствым - *to be callus*)

(быть неопрятным - *to be slovenly*) (не иметь ничего - *to have nothing*) (быть собственническим - *to be possessive*)

157. БЫТЬ НЕ ИМЕЮЩИМ МАССЫ (*TO BE MASSLESS*). БЫТЬ НЕ ИМЕЮЩИМ МАССЫ (*NIX TO BE MASSLESS*). (проходя через входы, словно проходя через апартаменты типа барака¹⁴⁴). БЫТЬ НЕ ИМЕЮЩИМ МАССЫ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ТВЕРДЫМ (*TO BE MASSLESS TO NIX BEING SOLID*).

158. БЫТЬ ТВЕРДЫМ (*TO BE SOLID*). НЕ БЫТЬ ТВЕРДЫМ (*NIX TO BE SOLID*). (проходя через железные арки. Может быть на вагонетке, над головой проходят сигнальные мостики, вы с толчком останавливаетесь на пункте и двигаетесь на отрицании). БЫТЬ ТВЕРДЫМ ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ РАССРЕДОТОЧЕННЫМ (*TO BE SOLID TO NIX BEING DISPERSED*). ?

? (быть измененным - *to be altered*) (быть незавершенным - *to be incomplete*) (быть заблокированным - *to be blocked*) (быть освещенным - *to be irradiated*) (быть сбитым с толку - *to be distracted*) (забывать - *to forget*) (терять - *to lose* ? или сожалеть - *to regret*)

159. ЛЕВИТИРОВАТЬ (*TO LEVITATE*). НЕ ЛЕВИТИРОВАТЬ (*NIX TO LEVITATE*). (прогуливаясь по открытому мосту в небесах. Все картинки из овертов).

***** Дальше этого я прошел немного. Постепенно вы возвращаетесь вверх по воздушной лестнице до тех пор, пока вы не доберетесь до врат Царствия Небесного. *****

(неосознанно создавать - *to unconsciously create*) (автоматически создавать - *to automatically create*) (компульсивно создавать - *to compulsively create*)

160. БЫТЬ ИЗГНАННЫМ НЕ БЫТЬ ИЗГНАННЫМ (*TO BE CAST OUT NIX TO BE CAST OUT*) (изгнан из царствия небесного)

(врата Царствия Небесного)

161. БЫТЬ В ЦАРСТВИИ НЕБЕСНОМ НЕ БЫТЬ В ЦАРСТВИИ НЕБЕСНОМ (*TO BE IN HEAVEN NIX TO BE IN HEAVEN*).

(путь сквозь облака из райского города вниз к вратам)

(быть управляемым - *to be controlled?*) (быть мятежным - *to be rebellious*)

162. БЫТЬ ХОРОШИМ НЕ БЫТЬ ХОРОШИМ (*TO BE GOOD NIX TO BE GOOD*)

(пункты типа быть послушным - *being obedient*, почтительным - *respectful* и т.д.)

¹⁴⁴ railroad flat - квартира из узких длинных комнат с окнами на одну сторону.

(в конце концов вы проходите (обратно) весь путь до Трона Бога)

163. БЫТЬ СОЗДАННЫМ НЕ БЫТЬ СОЗДАННЫМ (TO BE CREATED NIX TO BE CREATED)

(высшим пункт - вы созданы Богом - *you being created by God*)

конец списка целей Хелотробуса

=====

3. БОЛЕЕ РАННИЕ ИМПЛАНТЫ ХЕЛОТРОБУСА

Хотя я ссылался на имплант тюремной планеты как на имплант хелотробианцев, я уверен, что старая хелотробианская империя входит в эту галактику уже очень давно. Я думаю, что вокруг нас все еще существуют хелотробианские фанатики, которые продают свои услуги в качестве имплантеров (чтобы сделать людей хорошими) и специализируются на тюремных планетах. Те, кто устроили это место таким, просто нанимали их.

Хелотробианская символика включает в себя лестницу в царствие небесное, жемчужные врата (врата рая), навесы над железнодорожными путями (*trainsheds*), трамваи, маленькие городские банки (*banks*), идиллические пастбища, ангелов, чертей (*devils*), кресты, покойницкие (морги), и прекрасные маленькие городки и пасторальный (буколический) ландшафт.

Большое количество хелотробианских символов было добавлено к Христианству в период средневековья, но пожалуйста, имейте ввиду, что это не означает, что Христианство было основано Хелотробусом. За исключением креста (который является гораздо более базовым символом и не является исключительно хелотробианским), ни одного из этих предметов не было в ранних переводах Библии (некоторые из них присутствуют в более поздних измененных версиях). Усилия хелотробианцев направлены на то, чтобы искажая местные религии в соответствии со своими широко охватными усилиями сделать других хорошими посредством имплантирования. Буддисты имеют тенденцию избегать этого, потому что Будда отвергал рай как часть ловушки (его аргументом было то, что если вы принимаете рай, то вы также принимаете и ад и вы будете тратить все свое существование на то, чтобы прыгать туда и обратно между ними). Но я думаю, что вы можете найти много хелотробианского материала в других восточных религиях.

Хелотробус в действительности предпочитает смешивать секс с религией и они бы предпочли скорее храмовые оргии, чем обет безбрачия. Но они будут работать и с антисексуальными религиями и если им нужно выбрать одно из двух, то они будут настаивать на контролируемом сексе и будут осуждать его практику вне контроля церкви, потому что они рассматривают его как оружие и средство контроля. Это лучше всего работает в атмосфере «должен иметь - не может иметь» и поэтому они энергично протестуют против того, чтобы его потерять и отношения невмешательства в этот предмет.

Современный имплант Хелотробуса включает в себя картинки радиоактивных облаков и т.д., но это может быть почти полным воспроизводством более раннего применения имплантов Хелотробуса, предназначенных для того, чтобы рестимулировать и привести вас в замешательство пол поводу того, когда это происходило. Я не думаю, что этот более ранний имплант, использованный империей Хелотробианцев в этой галактике давным-давно, был хоть как то близок по сложности к современному импланту, но я потратил не так много времени, пытаясь его исследовать.

Самые ранние версии этого импланта уходят назад во времени до этой вселенной (я не думаю, что они назывались тогда хелотробианскими, но это имя нас вполне будет устраивать). Они становятся гораздо проще. Самый ранний, который я смог обнаружить, похоже использовался во вселенной мысли, но он использует конструкции в стиле вселенной символов, поэтому вероятно в действительности он пришел из более раннего периода. Этот ранний имплант, который я буду называть «Базовый Хелотробианский Имплант» наряду со стандартным сценарием хелотробианского стиля очень широко использует символы наказательной вселенной. Я провел с ним определенную работу и

то, что я добыл из него, я и привел ниже.

Существуют даже еще более ранние религиозные импланты, такие как «Имплант Дорогие Души» (*"Dear Souls Implant"*) (приведен позже в данной работе) и фальшивый бриллиант знания. Это является обратной стороной медали имплантов, имеющих своей целью создавать рабов (таких как импланты на ОТ2 и вещи типа целей парка развлечений и т.д.)

Похоже на то, будто бы все это уходит в прошлое, вплоть до войн реальностей (см. космическую историю). Толпа сподвижников трех измерений в конце концов пустила в ход импланты для того, чтобы создавать навязанное согласие с МЭСТ и создавать рабов, а команда четвертого измерения противопоставила им импланты, продвигающие религию, царствие небесное и сексуальные ощущения, все это превосходило нормальные пределы (общую схему) трех измерений.

Возможно я не должен был быть настолько критичным к комментарию Рона по поводу психиатров и священников (см. «Что есть/Чего нет», но это замечание было ужасно легкомысленным по сравнению с настоящей правдой и оно было несправедливым по отношению к многим индивидам в этих профессиях с хорошими намерениями.

Не очень-то утруждайте себя поисками плохих парней, стоящих за всем этим. Все мы также часто меняли мнения и переходили на другую сторону. Целиком весь этот конфликт происходит из едва уловимых ложных данных, которые даны нам в оригинальном бриллианте знаний, и единственный выход для нас это отбросить целиком всю эту вещь.

----- БАЗОВЫЙ ИМПЛАНТ ХЕЛОТРОБУСА

Я датирую его около двух с половиной квадриллионов лет назад (2 576 триллионов).

Это было сделано тэтану энергетическими существами. Конструкция представляет собой трехмерное пространство, пристроенное сбоку, так что оно выглядело похожим на плоскую двумерную картинку, плавающую в пространстве. Она выглядела интересной, поэтому вы подплывали к ней и оказывались втянутыми в нее.

Перед картинкой, плавающей в пространстве расположен ряд из 64 терминалов наказательной вселенной, ведущий вниз, в эту картинку. Вы подтягиваетесь к ряду и входите в него, и движетесь от терминала к терминалу, выслушивая «ценовые» пункты (*"price" items*) (см. контрольный лист наказательной вселенной - эти ценовые пункты используются во многих различных имплантах). Когда вы проходите мимо последнего терминала (пирамида), вы смотрите внутрь картины и видите открывающуюся сцену с трамваем, зданием и банком (похожим на банк маленького городка) с прелестно выглядящим телом маленького мальчика, стоящего перед ним. Вы опускаетесь и входите в него (чтобы выйти из пирамиды) и становитесь этим ребенком.

Вы входите в банк, находите там эскалатор и едете на нем в царствие небесное. Колонны вдоль одной из сторон эскалатора имеют лица терминалов наказательной вселенной и они называют 64 способа «выживания» (*"survive" lines*) (см. контрольный лист наказательной вселенной).

На вершине вы проходите через 64 сцены (события, места действия). Каждая изображает цель/терминал наказательной вселенной. Вы видите одну из них и затем сверкает атомный свет и вы получаете имплант ЦПМ, который ведет цель вниз до ее отрицания (инверсии). Иначе говоря, создавать переходит в разрушать, причина переходит в следствие, и так далее до того, как выживающее существо (*endure being*) превращается в «должен быть конечным» (*"to be ended"*). Похоже, что эти пункты соответствуют шаблону типа *CDEI*, то есть навязанное созидание противостоящее запрещенному разрушению, но я не очень заботился о проработке этого шаблона, поскольку вся эта сцена может быть удалена путем отметания (указания) пункта исходного состояния наказательной вселенной для этой цели. Поэтому вы просто отмечаете инверсию созидания в разрушение, если нужно, получаете немного ИТСы этой сцены, и затем отме-

чаєте до ПС «создавать - это исходное состояние» ("to create is native state"). Затем переходите к следующей цели.

После того, как вы ознакомились с этими 64 сценами в царствии небесном, вас ставят перед троном бога и говорят вам, что вы слишком злой, чтобы оставаться на небесах. Вас изгоняют и бросают в бездну ада.

Попав туда, вы проходите через 64 пытки. Каждая начинается с инвертированного пункта в его самой сильной форме, т.е. «СОЗДАВАТЬ - ЭТО РАЗРУШАТЬ, БЕЗУСЛОВНО» ("TO CREATE IS TO DESTROY, ABSOLUTABLY"), и потом вас бросают в огненную пропасть или вмораживают в лед или еще что-нибудь. Они проходят все 64 инверсии, заканчивая «ВЫЖИВАТЬ - ЭТО БЫТЬ КОНЕЧНЫМ, БЕЗУСЛОВНО» ("TO ENDURE IS TO BE ENDED, ABSOLUTABLY"), а потом приходят ангелы и вас освобождают.

Затем вас заставляют обещать быть хорошим (если вы не делаете этого, они снова кидают вас туда и все повторяется снова), дают вам пинка и вы покидаете картинку в полном изумлении.

По-видимому, считалось, что это нагружало символы Хелотробуса посредством использования более раннего заряда наказательных вселенных. Я думаю, что они предприняли обширные исследования, чтобы получить кое-что от наказательных вселенных, чтобы они смогли размещать немного воздействия за своими символами жемчужных врат, и ангелов и прочего. Я думаю, что у них была идея, что они могли бы добраться до власти где угодно, имея набор символов, на которые должен был бы реагировать каждый.

=====

4. ИМПЛАНТ ДОРОГИЕ ДУШИ (THE DEAR SOULS IMPLANT)

18 октября 1990 года

Его можно называть Имплантом Этики (*Ethics implant*).

Вы замечали таких людей, которые чувствуют, что им нужно быть подконтрольными и дисциплинированными? Сорт людей, которые говорят, что им нужен кто-то, кто будет заставлять их следовать своей этике?

Когда кто-то является преступником, то ему нужно либо чтобы все было красиво оправдано и отрицать-данность-как-есть (*not-ised*), либо конфронтировать это и исправиться. Когда кто-то действительно думает, что он вне этики (неэтичен), ему нужно что-то с этим делать. Но тут у нас есть кто-то, кто говорит: «Я не знаю что есть что, но так или иначе я должен быть плохим и это то, что со мной не в порядке, поэтому мне нужно, чтобы появился кто-то другой, и одергивал меня повсюду и оценивал за меня и помогал мне быть хорошим».

Настоящие психи опустили в инверсии негативных целей и все это для них не реально. Они никогда не говорят ничего подобного. Обычный преступник вступает в последовательность Проступок -Мотиватор, Проступок -Утаивание и Проступок -Оправдание, и не очень похоже, чтобы он чистосердечно признавался в своих злодеяниях. Последнее, что он хочет, это заставить кого-то другого следовать своей этике.

Сегодня средний приличный человек мог бы спокойно получить некоторую помощь в понимании и управлении чем-то, и он хотел бы иметь какой-то симпатичный руководящий принцип о том, как поступать должным образом, но ему не нужен полицейский, стоящий за его спиной и заставляющий его так поступать. Но многие из этих людей буквально умоляют о присутствии кого-то, кто будет им говорить, что они ужасные грешники и навязывать им определенное поведение.

Это совершенно безумно и нерационально. Когда вы слышите утверждение такого рода, у вас есть тенденция придумывать фактор разумности. Вы видите его, говорящего: «Я - плохой и мне нужно следовать моей этике» и вы думаете, что это его неэтичное поведение заставляет его говорить так. Поскольку возможно вы можете видеть, что у него есть определенные нарушения этики (это довольно обычно), вы думаете, что это

то, о чем он говорит. Но это не так! Если бы он смог добраться сам до каких-нибудь действительных нарушений этики, он бы просто изменил свое поведение.

Он говорит о том, что является его нормальным разумным поведением. У него есть ошибочная идея, что где-то здесь есть некое ужасное преступное деяние, такое как проступок быть живым и дышать, и он хочет какую-нибудь определенную другим точку зрения, чтобы принять ее и исцелить его от этого.

Все это является результатом импланта, который убедил его в том, что люди в основном плохие и нужно, чтобы ему пропихивали определенную другим этику. Это убеждает его в том, что то, что с ним не в порядке, это его собственная врожденная злая природа и основная злая природа других. Это заставляет его думать, что цивилизация зависит от того, что люди время от времени осуществляют полицейский надзор (контролируют) друг друга. И это заставляет его страстно желать внешнего принуждения, чтобы он оставался хорошим.

Это и есть имплант дорогие души в его современном виде. Он в действительности является между жизненным имплантом, применявшимся на людях в цивилизации дорогих душ, которая распространялась гораздо дальше внутреннего ядра этой галактики в фарватере коллапса более ранней, ориентированной на рабов, военной империи (с некоторыми из характеристик Нацистской Германии и Рима под Цезарем). Когда революционеры получили контроль, они решили искоренить навсегда войну и ссоры, и начали имплантировать всех, чтобы сделать их хорошими. Я получил дату 7 триллионов 753 миллиона лет назад, в качестве первого раза, когда я получил его в этой вселенной.

В своей более ранней форме он также использовался в различные времена и в различных местах в магической вселенной.

Основа его, похоже, должна была быть в начале вселенной символов, возможно около 50 квадриллионов лет назад. Предположительно он был первым имплантом, проведенным для разрешения проблем с людьми, драматизирующими инвертированные наказательные цели (из конвейера (*treadmill*)), но он никогда этого не достигал. Это было просто оправданием для правительства. Настоящей целью было удержать людей на местах, чтобы они тихонечко делали свою работу и не затевали революций. Он делал хороших слуг из огромного населения.

Существуют определенные различия в этих имплантах у разных версий и много того, что я еще не изучил в деталях. Эти цели лежат поздно на цепи и еще не так глубоко укоренились, как цели наказательной вселенной, поэтому вы должны быть способны удалить всю эту путаницу простым отмечанием нескольких ключевых вещей.

ИНСТРУКЦИИ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ:

Нижеследующее проделывается для каждой из тех 20 целей, которые приводятся ниже в списке целей.

1. Отметьте «БЫТЬ (цель) - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ» (*"TO BE (goal) IS NATIVE STATE"*). Это первый пункт исходного импланта, применявшегося во вселенной символов.

2. Отметьте «СОЗДАВАТЬ (позитивное утверждение цели) - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ» (*"TO CREATE (positive goal state) IS NATIVE STATE"*). Это первый пункт из более поздней версии импланта.

3. Отметьте «РАЗРУШАТЬ (негативное утверждение цели) - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ» (*"TO DESTROY (negative goal state) IS NATIVE STATE"*). Это исходит из пункта 2.

4. Другая версия использует целиком серию из 64 наказательных целей от Создать вниз до Выживать (*Endure*). Формат следующий:

БЫТЬ - ЭТО СОЗДАВАТЬ (позитивное утверждение цели) (*TO BE IS TO CREATE (positive goal state) TO*) БЫТЬ - ЭТО МОДЕЛИРОВАТЬ (позитивное утверждение цели) .(*TO BE IS TO MOCK UP*)... и т.д. БЫТЬ - ЭТО ПРОДОЛЖАТЬ СУЩЕСТВОВАНИЕ ВСЕГО ВО ИМЯ (позитивное утверждение цели). (*TO BE IS TO ENDURE ANYTHING FOR THE*

SAKE OF)

Отметьте три указанных выше пункта, плюс еще несколько, если нужно, чтобы заставить эту массу отключиться. Обратите внимание на то, что пункты типа «быть - это поедать этику» (*"to be is to eat ethics"*) являются частью этого шаблона, имеющими смысл в том, чтобы протащить Этику через ваши уста и включить ее в вашу бытийность. НО лучшей формулировкой могло бы быть утверждение типа «быть - это впитывать этику» (*"to be is to absorb ethics"*), поскольку это ближе к смыслу этого пункта.

5. После указанного выше 4 пункта, имплант использует 64 инвертированных наказательных цели на негативном утверждении цели (т.е. разрушая нарушения этики), проходя от рассеивания до разрушения (т.е. в обратном порядке).

БЫТЬ - ЭТО РАССЕИВАТЬ (негативное утверждение цели) (*TO BE IS TO DISSIPATE*). ... и т.д. БЫТЬ - ЭТО РАЗМОДЕЛИРОВАТЬ (негативное утверждение цели) (*TO BE IS TO UNMOCK*). БЫТЬ - ЭТО РАЗРУШАТЬ (негативное утверждение цели) (*TO BE IS TO DESTROY*).

Отметьте три указанных выше пункта, и еще несколько, если нужно, чтобы отключить это. Они ошибались в применении этого над людьми, поскольку он включает в себя пункты типа «быть - это неправильно понимать нарушения этики» (*"to be is to misunderstand out-ethics"*), которые испортили их идею о том, что люди осуществляют полицейский надзор друг за другом.

6. Самая ранняя версия включает расщепитель, когда вы запихиваете части себя в других, чтобы заставить их вести себя определенным образом (см. заметки на тему КС (контролирующих сущностей) и т.д.)

Отметьте запихивание себя в других и принуждение их быть (позитивное утверждение цели). Отметьте запихивание себя в других и препятствование им быть (негативное утверждение цели).

(согласно более поздним исследованиям вам нужно побудить любые кусочки, которые вы отмечаете, «указать на существо, от которого ты отделился»)

Также, если необходимо, проработайте все современные проступки по навязыванию другим быть (позитивное утверждение цели) или препятствованию другим быть (негативное утверждение цели). Здесь мы не ищем здравых или благоразумных усилий заставить других улучшиться, а скорее мы ищем тяжелые разрушения этики, типа сделать неправым (не так).

7. Отметьте любых сущностей, которые были навязаны вам, чтобы заставить вас быть (позитивное утверждение цели) или чтобы помешать вам быть (негативное утверждение цели). Урегулируйте, побудив их отметить ложные данные в импланте и отмечая пункт верхушки (приведенный выше номер 1). (или используйте «укажи на существо от которого ты отделился»).

8. Отметьте желание быть принуждаемым другими быть (позитивное утверждение цели) или запрещения другими быть (негативное утверждение цели). Отметьте тот факт, что это стремление было заложено имплантом.

9. Отметьте ложное имплантированное данное о том, что люди в основном являются (негативное утверждение цели).

10. Отметьте неправильное представление о том, что этот имплант необходим для вашего благополучия и для благополучия других.

11. Отметьте «СОЗДАВАТЬ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ» (*"TO CREATE IS NATIVE STATE"*). Отметьте это для себя и для любых частично проснувшихся сущностей, которые еще не совсем ушли. Имейте ввиду, что это уходит гораздо раньше, чем любой из вышеуказанных пунктов (т.е. наказательные вселенные - много, много раньше).

12. Если необходимо, отметьте «СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ» (*"TO AGREE IS NATIVE STATE"*) и отметьте построение вселенной соглашений перед этим. Снова отметьте это и для себя и для любых частично проснув-

шихся сущностей, которые еще не вполне ушли.

Если это полностью не отключится, отметьте оверты по разработке этого импланта, или проведения его другим, или желания, чтобы другие были им имплантированы, или навязывание других, чтобы они были (позитивная цель).

ИМПЛАНТ ДОРОГИЕ ДУШИ - СПИСОК ЦЕЛЕЙ

Формат такой: БЫТЬ (позитивная цель) (СОЗДАВАТЬ (позитивное утверждение цели) / РАЗРУШАТЬ (негативное утверждение цели))

Хотя наряду с создавать и разрушать используются другие приставки с утверждениями этих целей, похоже это должен быть самый ясный способ написания этих пунктов.

Имейте ввиду, что вне-этики может также быть переведено как преступное деяние.

Некоторые из этих пунктов несколько трудны для перевода и вам может потребоваться немного поработать с ними (обойти их). Имейте ввиду, что они всегда скорее представляют утверждения бытийности, чем попыток ввести поток чего-нибудь (т.е. он скорее заставляет людей иметь благожелательную натуру, чем заставить их быть благожелательными к вам.)

перевод на русский

1. БЫТЬ ЭТИЧНЫМ (создавать этику / разрушать вне-этику)
2. БЫТЬ НАХОДЧИВЫМ (создавать находчивость / разрушать самодовольство)
3. БЫТЬ БЛАГОЖЕЛАТЕЛЬНЫМ (создавать симпатию / разрушать бессердечность)
4. БЫТЬ ИСПОЛНИТЕЛЬНЫМ (создавать исполнительность / разрушать беспечность)
5. БЫТЬ ОТВЕТСТВЕННЫМ (создавать ответственность / разрушать безответственность)
6. БЫТЬ ПОЧИТАЕМЫМ (создавать почет / разрушать бесчестье)
7. БЫТЬ ЛОЯЛЬНЫМ (создавать лояльность / разрушать нелояльность)
8. БЫТЬ ЗАСЛУЖИВАЮЩИМ ДОВЕРИЯ (создавать доверие / разрушать предательство)
9. БЫТЬ ТРУДОЛЮБИВЫМ (создавать трудолюбие / разрушать леность)
10. БЫТЬ МИЛОСЕРДНЫМ (создавать милосердие / разрушать мстительность)
11. БЫТЬ ПОСЛУШНЫМ (создавать послушание / разрушать непослушание)
12. БЫТЬ ТЕРПЕЛИВЫМ (создавать терпеливость / разрушать нетерпеливость)
13. БЫТЬ УСЛУЖЛИВЫМ (создавать услужливость / разрушать неуслужливость)
14. БЫТЬ ЗАБОТЛИВЫМ (создавать заботливость / разрушать незаботливость)
15. БЫТЬ ЗАЩИЩАЮЩИМ (создавать защищенность / разрушать незащищенность)

написание по-английски в оригинале

1. *TO BE ETHICAL (to create ethics / to destroy out-ethics).*
2. *TO BE RESOURCEFUL (to create resourcefulness / to destroy complacency).*
3. *TO BE SYMPATHETIC (to create sympathy / to destroy callousness)*
4. *TO BE DUTIFUL (to create dutifulness / to destroy carelessness)*
5. *TO BE RESPONSIBLE (to create responsibility / to destroy irresponsibility).*
6. *TO BE HONORABLE (to create honor / to destroy dishonor).*
7. *TO BE LOYAL (to create loyalty / to destroy disloyalty).*
8. *TO BE TRUSTWORTHY (to create trustworthiness / to destroy betrayal)*
9. *TO BE INDUSTRIOUS (to create industriousness / to destroy laziness)*
10. *TO BE MERCIFUL (to create mercifulness / to destroy vengefulness)*
11. *TO BE OBEDIENT (to create obedience / to destroy disobedience)*
12. *TO BE PATIENT (to create patience / to destroy impatience)*
13. *TO BE HELPFUL (to create helpfulness / to destroy unhelpfulness)*
14. *TO BE CARING (to create caring / to destroy uncaring)*
15. *TO BE PROTECTIVE (to create protectiveness / to destroy unprotectiveness)*

16. БЫТЬ ЭКОНОМНЫМ (создавать экономность /разрушать расточительность)

17. БЫТЬ УЧТИВЫМ (создавать учтивость /разрушать неучтивость, грубость)

18. БЫТЬ ПОЧТИТЕЛЬНЫМ (создавать почтительность /разрушать непочтительность)

19. БЫТЬ ХОРОШИМ (создавать доброту /разрушать злобу)

20. БЫТЬ БЛАГОГОВЕЙНЫМ (создавать почитание /разрушать непочтительность)

16. *TO BE THRIFTY (to create thriftiness / to destroy wastefulness)*

17. *TO BE POLITE (to create politeness / to destroy rudeness)*

18. *TO BE RESPECTFUL (to create respectfulness / to destroy disrespectfulness)*

19. *TO BE GOOD (to create goodness / to destroy badness)*

20. *TO BE REVERENT (to create reverence / to destroy irreverence).*

Не обязательно проходить сотни пунктов в деталях, имплантированных на каждой из этих 20 целей. Просто используйте десяток шагов, приведенных выше, чтобы отключить всю эту пакость.

Это мне немного напоминает Кодекс Бойскаутов. Вы можете видеть полное благодушие (обаяния) природы этого в применении пунктов, таких как учтивость, и выбирая скорее плохое, чем злое, в качестве противоположности хорошему (добру).

В этом вероломство этих пунктов, которые все кажутся довольно милыми, но они имеют тенденцию втягивать вас в согласие. Вы были в основном хорошими (большую часть времени) до того, как получили этот имплант, поэтому эти пункты кажутся вам разумными. Это выглядит как неплохая мысль - имплантировать всех быть хорошими, как наступление золотого века или что-то такое. Но это не так. Он делает людей безумными, тех кто становится фанатиком в навязывании доброты и разрушении злобы. В конце концов, эта идея быть хорошими просто создает пресмыкающуюся мясную массу людей.

Поскольку вы становитесь тем, чему вы сопротивляетесь, конечным продуктом этого является общество грубых, ленивых и бесчестных людей, которые все время проповедуют вам о том, чтобы быть хорошими.

Конец Импланта Дорогие Души

=====

=====

5. ЦЕЛИ ПАРКА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Исследования импланта начались в 1963 году и самые ранние из обнаруженных были правильными только частично. Это особенно касается тех, которые были исследованы до того, как начали проверять на имплантированные даты и т.п.

И Цели Гориллы и Цели Медведя (*Gorilla Goals*, *Bear Goals*) из одного и того же импланта. Может быть его лучше пометить как имплант парка развлечений (*amusement park implant*)

Использовалась целиком вся серия наказательной вселенной из 64 целей и терминалов от создавать (статуя бога) вниз до выживать (пирамида со всевидящим оком). Эти цели являются слегка искаженными целями из исходных версий наказательной вселенной, где целью Тигра является «Страстно Желать» (*"To Crave"*) (скорее так, чем поедать), а целью Гориллы является скорее «Принуждать» (*"To Enforce"*), чем привнести порядок.

Использовались две части цели, с корневым и конечным словом. Корневое слово является наказательной целью, и существует ряд конечных слов, включая смерть, сон, секс, твердость и эмоцию. Возможно есть больше, но этот имплант для меня довольно здорово рассыпался на первой же цели, которой является «СОЗДАВАТЬ СМЕРТЬ» (*"TO CREATE DEATH"*)

Имплант дается в парке развлечений, где пункты передаются вам пока вы катитесь на американских горках. Терминал наказательной вселенной сидит к вам лицом на американских горках, называя пункты. В центре парка развлечений также находится большая модель (мокап) наказательного терминала.

В промежутках между целями вы покидаете американские горки и усаживаетесь на карусели (в центре - наказательный терминал). Каждый раз, когда карусель делает оборот, вам становится дурно, вы впадаете в бессознательность и имплантируются ложные жизни (сроки жизни) и вам говорят, что прошли триллионы лет. Поэтому это похоже на то, будто бы каждый кусочек импланта в отдельности проводился триллионы лет, и целиком это чудовищный промежуток времени, но в действительности вся серия занимает только около двух недель.

Правильной датой для проведения этого импланта похоже должно быть типа сотен триллионов лет назад. Это могло быть в более ранней вселенной, возможно во вселенной конфликтов.

Пункты, найденные Роном (БОХС от 17 апреля 1963 года - один из тех, которые есть в пакете самиздата в Интернете) являются в значительной мере правильными, за тем исключением, что у него были только корни и не было конечных слов.

Здесь я буду давать вам пункты для цели «СОЗДАВАТЬ СМЕРТЬ». Они называются статуей бога когда вы катитесь вниз на американских горках (вы приостанавливаетесь внизу на каждом пункте). Затем вы добираетесь до карусели и т.д. Затем похоже вы должны просыпаться и идти в парк развлечений и теперь они сформированы со вторым наказательным терминалом, которым является старик-бог и целью является «ВЫЗЫВАТЬ СМЕРТЬ» (*"TO CAUSE DEATH"*)

Это продолжается таким вот манером, с подкорректированными наказательными целями, так чтобы применять их к конечному слову. Гном должен был бы имплантировать цель «УЗНАВАТЬ О СМЕРТИ» (*"TO LEARN ABOUT DEATH"*), клоун - «ДАВАТЬ РАЗУМНОЕ ОБЪЯСНЕНИЕ СМЕРТИ» (*"TO RATIONALIZE DEATH"*), Горилла - «ПРИНУЖДАТЬ К СМЕРТИ» (*"TO ENFORCE DEATH"*), и т.д. В конце концов мы добираемся до Медведя с «ОЩУЩАТЬ СМЕРТЬ» (*"TO FEEL DEATH"*), Тигра с «ЖЕЛАТЬ СМЕРТИ» (*"TO CRAVE DEATH"*), и пирамида с «ВЫДЕРЖИВАТЬ СМЕРТЬ» (*"TO ENDURE DEATH"*).

Затем вся эта кутерьма повторяется с другим конечным словом, таким как СОН

(*SLEEP*) (СОЗДАВАТЬ СОН и т.д.) или СЕКС, и т.д. Я не очень ясно представляю себе целиком весь набор конечных слов. Если вы удалили немного заряда из наказательных вселенных, вся эта штука должна вероятно рассыпаться при прохождении нескольких пунктов.

Пункты для первой цели «СОЗДАВАТЬ СМЕРТЬ» должны быть следующими:

Пункт приходит от терминала, сидящего к вам лицом на американских горках. Похоже, противотерм должен шептать вам со стороны, когда вы задерживаетесь на время внизу. Затем все сереет. Затем вы снова начинаете видеть в американских горках возле вершины и терминал пристально смотрит на вас и у вас есть мимолетное предчувствие ужасного трепета прежде чем вы минуете гребень верхней точки и снова начнете падение и получите следующий пункт.

- | | |
|--|--|
| 1А СОЗДАВАТЬ СМЕРТЬ | 1В НЕТ СОЗДАНИЯ СМЕРТИ |
| 1А. <i>TO CREATE DEATH</i> | 1В. <i>NO CREATION OF DEATH</i> |
| 2А СОЗДАВАЯ СМЕРТЬ | 2В НЕ СОЗДАВАЯ СМЕРТИ |
| 2А. <i>CREATING DEATH</i> | 2В. <i>NO CREATING DEATH</i> |
| 3А СОЗДАТЕЛИ СМЕРТИ | 3В НЕ СОЗДАТЕЛИ СМЕРТИ |
| 3А. <i>CREATORS OF DEATH</i> | 3В. <i>NO CREATORS OF DEATH</i> |
| 4А СОЗИДАТЕЛЬНОСТЬ СМЕРТИ | 4В НЕСОЗИДАТЕЛЬНОСТЬ СМЕРТИ |
| 4А. <i>THE CREATINGNESS OF DEATH</i> | 4В. <i>NO CREATINGNESS OF DEATH</i> |
| 5А СОЗИДАЛИЗМ ? СМЕРТИ | 5В НЕСОЗИДАЛИЗМ ? СМЕРТИ |
| 5А. <i>THE CREATINGISHNESS OF DEATH</i> | 5В. <i>NO CREATINGISHNESS OF DEATH</i> |
| 6А КРЕАТИВНОСТЬ СМЕРТИ | 6В НЕКРЕАТИВНОСТЬ СМЕРТИ |
| 6А. <i>THE CREATIVITY OF DEATH</i> | 6В. <i>NO CREATIVITY OF DEATH</i> |
| 7А СУЩЕСТВА, КОТОРЫЕ СОЗДАЮТ СМЕРТЬ | 7В СУЩЕСТВО, КОТОРОЕ НИКОГДА НЕСОЗДАЕТ СМЕРТЬ |
| 7А. <i>BEINGS WHO CREATE DEATH</i> | 7В. <i>A BEING WHO NEVER CREATES DEATH</i> |
| 8А АКТИВНОЕ СОЗИДАНИЕ СМЕРТИ | 8В СУЩЕСТВО, КОТОРОЕ НЕНАВИДИТ СОЗДАВАТЬ СМЕРТЬ |
| 8А. <i>ACTIVELY CREATING DEATH</i> | 8В. <i>A BEING WHO HATES TO CREATE DEATH</i> |
| 9А НЕОБХОДИМОСТЬ СОЗИДАНИЯ СМЕРТИ | 9В СУЩЕСТВО, КОТОРОЕ ОТКАЗЫВАЕТСЯ СОЗДАВАТЬ СМЕРТЬ |
| 9А. <i>THE NECESSITY OF CREATING DEATH</i> | 9В. <i>A BEING WHO REFUSES TO CREATE DEATH</i> (согласно Рону, существо, которое не хочет создавать смерть) |
| 10А ДЕЙСТВИЕ ПО СОЗДАНИЮ СМЕРТИ | 10В ОТВРАЩЕНИЕ К СОЗДАНИЮ СМЕРТИ |
| 10А. <i>THE ACTION OF CREATING DEATH</i> | 10В. <i>A HATRED OF CREATING DEATH</i> |
| 11А ЛЮБАЯ ГОРЯЧАЯ ВЕРА В СОЗДАНИЕ СМЕРТИ | 11В НЕ-СОЗДАТЕЛЬ СМЕРТИ |
| 11А. <i>ANY FERVENT BELIEF IN CREATING DEATH</i> | 11А. <i>A NON-CREATOR OF DEATH</i> |
| 12А ГОРЯЧО ВЕРУЮЩИЕ В СОЗДАНИЕ СМЕРТИ | 12В ИЗНЕМОЖЕНИЕ ОТ СОЗДАНИЯ СМЕРТИ |
| 12А. <i>FERVENT BELIEVERS IN CREATING DEATH</i> | 12В. <i>THE EXHAUSTION OF CREATING DEATH</i> (согласно Рону, существо, которое создает смерть, изнуренное - <i>a being that creating death exhausted</i>) |

13А ОГРОМНАЯ ЦЕННОСТЬ СОЗДАНИЯ СМЕРТИ

13A. THE VAST VALUE OF CREATING DEATH

14А ТРЕБОВАНИЕ СОЗДАНИЯ СМЕРТИ

14A. DEMANDING THE CREATION OF DEATH

15А НАВЯЗЧИВОЕ СОЗДАНИЕ СМЕРТИ

15A. OBSESSIVE CREATION OF DEATH

16А ИНТЕРЕС К СОЗДАНИЮ СМЕРТИ

16A. AN INTEREST IN CREATING DEATH

17А ЗНАНИЕ СОЗДАНИЯ СМЕРТИ

17A. A KNOWLEDGE OF CREATING DEATH

18А ПРОТИВОСОЗИДАНИЕ
НАПРАВЛЕННОЕ ПРОТИВ СМЕРТИ

18A. COUNTER CREATING AGAINST DEATH

19А ЗАПРЕЩЕНИЕ СОЗДАНИЯ СМЕРТИ

19A. PROHIBITIONS AGAINST CREATING DEATH

20А НЕНАВИСТНИКИ СОЗДАНИЯ СМЕРТИ

20A. DETESTORS OF CREATING DEATH

21А БЕЗНАДЕЖНОСТЬ СОЗДАНИЯ СМЕРТИ

21A. THE HOPELESSNESS OF CREATING DEATH

22А ОТСУТСТВИЕ СОЗДАНИЯ СМЕРТИ
(у Рона здесь была другая пара, нет создательности смерти (*no creatishness of death*))

22A. THE ABSENCE OF CREATING DEATH

23А НЕСУЩЕСТВОВАНИЕ СОЗДАНИЯ СМЕРТИ

23A. THE NON-EXISTENCE OF CREATING DEATH

24А НЕ СУЩЕСТВУЕТ ИГРЫ БЕЗ СМЕРТИ

(возможно создавать смерть чтобы иметь игру)

24A. THERE IS NO GAME WITHOUT DEATH

13В ИЗМУЧЕННЫЙ СОЗДАТЕЛЬ СМЕРТИ

13B. AN EXHAUSTED CREATOR OF DEATH

14В СУЩЕСТВО, КОТОРОМУ НУЖНО СОЗДАВАТЬ СМЕРТЬ

14B. A BEING WHO HAD TO CREATE DEATH

15В СКУЧАЮЩИЙ СОЗДАТЕЛЬ СМЕРТИ

15B. A BORED CREATOR OF DEATH (или скука создания смерти)

16В ТАЙНЫЙ СОЗДАТЕЛЬ СМЕРТИ

16B. A SECRET CREATOR OF DEATH

17В ПОРОЧНЫЙ СОЗДАТЕЛЬ СМЕРТИ

17B. A VICIOUS CREATOR OF DEATH

18В РЕШИТЕЛЬНЫЙ СОЗДАТЕЛЬ СМЕРТИ

18B. A DETERMINED CREATOR OF DEATH

19В НЕОБХОДИМОСТЬ СОЗДАВАТЬ СМЕРТЬ

19B. HAVING TO CREATE DEATH

20В СОЗДАТЕЛЬ СМЕРТИ

20B. A CREATOR OF DEATH

21В УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ СОЗДАНИЯ СМЕРТИ

21B. THE JOY OF CREATING DEATH

22В КТО-ТО С ЦЕЛЬЮ СОЗДАВАТЬ СМЕРТЬ (кто-то или что-то с целью ... (*somebody or something with the goal to ..*))

22B. SOMEBODY WITH THE GOAL TO CREATE DEATH

23В ЦЕЛЬ СОЗДАВАТЬ СМЕРТЬ

23B. THE GOAL TO CREATE DEATH

24В СОЗДАВАТЬ СМЕРТЬ

24B. TO CREATE DEATH

Я допускаю, что здесь могут быть несколько пропущенных или неверно сформулированных пунктов. Также всегда существует проблема перевода на английский, когда разные люди могут по-разному выражать словесно один и тот же концепт.

Конец импланта парк развлечений

=====

6. ИМПЛАНТ ПОЕЗДА (*THE TRAIN IMPLANT*)

22 июня 1991 года

См. имплант поезда в новом техническом томе номер 7 (БОХС от 24 августа 1963 года, стр. 281). Этот имплант для ОТ содержит мало заряда или вообще ничего. Но здесь могут быть тучи БТ (боди-тэтанов), которые драматизируют эти пункты.

Я не думаю, чтобы Рон был прав, определив его, как имплант, использовавшийся для осуждения людей на Землю, но он является современным имплантом (этой вселенной). Может быть их применяли к сущностям, доставляемым сюда, чтобы докучать нам (т.е. мусор, остающийся после очистки самого современного массового импланта, который имел место возможно десять тысяч лет назад, исходящий из направления созвездия Дракона¹⁴⁵). Это могло бы объяснить почему в нем было так много БТ, даже несмотря на то, что я нашел у себя довольно мало заряда на нем. Эту последовательность поезда можно спутать с последовательностью поезда в Хелотробусе (который является более ранним имплантом), и это могло быть то, что заставило Рона ошибиться в его определении.

Проверьте «есть ли здесь БТ с целью ...». Если есть, побудите его отметить цель, которая была имплантирована, затем отметьте первый раз, когда эта цель была имплантирована. Если необходимо, спросите «кто ты?», чтобы добиться ухода. Имейте ввиду, что многие или все эти цели уходят к гораздо более ранним имплантам, включая парк развлечений (цели медведя и гориллы) и импланту крушений (вселенная конфликтов), поэтому очень важно отмечать более раннее время, когда была имплантирована эта цель.

Лицо в вагоне поезда является терминалом наказательной вселенной. Здесь будут БТ, которые являются этим лицом (и заставляют других драматизировать эту имплантированную цель). Заставьте их отметить естественное состояние на вершине наказательной вселенной, которое рестимулировано (в скобках внизу). Имейте ввиду, что цели наказательной вселенной не использовались в импланте поезда, а только лица терминалов. Это озадачивает и рестимулирует существа, получающие имплант поезда.

Время от времени проверяйте на

а) эта цель является неверным пунктом для других,

б) копирование,

в) оверран БТ на эту цель (заставьте их отметить прохождение релиза на ней).

Имейте ввиду, что они очень быстро уходят и очень легко проскочить к другому БТ (который имеют другую цель), когда один БТ уходит, и легко ввести кого-то в оверран по этой цели.

Лучше сделайте несколько легких проходов по этому списку, чем стараться добраться до самого последнего при первом проходе. Это снимает проблему с тем, что другие копируют эту цель, или что это может действовать как неверный пункт для тех, кто имеет другие цели.

Когда вы удалите всех, это как будто вы жили в море черной патоки и в конце концов все оно ушло.

по-русски

1. БЫТЬ ЗАКОНЧЕННЫМ
бог (создавать)

2. БЫТЬ КОНТРОЛИРУЕМЫМ
- компьютер (моделировать)

3. БЫТЬ НЕОСОЗНАЮЩИМ

по-английски, как в оригинале

- 1. TO BE ENDED - god (to create)

2. TO BE CONTROLLED - computer (to mockup)

3. TO BE UNAWARE - cloud (to intensify)

¹⁴⁵ the constellation "Draco the Dragon"

- облако (усиливать)	
4. БЫТЬ БЕССОЗНАТЕЛЬНЫМ - мультяшная мышь (воображать)	4. <i>TO BE UNCONSCIOUS</i> - cartoon mouse (to imagine)
5. БЫТЬ НЕЗНАЮЩИМ - дрон (знать)	5. <i>TO BE UNKNOWNING</i> - dodo (to know)
6. НЕВЕРНО ПОНИМАТЬ бурундук (понимать)	- 6. <i>TO MISUNDERSTAND</i> - chipmunk (to understand)
7. БОЯТЬСЯ герой (впитывать)	- 7. <i>TO BE AFRAID</i> - hero (to absorb)
8. НИКОГДА НЕ УЗНАТЬ гном (изучать)	- 8. <i>TO NEVER FIND OUT</i> - gnome (to learn)
9. БЫТЬ ПОСЛУШНЫМ - китайчонок (играть)	9. <i>TO BE OBEDIENT</i> - Chinese child (to play)
10. БЫТЬ СХВАЧЕННЫМ тренер (состязаться)	- 10. <i>TO BE CAUGHT</i> - coach (to compete)
11. БЫТЬ ПОЙМАННЫМ В ЛОВУШКУ торговец душами (обмениваться)	- 11. <i>TO BE TRAPPED</i> - spirit broker (to exchange)
12. БЫТЬ ОБЯЗАННЫМ - пингвин-банкир (манипулировать)	12. <i>TO BE OBLIGATED</i> - penguin banker (to manipulate)
13. НИКОГДА НЕ ИЗМЕНЯТЬСЯ волшебник (изменять)	- 13. <i>TO NEVER CHANGE</i> - magician (to change)
14. РАЗДЕЛЯТЬ пластилиновый человек (придавать форму)	- 14. <i>TO DIVIDE</i> - clay man (to shape)
15. СОЕДИНЯТЬ В ЦЕЛОЕ близнецы (объединять)	- 15. <i>TO MERGE</i> - twins (to combine)
16. БЫТЬ В ЗАМЕШАТЕЛЬСТВЕ горилла (приводить в порядок)	- 16. <i>TO BE CONFUSED</i> - gorilla (to bring order)
17. УМИРАТЬ клоун (рассуждать логически)	- 17. <i>TO BE DEAD</i> - clown (to reason)
18. БЫТЬ ДЕЗОРИЕНТИРОВАННЫМ - проволочный человек (ориентировать)	18. <i>TO BE DISORIENTED</i> - wire man (to orient)
19. ВОЗВРАЩАТЬСЯ лоцман, проводник, штурман (вести, быть проводником)	- 19. <i>TO RETURN</i> - pilot (to guide)
20. НИКОГДА НЕ СБЕЖАТЬ - игрушка (вычислять)	20. <i>TO NEVER ESCAPE</i> - toy (to compute)
21. НИКОГДА НЕ ЗАКАНЧИВАТЬ - рак-инженер (сооружать, проектировать)	21. <i>TO NEVER FINISH</i> - lobster engineer (to engineer)
22. НИКОГДА НИКУДА НЕ ДОБИРАТЬСЯ бобер (строить, конструировать)	- 22. <i>TO NEVER GET ANYWHERE</i> - beaver (to construct)
23. НИКОГДА НЕ ДОВОДИТЬ ДО КОНЦА кристаллы (структурировать)	- 23. <i>TO NEVER ACCOMPLISH</i> - crystals (to structure)
24. НИКОГДА НЕ НАЧИНАТЬ люди-змеи (строить)	- 24. <i>TO NEVER START</i> - snake people (to build)
25. НИКОГДА НЕ ИСПРАВЛЯТЬ жевун (изобретать)	- 25. <i>TO NEVER CORRECT</i> - munchkin (to invent)
26. БЫТЬ ДЕГРАДИРОВАВШИМ муза (вдохновлять, внушать)	- 26. <i>TO BE DEGRADED</i> - muse (to inspire)

27. НИКОГДА НЕ УЛУЧШАТЬСЯ - привидение (усиливать)	27. <i>TO NEVER IMPROVE</i> - ghost (to enhance)
28. НИКОГДА НЕ ВЕРИТЬ крестная мать (украшать)	- 28. <i>TO NEVER BELIEVE</i> - godmother (to beautify)
29. БЫТЬ ИСПОРЧЕННЫМ огненные люди (пожарники?) (очищать)	- 29. <i>TO BE CORRUPTED</i> - fire people (to purify)
30. БЫТЬ ВИНОВНЫМ - люди-быки (судить)	30. <i>TO BE GUILTY</i> - bull people (to judge)
31. БЫТЬ РАЗБИТЫМ (побежденным) - зеленый человек (оборонять)	31. <i>TO BE BEATEN</i> (defeated) - green men (to defend)
32. БЫТЬ В ТЮРЬМЕ - шар (глобус) (осуществлять полицейский надзор)	32. <i>TO BE IN JAIL</i> - sphere (to police)
33. ??? кролик-проповедник (просвещать) ??	- 33. <i>TO ???</i> - rabbit preacher (to enlighten) ??
34. СОГЛАШАТЬСЯ - человек-рыба (рыбак?) (превращать)	34. <i>TO AGREE</i> - fish man (to convert)
35. БЫТЬ ОЗАДАЧЕННЫМ ангел (интимно беседовать)	- 35. <i>TO BE MYSTIFIED</i> - angel (to commune)
36. БЫТЬ ОБРЕЧЕННЫМ рыцарь (поклоняться)	- 36. <i>TO BE DOOMED</i> - knight (to worship)
37. БЫТЬ НЕВИДИМЫМ предсказатель (предсказывать)	- 37. <i>TO BE INVISIBLE</i> - soothsayer (to predict)
38. БЫТЬ СПЯЩИМ - купидон (оказывать воздействие)	38. <i>TO BE ASLEEP</i> - cupid (to influence)
39. БЫТЬ ПРИНАДЛЕЖАЩИМ КОМУ-ТО - эльфы (собирать)	39. <i>TO BE OWNED</i> - elves (to collect)
40. ИМЕТЬ ТЕЛО - козел-бог (воплощать)	40. <i>TO HAVE A BODY</i> - goat god (to embody)
41. НИКОГДА НЕ ОБНАРУЖИВАТЬ кентавры (делать открытия)	- 41. <i>TO NEVER DISCOVER</i> - centaurs (to discover)
42. БЫТЬ РАСПОЛОЖЕННЫМ В ОПРЕДЕЛЕННОМ МЕСТЕ - гном (устанавливать местоположение)	42. <i>TO BE LOCATED</i> - leprechaun (to locate)
43. БЫТЬ ТВЕРДЫМ - космические завоеватели (собирать урожай)	43. <i>TO BE SOLID</i> - space invaders (to gather)
44. БЫТЬ НЕРЕАЛЬНЫМ - люди-лисы (владеть)	44. <i>TO BE UNREAL</i> - fox people (to own)
45. ОСТАВАТЬСЯ СКРЫТЫМ - пугало (расти)	45. <i>TO STAY HIDDEN</i> - scarecrow (to grow)
46. БЫТЬ БОЛЬНЫМ - человек-дерево (лечить)	46. <i>TO BE SICK</i> - treeman (to heal)
47. БЫТЬ ОСТАНОВЛЕННЫМ - динозавр (быть живым)	47. <i>TO BE STOPPED</i> - dinosaur (to be alive)
48. БЫТЬ СЛАБЫМ - ниточный человек (приспосабливать)	48. <i>TO BE WEAK</i> - thread man (to adapt)
49. СНОВА БЫТЬ ИМПЛАНТИРОВАННЫМ - трехглазый гигант (основывать)	49. <i>TO BE IMPLANTED AGAIN</i> - 3 eyed giant (to establish)

50. БЫТЬ УСТАЛЫМ
- дельфин (разделять)
51. БЫТЬ НЕПРАВЫМ (ОШИБАТЬСЯ?)
- лягушачий король (контролировать)
52. БЫТЬ ОШЕЛОМЛЕННЫМ
- собака-солдат (объединять)
53. НИКОГДА НЕ БЫТЬ УСПЕШНЫМ
- клерк (организовывать)
54. БЫТЬ ЧЕРНОТОЙ
- робот (сотрудничать)
55. НИКОГДА НЕ РЕШАТЬ
русалка (участвовать)
56. НИКОГДА НЕ ИМЕТЬ ЭНЕРГИИ
- мыш-инженер (расширять, развивать)
57. НИКОГДА НЕ ПОСТУЛИРОВАТЬ
- люди-кошки (присоединяться)
58. НИКОГДА НЕ КОММУНИЦИРОВАТЬ
- люди-насекомые (порождать, восстанавливать)
59. НИКОГДА НЕ РАССПРАШИВАТЬ
- пещерный человек (удовлетворять)
60. НИКОГДА НЕ ОЩУЩАТЬ
- девочка-птичка (заботиться)
61. ЗАБЫВАТЬ
- медведь (чувствовать)
62. СТАРИТЬСЯ
араб (пополнять)
63. БЫТЬ ТЕЛОМ
- тигр (поедать)
64. БЫТЬ ВСЕМ (единым)
- пирамида (переносить, выживать)

50. *TO BE TIRED* - dolphin (to share)
51. *TO BE WRONG* - frog king (to control)
52. *TO BE OVERWHELMED* - dog soldier (to unite)
53. *TO NEVER SUCCEED* - clerk (to organize)
54. *TO BE BLACKNESS* - robot (to co-operate)
55. *TO NEVER SOLVE* - mermaid (to participate)
56. *TO NEVER HAVE ENERGY* - mouse engineer (to expand)
57. *TO NEVER POSTULATE* - cat people (to join)
58. *TO NEVER COMMUNICATE* - insect people (to reproduce)
59. *TO NEVER QUESTION* - caveman (to satisfy)
60. *TO NEVER PERCEIVE* - bird girl (to carefor)
61. *TO FORGET* - bear (to feel)
62. *TO AGE* - arab (to replenish)
63. *TO BE A BODY* - tiger (to eat)
64. *TO BE ALL ONE* - pyramid (to endure)

Замечание: шаблон, который приведен в БОХСе не вполне правильный. Цель и ее противоположная цель, используются скорее в противоположность НП (пунктам надежности - *RIs*), чем цели, которая используется по обеим сторонам. Противоположная цель является формой «не» или «никогда» от цели, если только сама цель не выражается в форме «никогда» (т.е. «никогда не ощущать» и т.д.), в этом случае противоположная цель имеет нормальную форму (т.е. «ощущать» противостоит «никогда не ощущать»). Это переворачивается на пункте СОМНЕВАЮЩИЙСЯ (*DOUBTFUL*) (см. ниже). Имейте ввиду, что заключительный ПН является одиночным (это сама цель) и ему противопоставлена (пустота), которая образована тем, что имплант опускает другой ПН в последней паре.

Пример: (для 1-й цели - быть законченным (*to be ended*))

- | | |
|---|---|
| 1. законченное существо (<i>an ended being</i>) | 2. незаконченное существо (<i>a not ended being</i>) |
| 3. ВСЕ ДОЛЖНО БЫТЬ законченным (<i>ALL TO BE ended</i>) | 4. НИЧЕГО НИКОГДА НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ закончено (<i>NOTHING TO NEVER BE ended</i>) |
| 5. ЛУЧШЕ ВСЕГО БЫТЬ законченным (<i>BEST TO BE ended</i>) | 6. НЕ ЛУЧШЕ ВСЕГО НИКОГДА НЕ БЫТЬ законченным (<i>NOT BEST TO NEVER BE ended</i>) |

7. НЕИЗБЕЖНО БЫТЬ законченным
(*INEVITABLE TO BE ended*)

9. СОМНИТЕЛЬНО НИКОГДА НЕ БЫТЬ законченным
(*DOUBTFUL TO NEVER BE ended*)

11. НЕНАВИСТНО НИКОГДА НЕ БЫТЬ законченным
(*ACCURSED TO NEVER BE ended*)

13. НЕПРОСТИТЕЛЬНО НИКОГДА НЕ БЫТЬ законченным
(*UNFORGIVABLE TO NEVER BE ended*)

15. БЕЗНАДЕЖНО НИКОГДА НЕ БЫТЬ законченным
(*HOPELESS TO NEVER BE ended*)

17. БЫТЬ законченным, ЭТО - ТВОЯ ЦЕЛЬ
(*TO BE ended*)

8. ПОДОЗРИТЕЛЬНО НИКОГДА НЕ БЫТЬ законченным
(*QUESTIONABLE TO NEVER BE ended*)

10. НЕСОМНЕННО БЫТЬ законченным
(*CERTAIN TO BE ended*)

12. ПОХВАЛЬНО БЫТЬ законченным
(*COMMENDABLE TO BE ended*)

14. ПРОСТИТЕЛЬНО БЫТЬ законченным
(*FORGIVABLE TO BE ended*)

16. ОБНАДЕЖИВАЮЩЕ БЫТЬ законченным
(*HOPEFUL TO BE ended*)

18. (пустота)

В добавок к различным мисдиректорам¹⁴⁶, перечисленным в БОХС, имплант также использует:

Это происходит с вами раньше (*This is happening to you before*)

Это происходит с вами позже (*This is happening to you after*)

Этого с вами никогда не случилось (*This never happened to you*)

Это никогда не переставало происходить с вами (*This never stopped happening to you*)

Ты не можешь поверить в то, что это происходит (*You can't believe that this is happening*)

Это длится дольше (*Its taking longer*)

Это длится меньше (*Its taking shorter*)

Это в тысячу раз длиннее, чем вы думаете (*Its a thousand times longer than you think*)

Это в тысячу раз короче, чем вы думаете (*Its a thousand times shorter than you think*)

Оставайся здесь (*Stay here*)

Уходи (*Go away*)

Вы вообще никогда не были здесь (*You were never here in the first place*)

Они также говорят: «мы давали вам все возможности уйти, но вы этого не сделали, поэтому теперь вы должны остаться здесь навсегда».

Имейте ввиду, что существуют проблемы перевода, поскольку эти цели и т.д. передавались телепатически. Забывать можно также выразить как Никогда Не Вспоминать и т.д. Возможно вам нужно проработать(изменить) формулировки.

Существуют и другие цели, которые я обнаружил во время исследований, которые похоже не из этого импланта, но похоже должны прорабатываться тем же самым способом (т.е. заставить БТ отметить имплантированную цель). Они следующие:

Держаться всем вместе (*To keep everyone together*)

Сдерживать всех (*To hold everyone in*)

Непрерывно создавать реальность (*To continuously create reality*)

¹⁴⁶ мисдиректор, misdirectors - директива, указывающая неверное направление.

Нуждаться в энергии (*To need energy*)

Также существует серия целей «частей тела» (проводится в пещере), которая также таким же образом проводится на БТ. Эти цели имеют форму «БЫТЬ ГЛАЗАМИ», ушами, черепом, мозгом и т.д. для большого количества различных частей тела.

Конец импланта поезда

=====

7. ИМПЛАНТ САМОЛЕТНЫЕ ДВЕРИ (*THE AIRCRAFT DOOR IMPLANT*)

Это ранний имплант, возможно происходящий из войн Тэта-МЭСТ. Он использует скорее пункты, стреляющие одиночными выстрелами, чем дуплетом. Шаблоны, стреляющие дуплетом, являются противостоящими парами, в то время как стреляющие одиночными выстрелами представляют собой шкалы ухудшения.

Рон думал, что этот имплант использует тот же самый шаблон, что и цели Медведя и Гориллы (см. выше), и обычно это единственное, что делается на одиночной цели, цели «Создавать» (см. новый технический том номер 7, стр. 255). Это неправильно. Использовались целиком все наказательные серии, от «создавать» вниз до «выживать», и пунктом шаблона является ухудшающийся, который начинается с «Создавать» и проходит через «Ужасы создания» (*"The terrors of creating"*) вниз до «НИКОГДА не создавать».

И снова я не очень утруждал себя получением всех серий пунктов во всех деталях, поскольку он уходит на отмечании пункта естественного состояния для наказательной вселенной. Единственный настоящий заряд, который нужно конфронттировать в этом инциденте, это падение и ваше решение не создавать и т.д. Это позволяет вам проходить его очень быстро, если вы уже отключили наказательные вселенные. Но его нужно проходить, потому что этот имплант, который сейчас выглядит тривиальным, в то время имел для вас очень большое значение и заставил вас создать очень сильные постулаты не создавать, не рассуждать, не выживать и т.д. и он восстанавливает силу, чтобы удалить эти плохие постулаты.

Он использует своего рода технологию типа имплантирующей вселенной, которая позволяет вам многократно умирать в этом инциденте.

Имплант начинается с ожидания в очереди. Вы входите в здание (очень похоже на бюрократического типа муниципалитет). Здесь большая машина, вспыхивает свет, когда каждый человек входит. Когда вы входите, появляется реалистично выглядящая картинка самолета в воздухе с открытой дверью (что-то типа [DC 3](#) или [DC 7](#)). Машина дает вспышку и вас запикивают сбоку внутрь картинки и она становится реальностью.

Затем для каждой из 64 наказательных целей повторяется следующее:

а) вы просыпаетесь на кушетке в самолете, как будто бы ото сна (дремоты).

б) Они начинают имплантирование пунктов, начиная с этой цели (т.е. «создавать» на первом проходе). Эти пункты продолжаются до тех пор, пока вы не шлепаетесь на землю. Имеют место быть разрывы орудий самолета с каждым пунктом, чтобы вогнать его.

в) Кушетка наклоняется и вы оказываетесь обращены лицом к открытой боковой двери самолета (все еще привязаны к кушетке). Она начинает двигаться по своеобразным рельсам, вначале медленно, а потом быстро, и затем вас выбрасывает из двери и вы падаете.

г) Когда вы набрали высокую скорость и видите как на вас несется земля и вы чувствуете ощущение свободного падения, они дают вам пункты типа «ужасы созидания» (*"the terrors of creating"*) (или рассуждения или выживания или чего угодно, что является целью).

д) внизу вы получаете пункт «никогда не созидать» (*"to never create"*) и плюхаетесь с ужасной силой и умираете.

Затем вы просыпаетесь на кушетке в самолете, как будто бы ото сна, и они проводят это со следующей целью в серии.

После того, как все цели завершены, завершающая последовательность следующая:

Вы - в очереди (внутри здания, сразу после картинки самолета) ожидаете импланта, и вы пробуждаетесь от воздушных замков того, на что мог быть похож этот имплант. Вы решаете, что на самом деле вам не нужен имплант или вы его не хотите. Поэтому когда вы уже почти проходите по залу в кабинет имплантирования, вы передумываете, шныряете в боковой коридор и находите дорогу на выход.

Затем имплант заканчивается и вы действительно выходите через выход, думая, что вы ловко избежали получения импланта.

Каждую цель (от создавать до выживать) проходите следующим образом:

а) отметьте цель

б) отметьте падение (и ощущение или страх падения, если нужно)

в) отметьте «делать (цель) - это естественное состояние» на вершине наказательной вселенной.

Если заряд немедленно не уходит, то - поочередно б) и в), пока этого не произойдет.

г) отметьте пункт «никогда не (цель)» и отметьте воздействие (удар) от падения на землю. Снова отметьте пункт естественного состояния. Если заряд немедленно не уходит, то используйте поочередное отмечание туда и обратно.

д) отметьте свои собственные постулаты, сделанные во время этого инцидента. Это будет либо никогда не делать цель, либо делать цель компульсивно (поскольку вы протестуете против импланта). Оба постулата нежелательны. И возможно вы сделали их оба, только в разное время, поскольку имплант использовался более одного раза. Поэтому отмечайте оба способа. Чередуйте с пунктом естественного состояния до тех пор, пока вы не почувствуете себя хорошо относительно выполнения этой цели, но не будете иметь компульсивного побуждения выполнять ее.

Конец импланта самолетные двери

=====

8. ИМПЛАНТ ВСЕЛЕННОЙ СОГЛАШЕНИЙ (*THE AGREEMENTS UNIVERSE IMPLANT*)

15 августа 1990 года

Имплант Вселенной Соглашений подобен вселенной имплантов за тем исключением, что мы прошли через него скорее по своей воле, чем он нам был навязан. Это тот инцидент, который переносит нас вниз, во Вселенную Соглашений (которая начинается как простое пространство, основанное на согласии, в котором мы начинаем создавать что-то и играть в игры).

После отделения от Статики нам дали Бриллиант Знания. Среди другого, он научил нас необходимости навязывать общий набор соглашений, так чтобы мы все могли бы действовать внутри одной и той же системы ценностей.

Во временном промежутке между переживанием Бриллианта Знания и входом во вселенную соглашений, мы были в том, что я буду называть набором нейтральных (неупорядоченных) пространств. Было множество размахиваний руками по этому поводу, нехватка согласия и даже земля для общих встреч. В какой-то мере существовали и взаимообмен и коммуникация, но нам не хватало общих определений.

Следуя советам Бриллианта Знания мы разрешили эту проблему, создав имплант, содержащий общий набор определений и соглашений, и бросили себя в него. Когда мы выходили, мы уже были внутри согласованного пространства.

Чтобы определить эти различные вещи, мы разделились на команды, и каждая команда разрабатывала только одно определение. Каждое определение было встроено в маленькую под-вселенную. Затем все они были объединены в одну вселенную соглашений. Каждое существо было знакомо только с одним определением, над которым оно работало. Полный набор не был известен никому до тех пор, пока мы все скопом их не узнали на опыте.

Поскольку все определения были сделаны без ссылок на другие определения, различные определения не выстраивались по порядку и не очень соответствовали друг другу. Это приводит к конфликтам, проблемам, играм и т.п. и это вероятно и является тем основным почему всех наших проблем, в которые мы вляпались. Мы могли бы считать это своего рода основой, но имейте ввиду, что это не было навязано индивиду. Это было принято по своему выбору. И индивид вряд ли отбросит эти соглашения, даже если он проодитировал их, потому что он может быть не готов отбросить контакт со всеми остальными в этой ловушке. Поэтому лучшее, на что мы можем надеяться прямо сейчас, это прийти к осознанию и немного ослабить этот инцидент, так чтобы индивид смог избирательно иногда не соглашаться и знать какого рода игра происходит. В конце концов мы могли бы достичь момента, когда мы смогли бы собраться все вместе и вернуться обратно и изменить немного все эти соглашения и иметь лучшую игру. Между тем, у нас есть наказательные вселенные для одитинга и они действуют как действительная основа (они были навязаны) и должны разрушить большинство тех нежелательных эффектов, от которых мы страдаем.

Эти определения чрезвычайно примитивны (детские). Видимо мы были очень неопытны, бесхитростны и невинны, когда мы создавали их. Интересно сравнить эти усилия с Бриллиантом Знания, который является супер-изошренной конструкцией со всевозможного рода скрытыми значениями. Вселенная соглашений не имеет скрытых значений или искусных смыслов. Они просто выстраивают бесхитростные определения, такие, какие мог бы придумать трехлетка, без всяких беспокойств по поводу скрытых значений и последствий.

Эти определения не являются словами, а скорее они состоят из очертаний концептов. Каждое определение является разделительной линией, которая формирует разделение этих вещей на два класса. Т.е. из единого целого мы получаем качество и его противоположность (антоним). Существуют такие вещи как Добро и Зло, Красота и Уродство и т.д. Вы могли бы считать каждое определение линией, прочерчивающей лист бумаги посередине сверху вниз. НО определения не выстраиваются в ряд. Если бы вы приставили эти листы бумаги вершинами друг к другу, вам нужно было бы повернуть их под разными углами. Например, определение Хороший -Плохой не выстраивается в один ряд с определением Добрый -Злой¹⁴⁷. Комбинация этих двух определений дает нам уже 4 класса понятий. Это а) те вещи, которые являются Святыми Хорошими (*Holy Good*) и Милыми Хорошими (*Nice Good*), б) те вещи, которые являются Святыми Хорошими и Отвратительно Плохими (*Nasty Bad*), в) те вещи, которые являются Злыми (*Evil*) и Милыми Хорошими, и г) те вещи, которые являются Злыми и Отвратительно Плохими. Когда вы распространите это на многочисленные определения, вы увидите, что это довольно сложная проблема.

Вселенная соглашений начинается с варианта Шаблона 1. Первым пунктом является «СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ» (*TO AGREE IS NATIVE STATE*). До этого вы являетесь частью толпы, спешащей войти в согласие. Затем вы проходите через перевернутый треугольник (символ вселенной соглашений - он изображает, что все фокусируется вниз в одну точку согласия) и получаете первый пункт.

Иногда бывает полезно отмечать вершину вселенной соглашений в дополнение к отмечанию вершин наказательных вселенных. Имейте ввиду, что он не будет одитироваться у БТ и т.п., до тех пор, пока уже не проведено какое-то другое улаживание, которое довольно хорошо не приведет их в порядок. Но это является громадной помощью существу, которое почти свободно, но все еще зависло где-то возле, потому что оно все

¹⁴⁷ Good-Bad и Good-Evil. Good означает и хороший и добрый.

еще обеспокоено каким-то неразрешенным конфликтом.

Вершину вселенной соглашений можно проходить следующим образом:

- а) Отметьте как вы спешите войти в согласие
- б) Отметьте прохождение через перевернутый треугольник
- в) Отметьте «СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ»
- г) Посмотрите перед этим и отметьте как вы решаете, что вам нужно соглашаться
- д) Если нужно, отметьте как вы заставляете других решить соглашаться
- е) Если нужно, отметьте работу по построению вселенной соглашений.

Общее устройство вселенной соглашений следующее:

1. Предварительная последовательность (как шаблон 1).
2. Серия определений под-вселенных.
3. Последовательность, где вы создаете различные соглашения (вам показывают необходимость в каждом соглашении и потом вы соглашаетесь с ним).

Возможно, что в добавок к перечисленным выше, существуют и другие разделы вселенной соглашений.

Я уверен, что предварительная последовательность в точности следует шаблону 1 до Решения Соглашаться.

Затем пунктами являются СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ДОСТИГАТЬ:

1. ЗНАНИЯ
2. СИЛЫ
3. МУДРОСТИ
4. АФФИНТИ
5. РЕАЛЬНОСТИ
6. КОММУНИКАЦИИ.

Затем, СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ИГРАТЬ В ИГРУ.

Затем все 64 цели наказательной вселенной, которые выполняются в форме СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО (делать цель). Это может быть первоначальный мокап целей и динамик.

Затем, СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ЗНАТЬ ЗНАЧЕНИЕ ВЕЩЕЙ (*TO AGREE IS TO KNOW THE MEANING OF THINGS*)

Затем приходят определения. Для каждого вы, похоже, входите в собор, типа проход под аркой (или может быть другой инвертированный треугольник?). Первым пунктом является «СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ЗНАТЬ ЗНАЧЕНИЕ (хорошести и плохости (*TO AGREE IS TO KNOW THE MEANING OF(goodness and badness)*)) и т.п. - то, что определяется). Затем вы увидите пару сцен для каждой из 16 динамик. Будет одна сцена для позитивной стороны определения и одна сцена для негативной. Во всем определении будет использован терминал некоторого вида (такой как хороший медведь и плохой медведь).

Большинство этих определений и соглашений все еще нуждаются в исследованиях. Это сделать трудно из-за более поздних инцидентов, которые приводят к ложным определениям и заставляют вас соглашаться с аберрированными вещами. Материал в этом инциденте не был злонамеренным. Злонамеренные появляются из более поздних инцидентов (и для нас они гораздо более реальны, поскольку они являются более поздним изменением-данности (альтер-изом - *alter-is*) того, в чем мы живем). Здесь эти определения скорее являются просто безмолвными и наблюдаемыми небольшое время, чем намеренно подавляющими.

Я сумел исследовать первое определение (Хороший/Плохой) и попробовал разработать список определений. Они включены сюда. Они могут быть не совсем точными,

но это лучшее, что у меня есть на сегодня.

Эти определения для Хорошего/Плохого настолько примитивны (детские), что я не устаю удивляться, как будто бы я просто рассматриваю какую-то старую детскую образовательную программу, но количество печали, которое включается во время его прохождения, было просто невероятным, и Е-метр показывал огромные чтения. Также, пока я перепечатывал определение Хорошего/Плохого из моих рукописных записок, я сделал ошибку и напечатал пункт 13 Динамики плохости на месте пункта плохости 14 Динамики. Когда я проскочил мимо этого, я почувствовал дурноту и все стало казаться нереальным. Отмечание этой ошибки отключило это ощущение. Так что этот шаблон вовсе не шутка, даже если он выглядит слишком нелепым, чтобы в него поверить. Возможно, что у меня неверный инцидент, но если так, это своего рода очень заряженный имплант.

ВСЕЛЕННАЯ СОГЛАШЕНИЙ: СПИСОК ОПРЕДЕЛЕНИЙ

В порядке рабочей гипотезы (основанной на оценивании, а не действительном одитинге каждого пункта), список определений следующий:

1. Согласие / Несогласие	1. <i>Agreeing / Disagreeing</i>
2. Хороший / Плохой (Медведи)	1. <i>Good / Bad (Bears)</i>
3. Причинный / Являющийся Следствием	1. <i>Causative / Effected</i>
4. Побеждающий / Проигрывающий (чайка)	1. <i>Winning / Losing (seagull)</i>
5. Логичный / Нелогичный (аллигатор)	1. <i>Logical / Illogical (alligator)</i>
6. Красивый / Уродливый	1. <i>Beautiful / Ugly</i>
7. Сильный / Слабый	1. <i>Strong / Weak</i>
8. Заинтересованный / Незаинтересованный	1. <i>Interested / Disinterested</i>
9. Уверенный / Смущенный	1. <i>Certain / confused</i>
10. Здоровый / Больной	1. <i>Healthy / Sick</i>
11. Разумный / Безумный (т.е. Правда / Галлюцинация)	1. <i>Sane / Crazy (e.g. Truth / Hallucination)</i>
12. Свободный / Порабощенный	1. <i>Free/enslaved</i>
13. Стойко держащийся / Временный	1. <i>Enduring / Transient</i>
14. Быстрый / Медленный	1. <i>Fast / Slow</i>
15. Правильный /Неправильный (прав/неправ?)	1. <i>Right / Wrong</i>
16. Присутствующий / Отсутствующий (Всегда / Никогда)	1. <i>Present / Absent (Always / Never)</i>
17. Движущийся / Остановленный (движение/нет движения) (меняющийся/зафиксированный)	1. <i>Moving / Stopped (motion/no motion) (changing/fixed)</i>
18. Видимый / Невидимый	1. <i>Seen/Invisible</i>
19. Приносящий Удовольствие / Приносящий Боль	1. <i>Gives Pleasure / Gives Pain</i>
20. Забавный /Угрюмый	1. <i>Humorous / Sullen</i>
21. Сообразительный / Тупой (птицы)	1. <i>Smart / Dumb (birds)</i>
22. Вносящий Порядок / Вносящий Хаос	1. <i>brings Order / brings Chaos</i>
23. Бодрствующий / Бессознательный (спящий) (собаки)	1. <i>Awake / Unconscious (asleep) (dogs)</i>
24. Справедливый / Несправедливый	1. <i>Just / Unjust</i>
25. Разделенный / Объединенный	1. <i>Divided / Combined</i>

26. Реальный / Нереальный	1. <i>Real / Unreal</i>
27. Смелый / Трусливый (лев)	1. <i>Courageous / Cowardly (lion)</i>
28. Локализованный / Беспредельный	1. <i>Located / Infinite</i>
29. Знающий / Невежественный	1. <i>Knowing / Ignorant</i>
30. Принадлежащий (кому-то) / Доступный (всем)	1. <i>Owned / Available</i>
31. Волевой / Контролируемый	1. <i>Volitional / Controlled</i>
32. Старик / Молодой	1. <i>Older / Younger</i>
33. Мудрый / Глупый	1. <i>Wise / Foolish</i>
34. Похожий / Отличающийся (Такой же / Другой)	1. <i>Same / Different</i>
35. Жесткий / Текучий	1. <i>Rigid / Fluid</i>
36. Ориентированный / Дезориентированный	1. <i>Oriented / Disoriented</i>
37. Присоединенный / Отстраненный	1. <i>Connected / Withdrawn</i>
37. Правдивый / Лживый	37 <i>Truthful / Deceitful</i>
38. Этичный / Преступный	38 <i>Ethical / Criminal</i>
39. Умелый / Неумелый	39 <i>Skillful / Incompetent</i>
40. Начатый / Остановленный	40 <i>Started / Stopped</i>
41. Ответственный / Безответственный	41 <i>Responsible/Irresponsible</i>
42. Счастливый / Печальный	42 <i>Happy / Sad</i>
43. Принадлежащий одному / Коллективного пользования	43 <i>Singularly owned / shared</i>
44. Полезный / Вредный	44 <i>Helpful / Harmful</i>
45. Игривый / Серьезный	45 <i>Playful / Serious</i>
46. Доверчивый / Недоверчивый	46 <i>Trusting / Distrusting</i>
47. Живой / Мертвый (потрепанная кукла)	47 <i>Alive / Dead (Raggedyann Doll)</i>
48. Любящий / Ненавидящий (цветочки)	48 <i>Loving / Hating (flowers)</i>
49. Проницательный / Невосприимчивый (мышь-стихотворцы)	49 <i>Perceptive / Blind (mice - poets)</i>
50. Гибкий / Зафиксированный	50 <i>Flexible / Fixed</i>
51. Социальный /Антисоциальный	51 <i>Social / Anti-social</i>
52. Осознающий / Неосознающий	52 <i>Aware / Unaware</i>
53. Большой / Маленький	53 <i>Big / small</i>
54. Благоразумный / Произвольный	54 <i>Reasonable / Arbitrary</i>
55. Трудолюбивый / Ленивый	55 <i>Industrious / Lazy</i>
56. Тихий / Шумный	56 <i>Quiet / Noisy</i>
57. Онемевший / Чувствительный	57 <i>Numb / Feeling</i>
58. Гармония / Диссонанс	58 <i>Harmony / discord</i>
59. Участвующий / Отделенный от	59 <i>Participating / Separated Out</i>
60. Жадный / Раздающий (щедрый?)	60 <i>Greedy / Sharing</i>
61. Вера / Неверие	61 <i>Faith / Disbelief</i>
62. Добро / Зло	62 <i>Good / Evil</i>
63. Помнящий / Забывчивый	63 <i>Remembering / forgetful</i>
64. Созданный / Разрушенный	64 <i>Created / Destroyed</i>

Возможно также включает Безмятежный / Расстроенный (*Serene / Upset*)?

(в последний раз, когда я это проверял, мне показалось, что «согласный/несогласный» должен стоять сначала перед «хороший/плохой», поэтому я указал его на первом месте. Но весь мой более ранний одитинг считал, что «хороший/плохой» был первым, и его можно проходить и таким образом.)

ВСЕЛЕННАЯ СОГЛАШЕНИЙ. ОПРЕДЕЛЕНИЕ 1: ХОРОШИЙ / ПЛОХОЙ

Когда вы проходите через арку в первую (или вторую?) под-вселенную, вы получаете следующее намерение:

СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ЗНАТЬ ЗНАЧЕНИЕ ХОРОШЕСТИ И ПЛОХОСТИ (*TO AGREE IS TO KNOW THE MEANING OF GOODNESS AND BADNESS*).

Затем вы видите Хорошего Медведя и Плохого Медведя. Вы проходите между ними и входите в набор из 16 пар картинок (по одной паре на каждую динамику). Вы входите в каждую картинку и переживаете ее (вплываете во внешнее положение, наблюдая за действием). Имейте в виду, что каждая картинка имеет компонент времени небольшой продолжительности. Картинки следующие:

16 Динамика (созидание):

Хороший медведь взмахивает рукой и появляется домик, теплый и уютный. Плохой медведь взмахивает рукой и домик становится темным и ветхим (разрушенным).

15 Динамика (играть/игры):

Хороший медведь играет вместе с другими, помогая членам своей команды, и будучи тактичным к своим противникам. Они играют в игру, что-то типа своеобразной чехарды. Плохой медведь жульничает, бьет противников и кричит на членов своей команды.

14 Динамика (знание/обучение - *knowledge/learning*):

Хороший медведь изучает (книги ?), учтиво разговаривает с учителями, и хорошо себя ведет (в школе ?). Плохой медведь рвет книжки, топает на учителей и выдает ложные данные.

13 Динамика (изменение/подстройка - *change/alignment*):

Хороший медведь помогает другим упорядочить танец (что-то типа кадрили). Плохой медведь ввергает танец в суматоху и ломает шаблон.

12 Динамика (здравый смысл/ориентация - *reason/orientation*):

Хороший медведь показывает разные штуки другим и следует логичным правилам. Плохой медведь вводит других в замешательство и отказывается объяснять причины, почему он поступает так или иначе.

(строительство - *construction*):

Хороший медведь строит сарай. Плохой медведь ломает его.

10 Динамика (этика/защищать - *Ethics/protect*):

Хороший медведь сражается со львом, чтобы кого-то спасти. Плохой медведь бросает льву кого-то, чтобы спастись самому.

9 Динамика (эстетика)

Хороший медведь украшает дом, разрисовывает его и т.д. Плохой медведь размазывает черный уродливый рисунок по стенам.

8 Динамика (поклонение/религия - *Worship/religion*)

Хороший медведь подает богу предложения по изменению леса. Плохой медведь уничтожает предложения по изменению и заменяет его чепухой.

7 Динамика (духи - *Spirits*)

Хороший медвежий дух парит вокруг и приносит хорошие ощущения. Плохой медвежий дух парит вокруг, пугая людей.

6 Динамика (МЭСТ)

Хороший медведь ремонтирует стул. Плохой медведь его ломает.

5 Динамика (жизненные формы)

Хороший медведь помогает птичке со сломанным крылышком. Плохой медведь бьет птичку.

4 Динамика (общество)

Хороший медведь, будучи главой поселения, мудро улаживает споры. Плохой медведь силой захватывает власть в поселении и объявляет себя диктатором.

3 Динамика (группы)

Хороший медведь работает вместе с другими, чтобы воздвигнуть дом другому. Плохой медведь заставляет других работать, пока сам отдыхает в холодке.

2 Динамика (секс/дети)

Хороший медведь берет на себя заботу о больной маленькой девочке-медведице. Плохой медведь ломает девочке ногу.

1 Динамика (тело, пища)

Хороший медведь приносит еду для всей семьи и ест вместе с ними. Плохой медведь забирает еду у других и ест ее сам.

Заключительная сцена: Хороший медведь расстраивается, атакует с топором плохого медведя и убивает его. Граждане аплодируют. Хороший медведь уплывает в небеса (царствие небесное), а плохой медведь проваливается в землю.

Вы следуете за хорошим медведем вверх по направлению к небесам и обнаруживаете себя выходящим обратно через арку.

----- Конец определение 1 -----

То, что пропущено в этом определении, настолько же интересно, как и то, что было в него включено. Например, определение 2-й динамики раскрывает только быть приятными с детьми. Здесь нет определения для секса. Поэтому на вопрос плохой секс или хороший, ответом является то, что это неопределенно. Также обратите внимание, что считается хорошим поедать (неважно откуда появилась пища), если только вы разделяете свою пищу с другими. Все эти пункты устроены подобным образом. Нет никакого представления о долгосрочных последствиях или вторичных эффектах или о чем-то таком. Это просто бесхитростный взгляд на вещи, оценивающий все в упрощенческой непосредственной сиюминутной манере.

Конец импланта вселенной соглашений

=====

9. ИМПЛАНТ НЕСПОСОБНОСТИ (*THE DISABILITY IMPLANT*)

26 ноября 1991 года

Я думаю, что это тот имплант, который применялся во вселенной символов, но он мог быть возможно и много раньше, может быть даже в войнах реальности. Первая последовательность, которая представляет собой «Я хочу ...» / «Я не хочу ...» ("*I want to*" / "*I don't want to*"), устроена таким образом, чтобы выглядеть как будто это ваши собственные мысли. Пункты проецируются из золотого (позитивный) и серебряного (негативный) шаров, и имеет место быть черный взрыв, который излучает разделительные листы черной энергии. На первом проходе они приходят слева и справа. На более поздних проходах - это перед/назад, выше/ниже (голова/живот ?) и т.д.

ИМПЛАНТ НЕСПОСОБНОСТИ: ПЕРВЫЕ СЕРИИ (Я хочу) ИЗ ПЕРВОГО ПРОХОДА

1. Я хочу сбежать (*I want to escape*)

2. Я не хочу быть плененным (*I don't want to be captured*)

3. Я хочу начать (*I want to start*)
5. Я хочу идти вперед (*I want to go forward*)
7. Я хочу быть проснувшимся (*I want to be awake*)
9. Я хочу быть компетентным (*I want to be competent*)
11. Я хочу помнить (*I want to remember*)
13. Я хочу быть легким (*I want to be light*)
15. Я хочу, чтобы со мной обращались честно (*I want to be treated honestly*)
17. Я хочу, чтобы мне было позволено остаться (*I want to be allowed to remain*)
19. Я хочу быть осознающим (*I want to be aware*)
21. Я хочу быть способным останавливаться (*I want to be able to stop*)
23. Я хочу закончить с этим имплантом (*I want to be finished with this implant*)
25. Я хочу быть некрутящимся (*I want to be unspinning*)
27. Я хочу быть способным узнавать (*I want to be able to find out*)
29. Я хочу быть восприимчивым (*I want to be perceptive*)
31. Я хочу быть наполненным (*I want to be replenished*)
33. Я хочу быть энергичным (*I want to be energetic*)
35. Я хочу быть оживленным (*I want to be lively*)
37. Я хочу проснуться (*I want to wake up*)
39. Я хочу быть благословленным (*I want to be blessed*)
41. Я хочу сохранять связь с чем-то (*I want to keep track of things*)
43. Я хочу фокусировать внимание (*I want to focus attention*)
45. Я хочу двигаться (*I want to get moving*)
47. Я хочу быть прощенным (*I want to be forgiven*)
49. Я хочу делать то, что я делаю (*I want to do what I'm doing*)
51. Я хочу хорошо себя чувствовать (*I want to do well*)
4. Я не хочу останавливаться (*I don't want to stop*)
6. Я хочу идти назад (*I don't want to go back*)
8. Я не хочу быть спящим (*I don't want to be asleep*)
10. Я не хочу быть некомпетентным (*I don't want to be incompetent*)
12. Я не хочу забывать (*I don't want to forget*)
14. Я не хочу быть тяжелым (*I don't want to be heavy*)
16. Я не хочу быть одураченным (*I don't want to be fooled*)
18. Я не хочу, чтобы меня прогоняли (*I don't want to be driven away*)
20. Я не хочу быть бессознательным (*I don't want to go unconscious*)
22. Я не хочу, чтобы меня заставляли продолжать (*I don't want to be made to continue*)
24. Я не хочу начинать этот имплант (*I don't want to begin this implant*)
26. Я не хочу чувствовать головокружение (*I don't want to be dizzy*)
28. Я не хочу быть неспособным узнавать (*I don't want to be unable to find out*)
30. Я не хочу быть невосприимчивым (*I don't want to be blind*)
32. Я не хочу быть опустошенным (*I don't want to be drained*)
34. Я не хочу быть уставшим (*I don't want to be tired*)
36. Я не хочу быть в ступоре (*I don't want to be in a stupor*)
38. Я не хочу быть одурманенным (*I don't want to be knocked out*)
40. Я не хочу быть проклят (*I don't want to be cursed*)
42. Я не хочу терять связь с чем-то (*I don't want to lose track of things*)
44. Я не хочу быть рассеянным (*I don't want to be distracted*)
46. Я не хочу быть застрявшим (*I don't want to get stuck*)
48. Я не хочу быть обвиняемым (*I don't want to be blamed*)
50. Я не хочу делать ничего другого (*I don't want to do something else*)
52. Я не хочу, чтобы мне нездоровилось (*I don't want to do poorly*)

53. Я хочу ощущать удовольствие (*I want to feel pleasure*)
55. Я хочу быть в комфорте (*I want to be comforted*)
57. Я хочу быть здоровым (*I want to be healthy*)
59. Я хочу быть созданным (*I want to be created*)
61. Я хочу быть нетронутым (*I want to be untouched*)
63. Я хочу быть ориентированным (*I want to be oriented*)
65. Я хочу быть способным думать (*I want to be capable of thinking*)
67. Я хочу делать достаточно (*I want to do enough*)
69. Я хочу находить что-либо (*I want to find things*)
71. Я хочу, чтобы меня было трудно одурачить (*I want to be hard to fool*)
73. Я хочу, чтобы меня награждали (*I want to be rewarded*)
75. Я хочу быть довольным (*I want to be pleased*)
77. Я хочу быть свободным (*I want to be free*)
79. Я хочу быть свежим (наполненным) (*I want to be refreshed (replenished)*)
81. Я хочу быть терпеливым (*I want to be patient*)
83. Я хочу принимать (что-либо) (*I want to accept things*)
85. Я хочу иметь уверенность (*I want to have confidence*)
87. Я хочу быть свободным от неприятностей (*I want to be trouble-free*)
89. Я хочу быть смоделированным (*I want to be mocked up*)
91. Я хочу иметь индивидуальность (*I want to have identity*)
93. Я хочу быть отдельным (*I want to be an individual*)
95. Я хочу иметь свободную волю (*I want to have free will*)
97. Я хочу быть оправданным (*I want to be justified*)
99. Я хочу быть приличным (*I want to be proper*)
54. Я не хочу ощущать боль (*I don't want to feel pain*)
56. Я не хочу быть терзаемым (*I don't want to be tortured*)
58. Я не хочу быть больным (*I don't want to be sick*)
60. Я не хочу быть разрушенным (*I don't want to be destroyed*)
62. Я не хочу, чтобы меня ударили (*I don't want to be impacted*)
64. Я не хочу быть дезориентированным (*I don't want to be disoriented*)
66. Я не хочу быть неспособным думать (*I don't want to be incapable of thinking*)
68. Я не хочу делать слишком мало (*I don't want to do too little*)
70. Я не хочу терять чего-либо (*I don't want to lose things*)
72. Я не хочу, чтобы меня было легко одурачить (*I don't want to be easy to fool*)
74. Я не хочу, чтобы меня наказывали (*I don't want to be punished*)
76. Я не хочу быть разочарованным (*I don't want to be disappointed*)
78. Я не хочу быть пойманным в ловушку (*I don't want to be trapped*)
80. Я не хочу быть измотанным (*I don't want to be worn down*)
82. Я не хочу быть нетерпеливым (*I don't want to be impatient*)
84. Я не хочу беспокоиться (о чем-либо) (*I don't want to be anxious about things*)
86. Я не хочу иметь сомнения (*I don't want to have doubts*)
88. Я не хочу иметь неприятностей (*I don't want to have trouble*)
90. Я не хочу быть разсмоделированным (*I don't want to be unmocked*)
92. Я не хочу быть никем (*I don't want to be nobody*)
94. Я не хочу быть частью чего-то сложного. (*I don't want to be part of a composite*)
96. Я не хочу быть контролируемым (*I don't want to be controlled*)
98. Я не хочу быть неоправданным (*I don't want to be unjustified*)
100. Я не хочу быть скандальным (*I don't want to be scandalous*)

101. Я хочу иметь чувство собственного достоинства (*I want to have pride*)
103. Я хочу быть рано (во-время?) (*I want to be early ?*)
105. Я хочу быть непринужденным (*I want to be relaxed*)
107. Я хочу обратить внимание (*I want to pay attention*)
109. Я хочу быть уверенным (*I want to be certain*)
111. Я хочу иметь будущее (*I want to have a future*)
113. Я хочу иметь приятные ощущения (*I want to have pleasant sensations*)
115. Я хочу быть согласным с (*I want to be agreed with*)
117. Я хочу иметь чувства (*I want to have feeling*)
119. Я хочу держаться вместе (*I want to hold together*)
121. Я хочу быть этичным (*I want to be ethical*)
123. Я хочу быть приятным (*I want to be nice*)
125. Я хочу чтобы мне давали что-то (*I want to be given things*)
127. Я хочу чувствовать себя комфортно (*I want to feel comfortable*)
129. Я хочу быть здоровым (*I want to be wholesome*)
131. Я хочу чтобы мне было позволено продолжать (*I want to be allowed to continue*)
133. Я хочу быть особенным (*I want to be special*)
135. Я хочу быть способен концентрироваться (*I want to be able to concentrate*)
137. Я хочу быть готовым (желающим) (*I want to be willing*)
139. Я хочу быть старшим (по рангу) (*I want to be superior*)
141. Я хочу быть чистым (*I want to be clean*)
143. Я хочу быть всеохватывающим (*I want to be spacious*)
145. Я хочу быть невозмутимым (прохладным ?) (*I want to be cool*)
102. Я не хочу стыдиться (*I don't want to be ashamed*)
104. Я не хочу опоздать (*I don't want to be late*)
106. Я не хочу быть нервным (*I don't want to be nervous*)
108. Я не хочу игнорировать что-либо (*I don't want to ignore things*)
110. Я не хочу быть смущенным (*I don't want to be confused*)
112. Я не хочу быть обреченным (*I don't want to be doomed*)
114. Я не хочу иметь беспокоящих ощущений (*I don't want to have disturbing sensations*)
116. Я не хочу иметь аргументации (*I don't want to have arguments*)
118. Я не хочу ощущать онемения (*I don't want to feel numb*)
120. Я не хочу отделяться (*I don't want to fall apart*)
122. Я не хочу быть аморальным (*I don't want to be immoral*)
- бессмертным / имеющим срок жизни ? (*immortal / age ?*)
- старым / молодым ? (*be old/young ?*)
124. Я не хочу быть отвратительным (*I don't want to be nasty*)
126. Я не хочу чтобы меня лишали чего-то (*I don't want to be deprived of things*)
128. Я не хочу чувствовать себя напряженно (*I don't want to feel strained*)
130. Я не хочу быть инфицированным (*I don't want to be infected*)
132. Я не хочу чтобы мне мешали (*I don't want to be interfered with*)
134. Я не хочу быть земным (*I don't want to be mundane*)
136. Я не хочу быть рассредоточенным (*I don't want to be dispersed*)
138. Я не хочу быть несклонным (нерасположенным) (*I don't want to be unwilling*)
140. Я не хочу быть младшим (по рангу) (*I don't want to be inferior*)
142. Я не хочу быть кишасим (осаждаемым, зараженным) (*I don't want to be infested*)
144. Я не хочу быть твердым (*I don't want to be solid*)
146. Я не хочу быть вспыльчивым (пылающим ?) (*I don't want to burn*)

147. Я хочу быть согретым (*I want to be warm*)
149. Я хочу быть в безопасности (*I want to feel safe*)
151. Я хочу защищать себя (*I want to protect myself*)
153. Я хочу быть величественным (*I want to be noble*)
155. Я хочу чувствовать довольство собой (*I want to feel complacent*)
157. Я хочу избегать горя (*I want to avoid grief*)
159. Я хочу чувствовать облегчение (*I want to feel relief*)
161. Я хочу быть уравновешенным (*I want to be settled*)
163. Я хочу быть отдохнувшим (*I want to be rested*)
165. Я хочу быть точным (*I want to be accurate*)
167. Я хочу быть знающим (*I want to be knowing*)
169. Я хочу все ясно видеть (*I want to see things clearly*)
171. Я хочу быть удачливым (*I want to be lucky*)
173. Я хочу избегать несчастных случаев (*I want to avoid accidents*)
175. Я хочу быть тем, кому оказывают благо-
склонность (*I want to be favored*)
177. Я хочу быть сообразительным (*I want to be smart*)
179. Я хочу иметь цель (*I want to have purpose*)
181. Я хочу быть частью чего-то (*I want to be a part of things*)
183. Я хочу иметь интересы (*I want to have interests*)
185. Я хочу делать столько, сколько нужно (*I want to do the right amount*)
187. Я хочу быть ведомым (*I want to be guided*)
189. Я хочу быть заблокированным (*I want to be blocked*)
191. Я хочу иметь открытые восприятия (*I want to have open perceptions*)
193. Я хочу быть рациональным (*I want to be rational*)
148. Я не хочу быть замерзшим (*I don't want to freeze*)
150. Я не хочу быть напуганным (*I don't want to be afraid*)
152. Я не хочу разрушать себя (*I don't want to ruin myself*)
154. Я не хочу быть деградировавшим (*I don't want to be degraded*)
156. Я не хочу чувствовать беспокойство (*I don't want to feel worried*)
158. Я не хочу быть убитым горем (*I don't want to be grief-stricken*)
160. Я не хочу чувствовать давление (*I don't want to feel pressure*)
162. Я не хочу быть сверх активным (*I don't want to be hyper-active*)
164. Я не хочу быть неспособным отдыхать (*I don't want to be unable to rest*)
166. Я не хочу допускать ошибок (*I don't want to make mistakes*)
168. Я не хочу быть незнающим (*I don't want to be unknowing*)
170. Я не хочу иметь искаженное восприятие (*I don't want to have distorted perceptions*)
172. Я не хочу быть неудачливым (*I don't want to be unlucky*)
174. Я не хочу иметь несчастных случаев (*I don't want to have accidents*)
176. Я не хочу быть тем, кого выбирают (*I don't want to be picked on*)
178. Я не хочу быть тупым (*I don't want to be dumb*)
180. Я не хочу быть бесцельным (*I don't want to be purposeless*)
182. Я не хочу быть отделенным (*I don't want to be detached*)
184. Я не хочу быть незаинтересованным (*I don't want to be uninterested*)
186. Я не хочу быть делать слишком много (*I don't want to do too much*)
188. Я не хочу быть сбитым с пути (*I don't want to be misled*)
190. Я не хочу быть разблокированным (*I don't want to be unblocked*)
192. Я не хочу быть скрытым в темноте (*I don't want to be covered in blackness*)
194. Я не хочу быть иррациональным (*I don't want to be irrational*)

195. Я хочу иметь точные воспоминания (*I want to have correct recollections*)
197. Я хочу быть необеспокоенным (*I want to be unbothered*)
199. Я хочу делать все, что нужно (*I want to do what is needed*)
201. Я хочу быть внимательным (*I want to be careful*)
203. Я хочу быть способным (*I want to be able*)
205. Я хочу достигать ? (*I want to reach ?*)
207. Я хочу знать кто я (*I want to know who I am*)
209. Я хочу заботиться о себе (*I want to take care of myself*)
211. Я хочу быть трудолюбивым (*I want to be industrious*)
213. Я хочу быть *I want to be included in things*
215. Я хочу быть признанным (получать похвалу) (*I want to be validated (praised)*)
217. Я хочу, чтобы мной восхищались (*I want to be admired*)
219. Я хочу быть красивым (*I want to be beautiful*)
221. Я хочу быть большим (*I want to be big*)
223. Я хочу коммуницировать (*I want to communicate*)
225. Я хочу быть в коммуникации с (*I want to be communicated with*)
227. Я хочу сохранять что-либо (*I want to conserve things*)
229. Я хочу правильно воспринимать (*I want to perceive truly*)
231. Я хочу быть локализованным (*I want to be located*)
233. Я хочу мыслить ясно (*I want to think clearly*)
235. Я хочу, чтобы все было очевидно (*I want for everything to be obvious*)
237. Я хочу быть воодушевленным (*I want to be encouraged*)
196. Я не хочу неправильно вспоминать (*I don't want to misremember*)
198. Я не хочу быть рестимулированным (*I don't want to be restimulated*)
200. Я не хочу пропускать что-то (*I don't want to omit things*)
202. Я не хочу быть невнимательным (*I don't want to be careless*)
204. Я не хочу быть неспособным (*I don't want to be incapable*)
206. Я не хочу отпускать (*I don't want to withdraw*)
208. Я не хочу быть запутаться в индивидуальности (*I don't want to become confused about identity*)
210. Я не хочу быть беспомощным (*I don't want to be helpless*)
212. Я не хочу быть ленивым (*I don't want to be lazy*)
214. Я не хочу быть *I don't want to miss out on things*
216. Я не хочу быть обесцененным (*I don't want to be invalidated*)
218. Я не хочу, чтобы меня ненавидели (*I don't want to be abhorred*)
220. Я не хочу быть уродливым (*I don't want to be ugly*)
222. Я не хочу быть маленьким (*I don't want to be small*)
224. Я не хочу быть неспособен коммуницировать (*I don't want to be unable to communicate*)
226. Я не хочу быть пренебрегаемым (*I don't want to be ignored*)
228. Я не хочу растрачивать что-либо (*I don't want to waste things*)
230. Я не хочу быть сбитым с толку (*I don't want to be deluded*)
232. Я не хочу быть затерянным (*I don't want to be lost*)
234. Я не хочу иметь помраченное (спутанное) мышление (*I don't want to have muddled thinking*)
236. Я не хочу, чтобы все было неопределенно (*I don't want for everything to be obscure*)
238. Я не хочу быть унылым (*I don't want to be discouraged*)

239. Я хочу быть признаваемым (*I want to be accepted*)
241. Я хочу быть поддерживаемым (*I want to be supported*)
243. Я хочу правильно оценивать (*I want to estimate correctly*)
245. Я хочу быть полным (завершенным) (*I want to be complete*)
247. Я хочу быть полным энтузиазма (*I want to be enthusiastic*)
249. Я хочу делать так, чтобы все было правильно (*I want to get things right*)
251. Я хочу делать так, чтобы все было точно (*I want to get things correct*)
253. Я хочу, чтобы все было в правильной последовательности (*I want to have things in sequence*)
255. Я хочу правильно опознавать что-либо (*I want to identify things correctly*)
257. Я хочу различать (*I want to differentiate things*)
259. Я хочу быть способным не расставаться с вещами (*I want to be able to keep things together*)
261. Я хочу, чтобы со мной обращались справедливо (*I want to be treated rightly*)
263. Я хочу быть логичным (*I want to be logical*)
(здесь могло быть «достигать/отпускать ?)
265. Я хочу быть одаренным богатым воображением (*I want to be imaginative*)
267. Я хочу быть приятным (*I want to feel pleasant*)
269. Я хочу все принимать (*I want to be accepting of things*)
271. Я хочу быть ответственным (*I want to be responsible*)
273. Я хочу видеть реальность (*I want to see reality*)
275. Я хочу быть довольным собой (*I want to be complacent*)
277. Я хочу быть быстрым (*I want to be fast*)
279. Я хочу быть благоразумным (*I want to be reasonable*)
281. Я хочу быть правым (*I want to be right*)
240. Я не хочу чтобы меня остерегались (*I don't want to be shunned*)
242. Я не хочу быть преследуемым (*I don't want to be persecuted*)
244. Я не хочу неверно оценивать (*I don't want to mis-estimate*)
246. Я не хочу быть неполным (незавершенным) (*I don't want to be incomplete*)
248. Я не хочу быть унылым (*I don't want to be despondent*)
250. Я не хочу делать так, чтобы что-то запутывалось (*I don't want to get things mixed up*)
252. Я не хочу пропускать что-либо (*I don't want to miss things*)
254. Я не хочу, чтобы все было вне правильной последовательности (*I don't want to have things out of sequence*)
256. Я не хочу быть путать одно с другим (*I don't want to confuse one thing with another*)
258. Я не хочу думать, что все одинаковое (*I don't want to think that everything is the same*)
260. Я не хочу, чтобы все разваливалось (*I don't want to have everything fall apart*)
262. Я не хочу, чтобы со мной обращались несправедливо (*I don't want to be treated wrongly*)
264. Я не хочу быть нелогичным (*I don't want to be illogical*)
(? reach/withdraw here?)
266. Я не хочу быть бестолковым (*I don't want to be dull*)
268. Я не хочу быть ужасным (*I don't want to feel horrible*)
270. Я не хочу быть возмущенным чем-то (*I don't want to be revolted by things*)
272. Я не хочу быть безответственным (*I don't want to be irresponsible*)
274. Я не хочу видеть иллюзии (*I don't want to see delusions*)
276. Я не хочу быть безнадежным (*I don't want to be desperate*)
278. Я не хочу быть медленным (*I don't want to be slow*)
280. Я не хочу быть фанатичным (*I don't want to be fanatical*)
282. Я не хочу быть неправым (*I don't want to be wrong*)

283. Я хочу быть богатым (*I want to be rich*)
285. Я хочу быть решительным (*I want to be decisive*)
287. Я хочу быть цельным (*I want to be whole*)
289. Я хочу быть довольным (*I want to be contented*)
291. Я хочу быть сильным (*I want to be strong*)
293. Я хочу быть продолжающимся (*I want to be enduring*)
295. Я хочу быть спокойным (*I want to be calm*)
297. Я хочу быть беззаботным (*I want to be carefree*)
299. Я хочу быть эффективным (*I want to be effective*)
301. Я хочу расставлять все по своим местам (*I want to put things in the right place*)
303. Я хочу знать частью чего является что-то (*I want to know where things belong*)
305. Я хочу знать где что находится (*I want to know where things are*)
307. Я хочу расставлять все вокруг должным образом (*I want to put things the right way around*)
309. Я хочу быть счастливым (*I want to be happy*)
311. Я хочу иметь желание жить (*I want to have the will to live*)
313. Я хочу иметь разнообразие (*I want to have variety*)
315. Я хочу знать правду (*I want to know truth*)
317. Я хочу, чтобы мне говорили правду (*I want to be told the truth*)
319. Я хочу знать, что это реально (*I want to know what is real*)
321. Я хочу знать, что здесь (*I want to know what is there*)
323. Я хочу, чтобы меня хвалили (*I want to be complemented*)
284. Я не хочу быть бедным (*I don't want to be poor*)
286. Я не хочу быть неспособным самому принимать решения (*I don't want to be unable to make up my mind*)
288. Я не хочу быть разделен и настроен против себя (*I don't want to be divided against myself*)
290. Я не хочу быть обеспокоенным (*I don't want to be bothered*)
292. Я не хочу быть слабым (*I don't want to be weak*)
294. Я не хочу быть преходящим (*I don't want to be transient*)
296. Я не хочу быть расстроенным (*I don't want to be upset*)
298. Я не хочу быть угнетенным (*I don't want to be weighed down*)
300. Я не хочу быть неэффективным (*I don't want to be ineffective*)
302. Я не хочу расставлять все не по своим местам (*I don't want to put things in the wrong place*)
304. Я не хочу не знать частью чего является что-то (*I don't want to not know where things belong*)
306. Я не хочу не знать где что находится (*I don't want to not know where things are*)
308. Я не хочу расставлять все наоборот (*I don't want to put things backwards*)
310. Я не хочу быть печальным (*I don't want to be sad*)
312. Я не хочу быть не желающим жить (*I don't want to be unwilling to live*)
314. Я не хочу скучать (*I don't want to be bore*)
316. Я не хочу верить лжи (*I don't want to believe lies*)
318. Я не хочу, чтобы мне давали ложные данные (*I don't want to be given false data*)
320. Я не хочу быть неуверенным в том, что это реально (*I don't want to be unsure of what is real*)
322. Я не хочу воображать то, чего здесь нет (*I don't want to imagine things that aren't there*)
324. Я не хочу, чтобы меня ругали (*I don't want to be criticized*)

325. Я хочу быть любимым (*I want to be loved*)
327. Я хочу иметь друзей (*I want to have friends*)
329. Я хочу иметь союзников (*I want to have allies*)
331. Я хочу быть свободным (развязным) (*I want to be loose*)
333. Я хочу иметь возможность выбора (*I want to have choices*)
335. Я хочу, чтобы мне было разрешено продолжать (*I want to be allowed to proceed*)
337. Я хочу быть причинным (*I want to be causative*)
339. Я хочу всего достигать (*I want to reach things*)
341. Я хочу управлять чем-либо (*I want to control things*)
343. Я хочу иметь игры (*I want to have games*)
345. Я хочу быть удовлетворенным (*I want to be satisfied*)
347. Я хочу иметь то, что вам нужно (*I want to have what you need*)
349. Я хочу не иметь сожаления (*I want to have no regrets*)
351. Я хочу быть открытым (*I want to be open*)
353. Я хочу приводить что-то в правильный порядок (*I want to arrange things correctly*)
355. Я хочу видеть то, что приемлемо (*I want to see acceptable things*)
357. Я хочу получать симпатию (*I want to receive sympathy*)
359. Я хочу, чтобы у меня что-то получалось (*I want to get away with things*)
361. Я хочу быть оправданным (*I want to be acquitted*)
363. Я хочу быть освобожденным (*I want to be let go*)
365. Я хочу избежать последствий (*I want to escape the consequences*)
367. Я хочу избежать имплантирования (*I want to avoid being implanted*)
369. Я хочу угождать людям (*I want to please people*)
371. Я хочу следовать правилам (*I want to obey the rules*)
326. Я не хочу быть ненавистным (*I don't want to be hated*)
328. Я не хочу иметь врагов (*I don't want to have enemies*)
330. Я не хочу иметь противников (*I don't want to have opponents*)
332. Я не хочу быть сдержанным (*I don't want to be restrained*)
334. Я не хочу не иметь возможности выбора (*I don't want to have no choice*)
336. Я не хочу, чтобы меня обрывали (*I don't want to be hemmed in*)
338. Я не хочу быть в состоянии следствия (*I don't want to be at effect*)
340. Я не хочу быть неспособным достигать всего (*I don't want to be unable to reach things*)
342. Я не хочу быть неспособным управлять чем-либо (*I don't want to be unable to control things*)
344. Я не хочу не иметь игры (*I don't want to have no game*)
346. Я не хочу быть неудовлетворенным (*I don't want to be unsatisfied*)
348. Я не хочу страдать от страстных желаний (*I don't want to suffer from cravings*)
350. Я не хочу быть раскаивающимся (*I don't want to be regretful*)
352. Я не хочу быть закрытым в чем-то (*I don't want to be closed in*)
354. Я не хочу что-то испортить (*I don't want to mess things up*)
356. Я не хочу быть пораженным (*I don't want to be dazzled*)
358. Я не хочу не получать симпатии (*I don't want to get no sympathy*)
360. Я не хочу быть обвиняемым (*I don't want to be accused*)
362. Я не хочу быть осужденным (*I don't want to be condemned*)
364. Я не хочу, чтобы за мной охотились (*I don't want to be hunted*)
366. Я не хочу страдать от последствий (*I don't want to suffer the consequences*)
368. Я не хочу быть имплантированным (*I don't want to be implanted*)
370. Я не хочу расстраивать людей (*I don't want to upset people*)
372. Я не хочу нарушать правила (*I don't want to break the rules*)

373. Я хочу быть добрым (*I want to be good*)
375. Я хочу помогать другим (*I want to help others*)
377. Я хочу подбадривать людей (*I want to reassure people*)
379. Я хочу делать так, чтобы другие чувствовали себя в безопасности (*I want to make others feel safe*)
381. Я хочу иметь нормальные желания (*I want to have normal desires*)
383. Я хочу быть разумным (*I want to be sane*)
385. Я хочу, чтобы это занимало достаточно времени (*I want to take enough time*)
387. Я хочу быть независимым (*I want to be independent*)
389. Я хочу быть удовлетворенным (*I want to be satiated*)
391. Я хочу знать что происходит (*I want to know what's going on*)
393. Я хочу знать, что должно будет произойти (*I want to know what's going to happen*)
395. Я хочу знать последствия (*I want to know the consequences*)
397. Я хочу быть способным адаптироваться (*I want to be able to adapt*)
399. Я хочу быть гибким (*I want to be flexible*)
401. Я хочу быть вовремя (*I want to be on time*)
403. Я хочу быть участвующим (*I want to be participating*)
405. Я хочу, чтобы мне нравилось то, что происходит (*I want to like what is going on*)
407. Я хочу быть способным протестовать (*I want to be able to protest*)
409. Я хочу быть способным менять положения (*I want to be able to change conditions*)
411. Я хочу быть непоколебимым (*I want to be stable*)
413. Я хочу быть способным принимать решение ничего не делать (*I want to be able to decide not to do something*)
415. Я хочу быть на правильном расстоянии (*I want to be at the right distance*)
374. Я не хочу быть злым (*I don't want to be evil*)
376. Я не хочу вредить другим (*I don't want to harm others*)
378. Я не хочу шокировать людей (*I don't want to shock people*)
380. Я не хочу терроризировать других (*I don't want to terrorize others*)
382. Я не хочу быть охваченным страстным желанием (*I don't want to be obsessed*)
384. Я не хочу быть безумным (*I don't want to be insane*)
386. Я не хочу, чтобы это длилось слишком долго (*I don't want to take too long*)
388. Я не хочу быть зависимым (*I don't want to be dependent*)
390. Я не хочу иметь страстных желаний (*I don't want to have longings*)
392. Я не хочу быть озадаченным происходящим (*I don't want to be puzzled by events*)
394. Я не хочу быть застигнутым врасплох (*I don't want to be taken by surprise*)
396. Я не хочу быть пойманным неизвестностью (*I don't want to be caught unaware*)
398. Я не хочу быть неспособным изменяться (*I don't want to be unable to change*)
400. Я не хочу быть жестким (*I don't want to be rigid*)
402. Я не хочу быть слишком поздно (*I don't want to be too late*)
404. Я не хочу быть в одиночестве (*I don't want to be alone*)
406. Я не хочу, чтобы мне все не нравилось (*I don't want to dislike everything*)
408. Я не хочу, чтобы нужно было со всем мириться (*I don't want to have to put up with everything*)
410. Я не хочу быть застрявшим в том, что происходит (*I don't want to be stuck with things as they are*)
412. Я не хочу быть помыкаемым (*I don't want to be pushed around*)
414. Я не хочу, чтобы мне навязывали что-то делать (*I don't want to be forced to do things*)
416. Я не хочу быть слишком близко (*I don't want to be too close*)

417. Я хочу иметь надежду (*I want to have hope*)
419. Я хочу понимать (*I want to understand things*)
421. Я хочу получать надежду (*I want to receive help*)
423. Я хочу быть честным (*I want to be fair*)
425. Я хочу быть разделяющим с другими (*I want to be sharing*)
427. Я хочу иметь правильное количество (*I want to have the right amount*)
429. Я хочу чувствовать наполненность (*I want to feel full*)
431. Я хочу быть в точное время (вовремя) (*I want to be at the right time*)
433. Я хочу быть в правильном пространстве (*I want to be in the right space*)
435. Я хочу быть доброжелательным (*I want to be kind*)
437. Я хочу быть гуманоидом (человеком) (*I want to be human*)
439. Я хочу быть там, где вы должны быть (*I want to be where you should be*)
441. Я хочу быть успешным (*I want to be successful*)
443. Я хочу побеждать (*I want to win*)
445. Я хочу чувствовать облегчение (*I want to feel relieved*)
447. Я хочу быть защищаемым (*I want to be defended*)
449. Я хочу быть крепким (*I want to be tough*)
451. Я хочу быть непреклонным (*I want to be determined*)
453. Я хочу быть хорошим гражданином (*I want to be a good citizen*)
455. Я хочу быть членом общества (*I want to be a member of society*)
457. Я хочу поддерживать общество (*I want to support society*)
459. Я хочу продвигаться (*I want to advance*)
461. Я хочу иметь что-либо приятное (*I want to have nice things*)
463. Я хочу иметь достаточно пространства (*I want to have enough space*)
418. Я не хочу быть безнадежным (*I don't want to be hopeless*)
420. Я не хочу неправильно понимать (*I don't want to misunderstand things*)
422. Я не хочу не получать помощи (*I don't want to get no help*)
424. Я не хочу быть нечестным (*I don't want to be unfair*)
426. Я не хочу быть эгоистичным (*I don't want to be selfish*)
428. Я не хочу иметь слишком много (*I don't want to have too much*)
430. Я не хочу чувствовать пустоту (*I don't want to feel empty*)
432. Я не хочу быть слишком рано (*I don't want to be early*)
434. Я не хочу быть в неправильном пространстве (месте ?) (*I don't want to be in the wrong space (place ?)*)
436. Я не хочу быть жестоким (*I don't want to be cruel*)
438. Я не хочу быть монстром (*I don't want to be a monster*)
440. Я не хочу быть слишком далеко (*I don't want to be too far away*)
442. Я не хочу быть неудачником (*I don't want to be a failure*)
444. Я не хочу проигрывать (*I don't want to lose*)
446. Я не хочу чувствовать себя раздавленным (*I don't want to feel crushed*)
448. Я не хочу быть атакуемым (*I don't want to be attacked*)
450. Я не хочу быть подавленным (*I don't want to be overwhelmed*)
452. Я не хочу сдаваться (*I don't want to give up*)
454. Я не хочу быть преступником (*I don't want to be a criminal*)
456. Я не хочу быть отверженным (*I don't want to be an outcast*)
458. Я не хочу низвергать общество (*I don't want to overthrow society*)
460. Я не хочу быть сдерживаемым (*I don't want to be held back*)
462. Я не хочу ничего иметь (*I don't want to have nothing*)
464. Я не хочу иметь слишком мало пространства (*I don't want to have too little space*)

465. Я хочу, чтобы мне позволили остаться
(*I want to be allowed to remain*)

467. Я хочу быть мудрым (*I want to be wise*)

469. Я хочу все делать в правильное (нужное) время (*I want to do things at the right time*)

471. Я хочу иметь достаточно времени (*I want to have enough time*)

473. Я хочу подниматься (*I want to rise*)

475. Я хочу расти (*I want to grow*)

477. Я хочу становиться лучше (*I want to get better*)

479. Я хочу стать более солидным (*I want to become more substantial*)

481. Я хочу знать который сейчас час (*I want to know what time it is*)

483. Я хочу знать в каком я пространстве (*I want to know what space I'm in*)

485. Я хочу правильно оценивать время (*I want to estimate time correctly*)

487. Я хочу правильно оценивать расстояние (*I want to estimate distance correctly*)

489. Я хочу иметь веру (*I want to have faith*)

491. Я хочу быть осведомленным (*I want to be enlightened*)

493. Я хочу указать источник (*I want to spot the source of things*)

495. Я хочу угодить богу (*I want to please god*)

497. Я хочу повиноваться богу (*I want to obey god*)

499. Я хочу быть оберегаемым (*I want to be saved*)

501. Я хочу быть в раю (*I want to be in heaven*)

503. Я хочу быть живым (*I want to be alive*)

505. Я хочу вечно пребывать в раю (*I want to dwell in paradise forever*)

507. Я хочу созидать (*I want to create*)

509. Я хочу иметь реальность (*I want to have reality*)

466. Я не хочу быть изгнанным из пространств (*I don't want to be kicked out of spaces*)

468. Я не хочу быть глупым (*I don't want to be foolish*)

470. Я не хочу делать что-либо в ненадлежащее время (*I don't want to do things at the wrong time*)

472. Я не хочу выбиваться из графика (*I don't want to run out of time*)

474. Я не хочу падать (*I don't want to fall*)

476. Я не хочу сжиматься (*I don't want to shrink*)

478. Я не хочу становиться хуже (*I don't want to get worse*)

480. Я не хочу стать тоньше (*I don't want to get thinner*)

482. Я не хочу не знать который сейчас час (*I don't want to not know what time it is*)

484. Я не хочу не знать в каком я пространстве (знать где я ?) (*I don't want to not know what space I'm in (know where I am?)*)

486. Я не хочу неправильно оценивать время (*I don't want to mis-estimate time*)

488. Я не хочу неправильно оценивать расстояние (*I don't want to mis-estimate distance*)

490. Я не хочу иметь безверия (*I don't want to have disbelief*)

492. Я не хочу быть озадачен (*I don't want to be mystified*)

494. Я не хочу указать неверный источник (*I don't want to spot the wrong source*)

496. Я не хочу раздражать бога (*I don't want to displease god*)

498. Я не хочу бросать вызов богу (*I don't want to defy god*)

500. Я не хочу быть сдерживаемым (*I don't want to be dammed*)

502. Я не хочу быть в аду (*I don't want to be in hell*)

504. Я не хочу быть мертвым (*I don't want to be dead*)

506. Я не хочу вечно гореть в аду (*I don't want to burn in hell forever*)

508. Я не хочу разрушать (*I don't want to destroy*)

510. Я не хочу чувствовать нереальность (*I don't want to feel unreal*)

- | | |
|---|--|
| 511. Я хочу иметь правильное время (<i>I want to have the right time</i>) | 512. Я не хочу иметь неправильного времени (<i>I don't want to have the wrong time</i>) |
| 513. Я хочу иметь правильное пространство (<i>I want to have the right space</i>) | 514. Я не хочу иметь неправильного пространства (<i>I don't want to have the wrong space</i>) |
| 515. Я хочу иметь правильную энергию (<i>I want to have the right energy</i>) | 516. Я не хочу иметь неправильную энергию (<i>I don't want to have the wrong energy</i>) |
| 517. Я хочу иметь правильную массу (<i>I want to have the right mass</i>) | 518. Я не хочу иметь неправильную массу (<i>I don't want to have the wrong mass</i>) |
| 519. Я хочу быть реальным (<i>I want to be real</i>) | 520. Я не хочу быть нереальным (<i>I don't want to be unreal</i>) |
| 521. Я хочу быть прав по поводу времени (<i>I want to be right about time</i>) | 522. Я не хочу быть неправым по поводу времени (<i>I don't want to be wrong about time</i>) |
| 523. Я хочу быть прав по поводу пространства (<i>I want to be right about space</i>) | 524. Я не хочу быть неправым по поводу пространства (<i>I don't want to be wrong about space</i>) |
| 525. Я хочу быть прав по поводу энергии (<i>I want to be right about energy</i>) | 526. Я не хочу быть неправым по поводу энергии (<i>I don't want to be wrong about energy</i>) |
| 527. Я хочу быть прав по поводу массы (<i>I want to be right about mass</i>) | 528. Я не хочу быть неправым по поводу массы (<i>I don't want to be wrong about mass</i>) |
| 529. Я хочу быть прав по поводу существования (<i>I want to be right about existence</i>) | 530. Я не хочу быть неправым по поводу существования (<i>I don't want to be wrong about existence</i>) |
| 531. Я хочу иметь массу (<i>I want to have mass</i>) | 532. Я не хочу не иметь массы (<i>I don't want to have no mass</i>) |
| 533. Я хочу иметь энергию (<i>I want to have energy</i>) | 534. Я не хочу не иметь энергии (<i>I don't want to have no energy</i>) |
| 535. Я хочу иметь пространство (<i>I want to have space</i>) | 536. Я не хочу не иметь пространства (<i>I don't want to have no space</i>) |
| 537. Я хочу иметь время (<i>I want to have time</i>) | 538. Я не хочу не иметь времени (<i>I don't want to have no time</i>) |
| 539. Я хочу иметь вселенную (<i>I want to have a universe</i>) | 540. Я не хочу не иметь вселенной (<i>I don't want to have no universe</i>) |
| 541. Я хочу иметь существование (<i>I want to have existence</i>) | 542. Я не хочу не иметь существования (<i>I don't want to have no existence</i>) |
| | существовал / никогда не существовал ?
(<i>have existed/ never have existed?</i>) |

ИМПЛАНТ НЕСПОСОБНОСТИ: КОНТРОЛЬНАЯ СХЕМА
(*DISABILITY IMPLANT: MASTER PLOT*)

4 декабря 1991 года

Для второй серии в вышеприведенном списке пунктов слово «хочу» (*want*) заменяется на «нужно» (*need*), а в третьей серии им становится «должен» (*have to*). С этого момента корень заменяется на цель, начинающуюся с «Соглашаться» (*To Agree*). Тогда, пунктами должны быть «Соглашаться - это Сбегать» / «Не соглашаться - это быть Пленным» (*"To Agree is To Escape" / "To Disagree is To Be Captured"*) и т.д.

Для меня довольно много рассыпалось в районе 31-й серии. Я продолжал, глав-

ным образом посредством оценивания, проходить несколько пунктов, исходящих с вершины каждой (каждого ?), чтобы попытаться составить карту оставшегося. Так что вполне вероятно, что некоторые из них неверные, или я пропустил несколько штук.

<u>по-русски</u>	<u>по-английски, как в оригинале</u>
1. Я хочу / Я не хочу	<i>I want to / I don't want to</i>
2. Мне нужно / Я не могу переносить	<i>I need to / I can't bear to</i>
3. Я должен / Я не должен	<i>I have to / I must not</i>
4. соглашаться / не соглашаться	<i>to agree / to disagree</i>
5. повиноваться / не повиноваться	<i>to obey / to disobey</i>
6. ничего не делать с разумом / все делать с разумом	<i>to do nothing with the mind / to do anything with the mind</i>
7. быть незнакомым с этим / быть знакомым с этим	<i>to be unaware of this / to be aware of this</i>
8 не постигать этого / постигать это	<i>to not figure this out / to figure this out</i>
9. сопротивляться изменению / стараться меняться	<i>to resist change / to try to change</i>
10. быть в теле / быть вне тела	<i>to be in a body / to be outside of a body</i>
11. интериоризоваться / экстериоризоваться	<i>to interiorize / to exteriorize</i>
12. сохранять этот имплант / аннулировать этот имплант	<i>to keep this implant / to undo this implant</i>
13. обобщать / идентифицировать	<i>to generalize / to identify</i>
14. объединять / разъединять	<i>to associate / to disassociate</i>
15. не смотреть / смотреть	<i>to not look / to look</i>
16. не рассматривать / рассматривать	<i>to not scan / to scan</i>
17. синхронизировать с реальностью / десинхронизировать от реальности	<i>to synchronize with reality / to desynchronize from reality</i>
18. закреплять на физической реальности / смещать в реальность	<i>to fixate on physical reality / to shift in reality</i>
19. ограничивать себя тремя измерениями / расширяться за пределы 3 измерений	<i>to limit myself to 3 dimensions / to extend beyond 3 dimensions</i>
20. быть знакомым только с 3 измерениями / быть знакомым больше, чем с 3 измерениями	<i>to be aware of only 3 dimensions / to be aware of more than 3 dimensions</i>
21. не излечивать / излечивать	<i>to not heal / to heal</i>
22. не исцелять / исцелять	<i>to not cure / to cure</i>
23. отлавливать других / освобождать других	<i>to entrap others / to release others</i>
24. энтурбулировать / неэнтурбулировать	<i>to enturbulate / to unenturbulate</i>
25. аберрировать / деаберрировать	<i>to abberate / to deabberate</i>
26. блокировать других / разблокировать других	<i>to block others / to unblock others</i>
27. сдерживать других / не сдерживать других	<i>to inhibit others / to uninhibit others</i>
28. не стирать (одитингом) / стирать одитингом (проодитировать)	<i>to not run out / to run out</i>
29. не прояснять / прояснять	<i>to not clear / to clear</i>
30. не восстанавливать / восстанавливать	<i>to not restore / to restore</i>

31. моделировать физическую реальность / не моделировать физическую реальность	<i>to mockup physical reality / to not mockup physical reality</i>
32. не дублировать / дублировать	<i>to not duplicate / to duplicate</i>
33. не самовоспроизводить / самовоспроизводить	<i>to not replicate / to replicate</i>
34. копировать перекрестно / не копировать перекрестно	<i>to cross-copy / to not cross-copy</i>
35. не программировать мысли / программировать мысли	<i>to not program thoughts / to program thoughts</i>
37. реагировать на запрограммированные мысли / игнорировать запрограммированные мысли	<i>to respond to programmed thoughts / to ignore programmed thoughts</i>
38. быть незнакомым с машинерией / быть знакомым с машинерией	<i>to be unaware of machinery / to be aware of machinery</i>
39. не создавать машинерию / создавать машинерию	<i>to not create machinery / to create machinery</i>
40. игнорировать ментальную машинерию / управлять ментальной машинерией	<i>to ignore mental machinery / to control mental machinery</i>
41. быть следствием ментальной машинерии / быть неподверженным ментальной машинерии	<i>to be the effect of mental machinery / to be unaffected by mental machinery</i>
42. повиноваться машинерии вселенной / не повиноваться машинерии вселенной	<i>to obey universe machinery / to disobey universe machinery</i>
43. прятать машинерию вселенной / замечать машинерию вселенной	<i>to hide universe machinery / to notice universe machinery</i>
44. быть в одном месте / быть во многих местах	<i>to be in one place / to be in many places</i>
45. не видеть структуру вещей / видеть структуру вещей	<i>to not see the structure of things / to see the structure of things</i>
46. не видеть сквозь вещи / видеть сквозь вещи	<i>to not see through things / to see through things</i>
47. не смотреть внутрь вещей / смотреть внутрь вещей	<i>to not look within things / to look within things</i>
48. не знать / знать	<i>to not know / to know</i>
49. не видеть на расстоянии / видеть на расстоянии	<i>to not see remotely / to see remotely</i>
50. не локализовать / локализовать	<i>to not locate / to locate</i>
51. не проникать / проникать	<i>to not pervade / to pervade</i>
52. не проходить сквозь / проходить сквозь	<i>to not permeate / to permeate</i>
53. ? определять размерность ?	<i>to not dimensionalize / to dimensionalize</i>
54. отрицать-данность / воспринимать-как-есть	<i>to not-is / to as-is</i>
55. соглашаться с потоком времени / покидать поток времени	<i>to agree with the time stream / to leave the time stream</i>
56. ошибаться по поводу времени / указывать правильное время	<i>to be wrong about time / to spot the correct time</i>
57. иметь трак времени / не иметь трака времени	<i>to have a time track / to have no time track</i>

58. брать время / обходить время	<i>to take time / to bypass time</i>
59. быть следствием времени / игнорировать время	<i>to be the effect of time / to ignore time</i>
60. поддерживать настоящее / менять прошлое	<i>to maintain the present / to change the past</i>
61. быть следствием сущностей / не быть следствием сущностей	<i>to be the effect of entities / to not be the effect of entities</i>
62. держаться за сущностей / оторваться от сущностей	<i>to hold on to entities / to let go of entities</i>
63. подчиняться сущностям / не подчиняться сущностям	<i>to obey entities / to disobey entities</i>
64. закрыть сущности от взгляда / видеть сущности	<i>to block entities from view / to see entities</i>
65. быть инфицированным / быть чистым	<i>to be infested / to be clean</i>
66. инфицировать других / очищать других	<i>to infest others / to clean others</i>
67. быть разделенным и настроенным против себя / быть цельным	<i>to be divided against myself / to be whole</i>
68. разваливаться / соединяться	<i>to fragment / to integrate</i>
69. не ориентировать якорные точки / ориентировать якорные точки	<i>to not orient anchor points / to orient anchor points</i>
70. не определять объекты / определять объекты	<i>to not determinate objects / to determinate objects</i>
71. не затрагивать структуру вещей / манипулировать структурой вещей (?)	<i>to leave the structure of things alone / to manipulate the structure of things (?)</i>
72. не заставлять вещи материализоваться / заставлять вещи материализоваться	<i>to not make things materialize / to make things materialize</i>
73. не дематериализовывать / дематериализовывать	<i>to not dematerialize / to dematerialize</i>
74. делать твердое вещество непроницаемым / делать твердое вещество проницаемым	<i>to make solids impenetrable / to make solids penetrable</i>
75. не делать бесконечным / делать бесконечным	<i>to not infinitize / to infinitize</i>
76. не реализовывать / реализовывать	<i>to not actualize / to actualize</i>
77. увековечивать реальность / преступать реальность	<i>to perpetuate reality / to violate reality</i>
78. оставлять случайным / делать неслучайным	<i>to leave random / to unrandomize</i>
79. не читать мысли / читать мысли	<i>to not read minds / to read minds</i>
80. не захватывать умы других / захватывать умы других	<i>to not take over others minds / to take over others minds</i>
81. не изменять мнения (умы) других / изменять мнения других	<i>to not alter others minds / to alter others minds</i>
82. не схлопывать картинки других / схлопывать картинки других	<i>to not implode others pictures / to implode others pictures</i>
83. не наводнять мыслями / наводнять мыслями	<i>to not swamp thoughts / to swap thoughts</i>

84. не проецировать мысли / проецировать мысли	<i>to not project thoughts / to project thoughts</i>
85. не предоставлять (материально обеспечивать) жизнь / предоставлять жизнь	<i>to not endow life / to endow life</i>
86. не манипулировать жизненной силой / манипулировать жизненной силой	<i>to not manipulate life-force / to manipulate life-force</i>
87. не истощать жизненную силу / истощать жизненную силу	<i>to not drain life-force / to drain life-force</i>
88. не иметь намерений / иметь намерения	<i>to not intend / to intend</i>
89. не постулировать / постулировать	<i>to not postulate / to postulate</i>
90. не левитировать / левитировать	<i>to not levitate / to levitate</i>
91. не телепортировать / телепортировать	<i>to not teleport / to teleport</i>
92. не манипулировать энергией / манипулировать энергией	<i>to not manipulate energy / to manipulate energy</i>
93. не создавать энергию / создавать энергию	<i>to not create energy / to create energy</i>
94. распространять потоки / задерживать потоки	<i>to propagate flows / to dampen flows</i>
95. не сверкать / сверкать	<i>to not glare / to glare</i>
96. не излучать / излучать	<i>to not beam / to beam</i>
97. не окутывать / окутывать	<i>to not blanket / to blanket</i>
98. не уokoшивать / уokoшивать	<i>to not zap / to zap</i>
99. не ущипнуть / ущипнуть	<i>to not nip / to nip</i>
100. не моделировать / моделировать	<i>to not mockup / to mockup</i>
101. не создавать пространства / создавать пространство ?	<i>to not spaceate / to spaceate</i>
102. не создавать энергию / создавать энергию ?	<i>to not energize / to energize</i>
103. не создавать истории / создавать истории ?	<i>to not historicize / to historicize</i>
104. поддерживать единственную точку зрения / поддерживать множество точек зрения	<i>to maintain a single viewpoint / to maintain multiple viewpoints</i>
105. нуждаться в массе / обходиться без массы	<i>to need mass / to do without mass</i>
106. нуждаться в энергии / обходиться без энергии	<i>to need energy / to do without energy</i>
107. нуждаться во времени / обходиться без времени	<i>to need time / to do without time</i>
108. нуждаться в пространстве / обходиться без пространства (?)	<i>to need space / to do without space (?)</i>
109. заполнять пространство / иметь пространство (?)	<i>to fill space / to have space (?)</i>
110. быть локализованным / не быть локализованным	<i>to be located / to not be located</i>
111. получать массу / терять массу	<i>to gain mass / to loose mass</i>
112. быть следствием энергии / игнорировать энергию	<i>to be effected by energy / to ignore energy</i>

113. ухудшать / улучшать	<i>to deteriorate / to improve</i>
114. следовать законам энергии / нарушать законы энергии	<i>to follow the laws of energy / to violate the laws of energy</i>
115. следовать законам пространства / нарушать законы пространства	<i>to follow the laws of space / to violate the laws of space</i>
116. следовать законам времени / нарушать законы времени	<i>to follow the laws of time / to violate the laws of time</i>
117. следовать законам материи / нарушать законы материи	<i>to follow the laws of matter / to violate the laws of matter</i>
118. не предсказывать / предсказывать	<i>to not predict / to predict</i>
119. не предопределять / предопределять	<i>to not predetermine / to predetermine</i>
120. не обнаруживать / обнаруживать	<i>to not find out / to find out</i>
121. осознавать себя телом / осознавать себя духом	<i>to perceive as a body / to perceive as a spirit</i>
122. действовать как тело / действовать как дух	<i>to operate as a body / to operate as a spirit</i>
123. быть телом / быть духом	<i>to be a body / to be a spirit</i>
124. Быть человеком (гуманоидом) / быть богоподобным	<i>to be human / to be godlike</i>
125. быть в этой вселенной / покинуть эту вселенную	<i>to be in this universe / to leave this universe</i>
126. создавать бессознательно / создавать сознательно	<i>to create unconsciously / to create consciously</i>
127. создавать материю бессознательно / создавать материю сознательно	<i>to create matter unconsciously / to create matter consciously</i>
128. создавать пространство бессознательно / создавать пространство сознательно	<i>to create space unconsciously / to create space consciously</i>
129. создавать энергию бессознательно / создавать энергию сознательно	<i>to create energy unconsciously / to create energy consciously</i>
130. создавать время бессознательно / создавать время сознательно	<i>to create time unconsciously / to create time consciously</i>
131 подчиняться этому импланту / пренебрегать этим имплантом	<i>to obey this implant / to defy this implant</i>
132. компульсивно это создавать / стараться этого не создавать сознательно	<i>to mock this up compulsively / to try not to mock this up consciously</i>

конец импланта неспособности

=====

=====

10. ИМПЛАНТ РАЗРЫВА НЕПРЕРЫВНОСТИ

(THE DISCONTINUITY IMPLANT)

«Разрыв непрерывности» - это внезапное непредсказуемое изменение в структуре реальности. Вам преподносят что-то совершенно извне вашей системы ценностей и вы ужасаетесь и стараетесь пресечь эту реальность. Насколько я знаю, здесь, на Земле, в реальном мире не происходило настоящих разрывов реальности, но иногда вы получаете реакцию разрыва реальности, когда что-то, в существование чего вы не верите, застает вас врасплох. Однако, «настоящие» разрывы реальности довольно часто происходят во снах (в мечтах), и вы реагируете на них (отшатываетесь) с такой вот реакцией разрыва реальности (вместо того, чтобы просто сказать: «как здорово!» и наслаждаться изменением), этот сон может превратиться в ночной кошмар, когда вы начнете создавать (мокап) ужасные вещи. Ужасные разрывы реальности могут также происходить в области между жизнями, где все гораздо более изменчиво. Вся эта свистопляска заставляет вас зависнуть на земной реальности на всю жизнь, даже если эта реальность неприятна и препятствует вашим способностям изменять ход вещей.

Я поначалу попал в него, потому что я пытался проработать нерациональный страх, особенно страх изменения реальности или перемещения объектов и т.д. Если вы начинаете передвигать объекты посредством телекинеза, вы иногда можете получить реакцию непроизвольного страха, которая заставляет вас запрещать и подавлять свои собственные способности и оставляет вас с ощущением страха. Это не страх действительного движения, это скорее страх, что с реальностью что-то произойдет, как будто вы могли бы вызвать «разрыв реальности» и действительно влипнуть в неприятности.

Настоящая основа это находится гораздо раньше, чем этот имплант. Он состоит из реальных инцидентов, когда могучие существа незаметно подкрадывались друг к другу и внезапно заталкивали в большой сдвиг реальности. Вы можете отметить инциденты раннего трака, когда это было сделано по отношению к вам, и когда это делалось по отношению к другим, вероятно вы сможете подрезать этот имплант. Но вот мне пришлось проходить этот имплант первым, прежде чем я осознал, что мы применяли их друг к другу для забавы и игр. Так что вот это, шаблон, который я прошел (август 1996).

25 ноября 1990 года

Этот имплант вероятно датируется вселенной Движений. Похоже он выдавался в качестве приза за победу в игре.

Этот имплант состоит из серии 64-х под-вселенных, по одной для каждого терминала вселенной Соглашений, которые использовались в субъективных терминалах раздела определений соглашения. Каждая из них начинается с полого объекта с ревом наезжающего на вас. Эта полость на самом деле является объектом с различной трехмерной ориентацией (т.е. он имеет направление под прямыми углами к вашим нормальным трем измерениям) и вы слегка ощущаете этот твердый объект как кромку (двухмерную полость), которая проходит вокруг вас. Когда вы проходите через, вы падаете внутрь под-вселенной.

В этой под-вселенной, вы являетесь терминалом вселенной согласий (т.е. соглашающейся собакой, хорошим медведем, побеждающей чайкой и т.д.). Всегда используется "приятная" сторона соглашательского определения. Это короткая приятная последовательность с высокой эстетикой и множеством интересных движений и хороших ощущений и т.п. Вы могли свернуть за угол в другую реальность, или посмотреть в зеркало, или пройти через дверь, или просто внезапно встретить несоответствующий терминал. Так или иначе, вы внезапно оказывались (в качестве терминала вселенной согласий) в одной из сцен наказательной вселенной. Затем этот терминал наказательной вселенной становится причиной и совершает те или иные проступки, которые были нацелены против вас (основанные на содержании наказательной вселенной).

Наказательная последовательность - это плохая реальность. Она мучает вас по максимуму, насколько это возможно без выхода из контекста. Поскольку этот инцидент расположен много позднее наказательных вселенных, у вас появляется тенденция быть сильно ему подверженным и неспособным отвергнуть эту плохую реальность. Затем, когда вы уже отчаиваетесь выбраться оттуда, вам предлагают шанс уничтожить (коллапсировать) целиком всю эту реальность внутри черной дыры. Вы принимаете этот шанс и все остальное, и тогда и приятные создания соглашений и создания наказательной вселенной уничтожаются. Затем вас ударяют следующим объектом и вы снова проходите через сквозь него со следующим терминалом вселенной соглашений. Если вы не соглашаетесь все это коллапсировать, этот раздел импланта повторяется до тех пор, пока вы не согласитесь.

Эта "черная дыра" не совсем похожа на черные дыры физической вселенной, о которых говорят ученые, но это - довольно близкая аналогия. Она является результатом коллапсирования в себя саму целиком всей реальности или системы ценностей (системы координат). Существуют основы "точек пустоты" и "вакуумов", о которых говорится в технологии 50-х годов. Эти черные дыры действуют как вакуумы, но они засасывают и коллапсируют пространство. Если вы поместите вакуум МЭСт в воздушную среду, он будет засасывать воздух. Если вы поместите одну из таких дыр в вакуум МЭСт, он будет всасывать пространство и сам вакуум (и его измерения) исчезнет.

Этот имплант имеет своим результатом заставить вас зависнуть на системе ценностей (реальности) и избегать смещения этой системы или испортить реальность из-за страха того, что произойдет "разрыв непрерывности". Он также направляет основную систему ценностей (точек зрения) вселенной согласий и наказательных вселенных в черные дыры, которые имеют тенденцию откачивать вашу энергию / интерес / способности, всякий раз когда вы пытаетесь использовать точки зрения, которые близки к этим системам.

Похоже этот имплант следует порядку определений соглашений. Проходится следующим образом:

- а) отметьте бросающийся (на вас) объект
- б) отметьте приятную реальность (в качестве терминала соглашений)
- в) отметьте разрыв непрерывности (что-то внезапно шокирующее, что вы видите, что заставляет вас узнать, что все изменилось)
- г) отметьте плохую реальность (воздействие (следствие) наказательного терминала)
- д) отметьте как вы соглашаетесь отдать ее на съедение черной дыре
- е) отметьте как вы соглашаетесь, что опасно принимать особенности терминала вселенной согласий (т.е. быть хорошим или побеждающим и т.п.), потому что терминал наказательной вселенной появится и прикончит вас.
- ж) отметьте верхушку наказательной вселенной - делать (цель) - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ (*TO (goal) IS NATIVE STATE*) (и, если необходимо, отметьте как вы влезаете в нее и т.п.)
- з) отметьте первую строку определения соглашений. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ЗНАТЬ ЗНАЧЕНИЕ ____ И ____ (термины дихотомии) (*TO AGREE IS TO KNOW THE MEANING OF ... AND .. (dichotomy terms)*)
- и) отметьте верхушку вселенной соглашений (спешка в принятии согласия, треугольник, естественное состояние)
- к) отметьте строительство вселенной соглашений
- л) смоделируйте разрыв непрерывности, происходящий с вами прямо сейчас. Скопируйте его много раз и изменяйте этот мокап до тех пор, пока вы повеселеете или не начнете смеяться над ним.

Вы можете пропустить шаги и) и к), если вы раньше получите хорошую ПС.

Используемые объекты: Треугольник (пирамида), квадрат (куб), трапециод (трапедия ?), конус, прямоугольник (цилиндр), ромб, круг (сфера), полумесяц. Раздел объектов Клиринг -Курса (? - **СС**) рестимулируют этот инцидент.

Используемые цвета: 1. Золотой, 2. Красный, 3. Желтый, 4. Зеленый, 5. Голубой, 6. Коричневый, 7. Фиолетовый, 8. Оранжевый.

ШАБЛОН ИМПЛАНТА РАЗРЫВА НЕПРЕРЫВНОСТИ

Формат: определения соглашений (дихотомия), терминал соглашений в скобках. Затем знак процента (%), за которым следует объект. Затем наказательная цель с ее терминалом в скобках. Наконец, сам описываемый разрыв непрерывности.

Как обычно я не смог полностью пройти через все это, а только немного повозился с ним, до тех пор, пока я получил значительного улучшения, на этот раз это было то, что я больше не боялся и не беспокоился при мысли о том, что реальность вокруг меня изменится.

К сожалению, это означает, что этот шаблон гипотетический и неполный, и я даже не могу сказать наверняка, какая его часть правильна, а какая была просто тренировкой моего конфронт превращения реальности в ночной кошмар.

ТРЕУГОЛЬНИК (*TRIANGLE*)

1. Соглашающийся / Не соглашающийся (собаки), % золотой треугольник %; - Манипулировать (пингвин-банкир)

(*Agreeing / Disagreeing (dogs); %gold triangle %; - To Manipulate (penguin banker).*)

Разрыв непрерывности: Вы - это соглашающаяся собака, бегущая по улицам с пакетом. Затем вы забегаете в здание и проходите по коридору. Вы сворачиваете за угол и обнаруживаете себя в банке, где сотрудники являются людьми-пингвинами. И вы осознаете, что реальность изменилась. Затем пингины говорят вам, что вы задолжали за плоть (тело, мясо) и не уплатили (вы понимаете, что позабыли об этом), поэтому они живьем сдирают с вас кожу, чтобы ее продать.

2. Хороший / Плохой (Медведи); - Понимать (бурундук). % красный треугольник %.

(*Good / Bad (Bears); - To Understand (chipmunk). % red triangle %.*)

Вы - хороший медведь, играющий в лесу. Затем вы подходите к "Бурундуку", стоящему на камне. Когда вы его видите, вы становитесь настолько шокированы, что теряете способность разговаривать с другими животными и он вводит вас в замешательство и создает конфликты, до тех пор, пока все не поубивают друг друга. Отметьте как вы принимаете решение, что если вы станете слишком хорошим, появится бурундук и введет вас в замешательство.

3. Причинный / Подверженный влиянию (торговец в костюме из мороженого);

- Украшать. "добрая фея". % желтый треугольник %.

(*Causative / Effected (salesman in ice-cream suit); - To Beautify "fairy godmother". % yellow triangle %.*)

Разрыв непрерывности: Вы - причинный торговец (одетый в костюм из мороженого), и вы входите через дверь в сказочную страну и добрая фея хватает вас и навязывает вам быть приторно сладким. Теперь вы слишком приятный, чтобы продать что-то, поэтому вы не можете заплатить за пищу и умираете от голода. Отметьте как вы решаете, что если вы станете слишком причинным, появится добрая фея и сделает вас таким.

4. Свободный / порабощенный (лошадь); % зеленый треугольник %; Сооружать (люди -раки).

(*Free/enslaved (horse); % green triangle %; - To Engineer (lobster people).*)

Разрыв непрерывности: Вы - лошадь, бегущая на воле, вы подбегаете к краю обрыва и падаете в воду, где вас хватают люди-раки, порабащают вас и заставляют

участвовать в строительстве.

5. Красивый / Уродливый (херувим); Контролировать. % голубой треугольник %.
(*Beautiful / Ugly (cherub)*). - *To Control*. %blue triangle %.)

Вы вылетаете вниз из толпы херувимов в небе, заглядываете за камень, видите "Лягушку" и подпадаете под ее власть, и она заставляет вас деградировать и позорить себя. Отметьте как вы решаете, что если вы становитесь слишком красивы, появится лягушка и будет властвовать над вами.

6. Логичный / Нелогичный (аллигатор); Исцелять; % коричневый треугольник %
(*Logical / Illogical (alligator)*); - *To Heal*; %brown triangle %.)

Вы лежите, философствуя, на берегу реки, когда другой аллигатор взлетает в воздух и вы видите как "дух, охраняющий лес" начинает швырять вас во все стороны. Отметьте как вы решаете, что если вы становитесь слишком логичны, появится дух и начнет швырять вас во все стороны.

7. Побеждающий / Проигрывающий (чайка); Собирать. % фиолетовый треугольник %
(*Winning / Losing (seagull)*); - *To Collect*. %violet triangle %.)

Вы вылетаете из облака в сказочную страну, где "эльф" поработочает вашу душу. Отметьте как вы решаете, что если вы слишком много побеждаете, появится эльф и вы потеряете свою душу.

8. Здоровый / Больной (фламинго); % оранжевый треугольник %; Сотрудничать (роботы)
(*Healthy / Sick (flamingo)*; % orange triangle %; - *To Co-operate (robots)*.)

Разрыв непрерывности: Вы здоровый фламинго (своего рода человек - американский журавль¹⁴⁸), играющий в своеобразную игру типа соккера (футбола), где на стадионе с орущей толпой пинают мяч, когда на вас падает тень, вы понимаете взгляд и видите как эти роботы спускаются с неба и заставляют (насильно) вас сотрудничать. Они ставят вас на земляные и строительные работы и заставляют воевать друг с другом.

КВАДРАТ (SQUARE)

9. Продолжающийся / Преходящий (динозавры); % золотой квадрат %; Поедать (тигр)
(*Enduring / Transient (dinosaurs)*; % gold square %; - *To Eat (tiger)*.)

Разрыв непрерывности: Вы - продолжающий выживать динозавр, поедающий листву. Вы просовываете голову в листву, а там тигры и лес превратился в джунгли, и они откусывают большие куски у вас из боков и т.д. Отметьте как вы решаете, что если вы живете слишком долго, появятся тигры и прикончат вас.

10. Умелый / Неумелый (пчела); мыслящие круги. Проявлять энергию; % красный квадрат % ??
(*Skillful / Incompetent (bee)*; *thought circles* - *To Energize*; % red square % ??)

Разрыв непрерывности: Вы - умелый бобер, строящий плотину. Вы подрубаете дерево, когда из него выходит энергетический круг и начинает превращать ваш мир в энергию. В конце концов вы застреваете в болезненных потоках горячей, холодной и электрической энергии.

11. Заинтересованный / Незаинтересованный (рыба); Принимать участие. % желтый квадрат %
(*Interested / Disinterested (fish)*); - *To Participate*. % yellow square %)

Плавая по городу рыб, вы проплываете вокруг дворца, а там "русалка", которая

¹⁴⁸ whooping crane person

властвует над вами и заставляет вас ухудшать себя. Отметьте как вы решаете, что если вы становитесь слишком заинтересованным, появится русалка и заставит вас позорить себя.

12. Подвижный Жесткий (Человек -Камень). % зеленый квадрат %; Затвердевать (Пан¹⁴⁹)

(*Moving / Rigid (Rock Person). %green square %; - To Solidify (Pan).*)

Разрыв непрерывности: Вы - подвижный каменный человек, гуляете по лесу, когда внезапно вы видите привидений/духов, высывающихся из деревьев, слышите странную музыку, затем выходит Пан и начинает вытягивать духов из вас и вы становитесь жестким.

13. Определенный (уверенный) / Сконфуженный (компьютер); % голубой квадрат %; Обменивать (дух - брокер)

(*Certain / confused (computer); %blue square %; - To Exchange (spirit broker).*)

Разрыв непрерывности: Вы - компьютер, у которого есть уверенность в создании (мокап) пространств и живых существ вместе с другими компьютерами. Вы создаете пространство и в нем появляются духи-брокеры, и вы не можете от них избавиться, а они говорят вам, что у вас есть долг (нарушение обмена) и вы не заплатили, поэтому они собираются изъять в уплату вашу душу. Вы впадаете в замешательство и они приканчивают вас.

14. Приносящий Удовольствие / Приносящий Боль (страус); Состязаться; % коричневый квадрат %;

(*Gives Pleasure / Gives Pain (ostrich); - To Compete; %brown square %;*)

Вы - в стае страусов в поле, находящихся в сексуальном безумстве, и потом раздается свисток и вы уже на арене и видите "Тренера", и страуса, которого заставили участвовать в игре (бороться). Отметьте как вы решаете, что если вы получаете слишком много удовольствия, появится тренер и заставит вас получать травмы.

15. Правый / Неправый (куб) % фиолетовый квадрат %; Защищать (люди с летающей тарелки)

(*Right / Wrong (cube) %violet square %; - To Defend (saucer people)*)

Разрыв непрерывности: Вы - куб, который всегда прав, плавающий над сельской местностью, когда внезапно в небе над вами появляется летающая тарелка, и внизу город, которого раньше не было, тарелка втягивает вас внутрь с помощью луча, маленький зеленый человечек оглушает вас энергией и показывает вам как вы были неправы всю свою жизнь.

16. Правда / Галлюцинация (великан, типа Пауль Буниан; Распределять (дельфины) % оранжевый квадрат %

(*Truth / Hallucination (giant - like Paul Bunyan); - to share (dolphins) %orange square%.*)

Вы - великан, который воспринимает правду, вы гуляете по лесу, поскользываетесь на камне и затем вы падаете с высоты в океан, заполненный дельфинами, которые хватают вас в воздухе и властвуют над вами.

ТРАПЕЦОИД (*TRAPEZOID*)

17. Видимый / Спрятанный (Статуя) - Расширять. % золотой трапециод %

(*Visible / Hidden (Statue). - To Expand. %golden trapezoid %*)

Вы - статуя, управляющая самолетом, затем появляются мыши-инженеры, ограничивают вас, ловят вас в ловушку и вы стараетесь спрятаться и терпите неудачу.

18. Присутствующий / Отсутствующий (медуза) % красный трапециод %; Очищать

¹⁴⁹ Pan - Пан - греческая мифология

(огненные люди)

(Present / Absent (Jellyfish) %red trapezoid %; - To Purify (fire people))

Разрыв непрерывности: Вы - медуза, которая присутствует, плавая в море, наслаждаясь ощущениями, когда вдруг вы осознаете, что вы плаваете в плотном горячем воздухе, который поднимается вверх от вулкана, огненные люди стоят вокруг края и начинают насильно погружать вас в лаву своими трезубцами, вы отчаянно хотите быть где-нибудь в другом месте.

19. Смышсленный / Тупой (птицы). Судить; % желтый трапециод %.

(Smart / Dumb (birds). - To Arbitrate; % yellow trapezoid %)

Вы летаете среди деревьев, когда встречаете "Минотавра", лес становится дворцом, и он вас судит, доказывает вашу вину и сажает вас в клетку.

20. Справедливый / Несправедливый (пламя); Вычислять; % зеленый трапециод %.

(Just / Unjust (flames) - To Compute; %green trapezoid %)

Вы - справедливое пламя, купающееся в свету, когда появляется дверь и вы проходите в огромный магазин игрушек, где "куклы" захватывают вас в магнитное поле и ставят над вами эксперименты.

21. Вносить порядок / Вносить Хаос (аист); % голубой трапециод %; Организовывать (клерк)

(brings Order / brings Chaos (Stork); %blue trapezoid %; - To Organize (clerk))

Разрыв непрерывности: вы - аист, который вносит порядок, летающий высоко над сельской местностью, когда неожиданно вы влетаете в большой административный зал, клерки вас ловят и заставляют вас заполнять разные бланки, постоянно наказывают вас за то, что вы заполняете их неправильно, вне зависимости от того что вы делаете.

22. Бодрствующий / Спящий (Кит); % голубой трапециод %; Охранять (энергетический шар); (? возможно осознающий/неосознающий)

(Wakeful / sleeping (Whale); % brown trapezoid %; - To Protect (energy ball); (? maybe aware/unconscious))

Разрыв непрерывности: Вы - бодрствующий кит, плавающий в океане, вы всплываете на поверхность, обнаруживаете себя в озере (резервное) в городе, появляются охранники (энергетические шары) и начинают ударять вас, чтобы избежать этого вы впадаете в бессознательность.

23. Веселый / угрюмый (тюлень) Воображать; % фиолетовый трапециод %

(Humorous / Sullen (seal). - To Imagine; %violet trapezoid %)

Вы - веселый тюлень, плавающий у берега, когда вы высовываете свою голову из воды и видите, что теперь вы в бассейне в мультяшном зоопарке, вы видите "Мультяшную Мышь" и она искажает вас, швыряя свою силу воображения (обратите внимание, то же самое как и игривый / серьезный).

24. Планирующий / Случайный (или планирует / оставляет на волю случая); (белка); % оранжевый трапециод %; Изменять (волшебник)

(Planned / random (or plans /leaves things to chance); (squirrel); %orange trapezoid %; - To Change (magician))

Разрыв непрерывности: Вы - белка, которая планирует, вы носите орехи в дупло дерева. Но когда вы влезаете в дупло, оно становится логовом волшебника и он случайным образом превращает вас в разные предметы, все, что вы планировали, теряет смысл.

КОНУС (CONE)

25. Цельный / Разделенный (человечек из конструктора - палочки и колесиики); %

золотой конус %; Соединять (люди - кошки)

(Whole / Divided (erector man - rods & wheels); % gold cone %; - To Join (cat people).)

Разрыв непрерывности: Вы - человечек из конструктора (брусочки и колесики), гуляющий по конструктору, как по стране, вы проходите через арочный вход и люди - кошки хватают вас, разрывают на части и отдают своим котяткам.

26. Сильный / Слабый (робот); Соединять; % красный конус %

(Strong / Weak (robot); - To Combine; %red cone %)

Вы прогуливаетесь по городу и входите в дверь, внезапно вы оказываетесь в гигантской лаборатории "Сиамских Близнецов", которые экспериментируют с вами. Отметьте как вы решаете, что если вы станете слишком сильным, появится двухголовый близнец и будет вас оперировать.

27. Реальный / Нереальный (павлин); % желтый конус %; - Пополнять (араб)

(Real / Unreal (Peacock); %yellow cone %; - To replenish (Arab))

Разрыв непрерывности: Вы - реальный павлин, гуляющий по сказочного типа деревне, вы сворачиваете за угол дома, там - пустыня и палатки арабов, арабы хватают вас, выдергивают вам перья и съедают вас, вы не можете этого вынести и делаете, что все происходящее стало нереальным.

28. Принадлежащий кому-то / Независимый (обезьяна); % зеленый конус %; Растить (ГС - генетическая сущность) ?

(Owned / Independent (monkey); %green cone %; - To Grow (GE). ?)

Разрыв непрерывности: Вы - независимая обезьянка, играющая на камнях в джунглях. Вы поскользываетесь, падаете, вы на обрыве на берегу моря, приходит ГС, окутывает вас, захватывает вас, делает так, чтобы из тела проступали странные вещи. Отметьте как вы решаете, что если вы становитесь слишком независимы, придет дух и захватит вас.

29. Бесконечный / Локализованный (дух); % голубой конус %; - Локализовывать (гном)

(Infinite / Located (spirit); %blue cone %; - To locate (leprechaun))

Разрыв непрерывности: Вы - бесконечный дух, который наблюдает за планетой, когда внезапно вы осознаете, что это просто крутящийся хрустальный шар, который держит гном, вы осознаете, что вы действительно локализованы в комнате и все это время спали, все позабыли, он одурачил вас, вы все более и более запутываетесь, расстраиваетесь, боитесь замкнутого пространства (клаустрофобия) и пойманы в ловушку.

30. Отважный / Трусливый (лев) - Открывать; % коричневый конус %.

(Courageous / Cowardly (lion). - To Discover; %brown cone %)

Вы находитесь на холме и видите "кентавров", они вас ловят и порабощают.

31. Знающий / Незнающий (сова); % фиолетовый конус %; - Порождать (человек - насекомое)

(Knowing / Unknowing (Owl); %violet cone %; - To Reproduce (insect person))

Разрыв непрерывности: Вы - знающая сова, сидящая на ветке дерева. Вы слышите шорох и слетаете вниз, а захватчики-насекомые стреляют в вас ярким светом (гипнотическое ружье) и откладывают яйца в ваше тело.

32. Раздающий / Жадный (Енот); % оранжевый конус %; - Предопределять (Предсказатель)

(Sharing / Greedy (Raccoon), %orange cone %; - To Predetermine (Prophet))

Разрыв непрерывности: Вы - енот, который раздает, сидящий на дереве, когда вас тычут палкой, вы смотрите вниз и видите предсказателя, который предсказывает, что вы будете страдать от ужасной судьбы из-за своей жадности и потом вызывает это.

ПРЯМОУГОЛЬНИК (RECTANGLE)

33. Спокойный / Нервный (олень); % золотой прямоугольник %; - Пожинать (космонавт)

(Calm / Nervous (deer); %gold rectangle %; - To Gather (spaceman))

Разрыв непрерывности: Вы - безмятежный олень, на поляне леса. Вы слышите что-то позади, оглядываетесь, а там космонавты и за ними космический город, они сажают вас в клетку и сводят в могилу.

34. Отличающийся / Такой же (морской еж); % красный прямоугольник %; - Соединять (объединять) (ангел)

(Different / Same (sea urchin), %red rectangle %; - To connect (to commune) (angel))

Разрыв непрерывности: Вы - морской еж, который живет, отличаясь от других под водой, когда появляется ангел и вы осознаете, что вы находитесь в облаке и она вас поднимает оттуда, а здесь вы являетесь частью толпы других, которые все точно такие же как вы, вас всех вместе судят и осуждают, и вы единственный, кто думает, что он был не таким как все.

35. Общительный / Замкнутый (черепаха); % желтый прямоугольник %; - Придавать форму (глиняный человечек).

(Outgoing / Withdrawn (Turtle); %yellow rectangle %; - To Shape (clay man))

Разрыв непрерывности: Вы - общительная черепаха на берегу речушки, чувствующая себя связанной со всей жизнью, когда грязь превращается в глину и появляются глиняные человечки, они начинают менять форму и искажают вас. Отметьте как вы решаете, что если вы становитесь слишком общительным, появятся глиняные человечки и начнут вас формировать.

36. Ориентированный / Дезориентированный (деревянный человек (голова крутится)); % зеленый прямоугольник %; - Создавать (компьютер).

(Oriented / Disoriented (wooden man (head spins)); %green rectangle %; - To Mock up (computer))

Разрыв непрерывности: Вы - деревянный человек, который сориентирован в игрушечной стране, и потом вы крутите свою голову назад и видите компьютерную комнату, и вы понимаете, что все это создает компьютер и вы с самого начала никогда не были ориентированы.

37. Молчаливый / Шумный (кот); % голубой прямоугольник %; - Структурировать (кристаллы)

(Silent / Noisy (cat); %blue rectangle %; - To Structure (crystals))

Разрыв непрерывности: Вы - тихо подкрадывающийся кот, вы прыгаете через окошко в доме, земля в хрустальном городе, полы режут вам ноги и приходят кристаллы, они шокируют вас электричеством, вы взываете и т.д.

38. Стартовавший / Остановленный (улитка); % коричневый прямоугольник %; - Впитывать (Греческий герой)

(Started / Stopped (Snail); %brown rectangle %; - To Absorb (Greek hero))

Разрыв непрерывности: Вы - улитка, которая стартует в саду, затем вы замечаете, что стволы растений поменялись на Греческие колонны, и выходит гигантский герой, останавливает вас и наступает на вас и т.д.

39. Этичный / Преступный (осьминог); % фиолетовый прямоугольник %; - Вдохновлять (муза)

(Ethical / Criminal (Octopus); %violet rectangle %; - To Inspire (muse))

Разрыв непрерывности: Вы - этичный осьминог, председательствующий в кругу судей на дне морском. Затем вы понимаете, что вы просто живое существо в картине, висящей на стене, и были созданы музой. Она начинает изменять картину, заставляя появляться ужасные вещи, мучает вас, и она забавляется и смеется над тем, что вы

мыслите этическими категориями, поскольку это всего лишь картинка, которую она создала кое-как.

40. Благоразумный / Произвольный (рыцарь) % оранжевый прямоугольник %; - Ориентировать (проволочный человек)

(Reasonable / Arbitrary (knight) %orange rectangle % - To Orient (wire man))

Разрыв непрерывности: Вы - благоразумный рыцарь, гуляющий по замку, вы падаете в люк-ловушку, затем - вы в глубоком космосе и проволочные люди хватают вас и начинают разбирать вас на части.

РОМБ (DIAMOND)

41. Ответственный / Безответственный (опоссум, сумчатая крыса); % золотой ромб %; - Стойко держаться (пирамида)

(Responsible/Irresponsible (opossum), %gold diamond %; - To endure (pyramid))

Разрыв непрерывности: Вы - ответственный опоссум, кормящийся на деревьях. Затем вы ощущаете странность, смотрите вокруг, все деревья пропали, вокруг вас пустыня и пирамида с глазом, который пристально смотрит на вас, она вас гипнотизирует, заставляет вас работать и вы становитесь не желающим и безответственным, но вас все равно превращают в раба.

42. Независимый / Связанный (кукурузные люди), % красный ромб %; - Сооружать (бобры)

(Independent / Combined (Corn People), %red Diamond %; - To Construct (beavers))

Разрыв непрерывности: Вы - независимый кукурузный человек, гуляющий в полях вместе с другими, и затем вы спотыкаетесь и катитесь вниз по склону к реке, где вас хватают бобры, они связывают вас с другими, с грязью и прутьями, чтобы построить плотину.

43. Полезный / Вредный (гусеница); %желтый ромб %; - Просвещать (кролик-проповедник)

(Helpful / Harmful (caterpillar); %yellow diamond %; - To Enlighten (rabbit preacher))

Разрыв непрерывности: Вы - полезная гусеница, которая роется повсюду в земле, когда внезапно вы оказываетесь в церкви и кролик-проповедник начинает объяснять вам, как вы все повредили и должны быть принесены в жертву во имя блага других.

44. Живой / Мертвый (потрепанная кукла Аня); %зеленый ромб %; - Удовлетворять (пещерный человек)

(Alive / Dead (raggedyann doll); %green diamond %; - To Satisfy (caveman))

Разрыв непрерывности: Вы - потрепанная кукла Аня, которая жива (живая / мертвая) в игрушечной стране, когда вы слышите звук, оборачиваетесь, там пещера и пещерные люди, которые вас хватают, избивают и насилуют, и вы решаете, что лучше быть мертвой.

45. Вневременной / временный (гора); - Чувствовать; %голубой ромб %

(Timeless / timed (mountain); - To Feel; % blue diamond %.)

Вы - вневременная (вечная) гора, появляется "Пчела" и заставляет вас чувствовать что-то ужасное и терзает вас.

46. Социальный / Анти-социальный (человек-помидор), %коричневый ромб %; - Усиливать (люди-призраки)

(Social / Anti-social (Potato Person), %brown diamond %; - To Enhance (ghost people))

Разрыв непрерывности: Вы - социальный человек-помидор, бродите вокруг в толпе людей-помидоров в городе, когда вы проходите через арочный портал, вы обнаруживаете себя в темной комнате, окруженным людьми-призраками, которые заставляют вас видеть истинную деградировавшую реальность происходящего, вы отвергаете и протестуете и хотите отстраниться от всех.

47. Доверчивый/ Недоверчивый (Кролик); %фиолетовый ромб %; - Рассуждать (клоун)

(Trusting / Distrusting (Rabbit); %violet diamond %; - To Reason (clown))

Разрыв непрерывности: Вы - доверчивый кролик, который ест в поле морковку. Вы смотрите вокруг и понимаете, что теперь вы - в маленьком скверике, покрытом травой, в большом городе, появляется клоун, и объясняет как все это и благоразумно, и безопасно, и убеждает вас пересечь улицу, а когда вы это делаете, вас сбивает машина и т.д. Он продолжает убеждать вас подвергнуть себя опасности. Вас постоянно сбивают.

48. Помнящий / Забывающий (слон); %оранжевый ромб %; - Знать (дронт)

(Remembering / Forgetful (elephant); %orange diamond %; - To Know (dodo))

Разрыв непрерывности: Вы - слон, который запоминает (помнит), идете по тропинке в джунглях. Вы проходите мимо нескольких скал и оказываетесь на пляже, где птицы дронты показывают вам, что вы все запомнили неправильно и делают вас смущенным и забывчивым, пугают вас и заставляют вас потерять свою индивидуальность и поражают вас.

КРУГ (CIRCLE)

49. Молодой / Старый (Горилла); %золотой круг % - Изобретать (жевун)

(Young / Old (Gorilla); %golden circle % - To Invent (munchkin))

Разрыв непрерывности: Вы - молодая горилла, которая скачет по округе и лазает по скалам, затем вы видите, что это все механизмы (машины, аппаратура), и вы находитесь в мастерской жевунов, они привязывают вас внутри одного из своих изобретений и начинают вас по всякому вращать, экспериментируют с вами, и от этого воздействия вы стареете.

50. Восприимчивый / Слепой (мыши-поэты); %красный круг % - Превращать (человек-пресмыкающееся)

(Perceptive / Blind (mice - poets), %red circle %; - To Convert (reptile man))

Разрыв непрерывности: Вы - восприимчивая человек-мышь, которая является по-этом и живет в доме. Вы входите в большое помещение и здесь все не так, вы - в плавучем доме, появляются люди-рыбы (рыбаки?) и они мучают вас, чтобы заставить вас верить своим истинам, а не тому, что вы видите. Они выкалывают вам глаза.

51. Любящий / Ненавидящий (цветы); %желтый круг % - Удовлетворять.

(Loving / Hating (flowers). - To Satisfy; %yellow circle %)

Вы - любящее существо-цветок и потом вы видите пещерного человека, который вас срывает и несет в свою пещеру. (?)

52. Безмятежный / Расстроенный (лебедь); %зеленый круг % - Играть (китайчата)

(serene / upset (swan); %green circle %; - To Play (Chinese children))

Разрыв непрерывности: Вы - невозмутимый лебедь, плавающий по озеру. Вы суе-те голову в воду и затем вода становится грязной, вы поднимаете взгляд, осматриваетесь и видите, что вы в деревушке, стоящей в зоне приливов, где дома на сваях, появляются дети, начинают играть, издеваются над вами, выдергивают перья, пытаются завязать узлом шею и т.п.

53. Большой / Маленький (муравей); %голубой круг % - Проходить сквозь (тэта-тело)

(Big / small (Ant) %blue circle %; - To Permeate (theta body))

Разрыв непрерывности: Вы - гигантский муравей, идущий по тоннелю, когда вы подходите к тропе, ведущей из тоннеля, которую вы никогда прежде не видели, вы ступаете на нее и затем вы оказываетесь в гигантском зале, появляются тэта-тела, они вас окутывают, они показывают вам, что вы крошечный и незначительный по сравнению со всем остальным.

54. Быстрый /Медленный (девочка-лошадь (двуногая)); % коричневый круг % - Судить (великан)

(Fast / Slow (horse girl (2 legged)); %brown circle %; - To Judge (giant))

Разрыв непрерывности: Вы - быстрая девочка-лошадь, бегущая в гонках, когда вы эффектно разрываете финишную ленту перед лицом аплодирующей толпы, вы внезапно оказываетесь в зале суда, перед лицом судьи-великана, и он решает, что вы виновны.

55. Трудолюбивый / Ленивый (осел); % фиолетовый круг (?) % - Интенсифицировать

(Industrious / Lazy (Donkey); %violet circle (?) %; - To Intensify)

Вы - трудолюбивый осел, взбирающийся на холм, и спускается "облако" и укутывает вас и сводит вас с ума.

56. Правдивый / Лживый (морж); % оранжевый круг % - Вести (лоцман, проводник)
(Truthful / Deceitful (Walrus); %orange circle %; - To Guide (pilot))

Разрыв непрерывности: Вы - правдивый морж на льду, когда внезапно вы видите проводника, и он показывает вам, что вы себя обманывали, вы на самом деле стоите на облаках, и они вас не могут удержать и вы проваливаетесь и падаете.

ПОЛУМЕСЯЦ (CRESCENT)

57. симпатичный / ужасный (Орел); %золотой полумесяц %; - Влиять (купидон)

(pleasant / horrible (Eagle), %gold crescent %; - To Influence (cupid))

Разрыв непрерывности: Вы - симпатичный (приятный, милый) орел, парящий над сельской местностью, вдруг вы ощущаете толчок и понимаете, что в вас выстрелили стрелой, вы оглядываетесь и видите летающую вокруг вас толпу купидонов (амурчиков), которые стреляют в вас, вас переполняют злые эмоции, вы смотрите вниз, видите, что под вами сейчас деревня, вы пронзительно кричите, драматизируете, разрываете людей на части до тех пор, пока не падаете от эмоционального изнеможения и они вас убивают.

58. Гармоничный / Неблагозвучный (ангел); %красный полумесяц %; - Строить (люди-змеи)

(Harmony / discord (angel); %red crescent %; - To Build (snake people))

Разрыв непрерывности: Вы - гармоничный ангел, летающий в облаках, когда вы приближаетесь к дороге в небе, а люди-змеи вас поработают и заставляют работать.

59. Принимающий участие / Одинокый (кенгуру); %желтый полумесяц %; - Поклоняться (рыцарь)

(Participating / Alone (Kangaroo). %Yellow Crescent %.; - To Worship (Knights))

Разрыв непрерывности: Вы - кенгуру, принимающий участие, скачущий по равнинам и вокруг холма с толпой других, и здесь вы видите рыцарей, которые берут вас в плен и приносят вас в жертву, в то время пока другие кенгуру убегают и оставляют вас одного.

60. Мудрый / Глупый (индивид - аллигатор); %зеленый полумесяц %; - Объединять

(Wise / Foolish (alligator person). - To Unite; %green crescent %)

Разрыв непрерывности: Вы - в офисе и открываете дверь в чулан (кабинет), а здесь комната заполнена собаками-солдатами, которые пленяют вас, вербуют и командуют вами.

61. Вера / Неверие (единорог); %голубой полумесяц %; - Заботиться о (девочка-птичка)

(Faith / Disbelief (unicorn), %blue crescent %; - To Care for (bird girl))

Разрыв непрерывности: Вы - единорог, имеющий веру, который с важным видом

гуляет на лугу, когда неожиданно вокруг вас появляются мрачные деревья и из них выскакивает девочка-птичка, которая говорит, что вы больны и она собирается заботиться о вас, и это делает вас слабым и больным, она иссушает вашу жизненную энергию и в конце концов вы видите, что это было ошибкой - иметь веру в других, поскольку они убьют вас.

62. Добрый / Злой (змея); %коричневый полумесяц %; - изучать (гном)
(*Good / Evil (Snake), %brown crescent %; - To learn (gnome)*)

Разрыв непрерывности: Вы - хорошая змея в саду (защищающая его от грызунов), пользуетесь между камнями, затем вы - в классной комнате, полной гномов, которые вас ловят и начинают препарировать.

63. Созидательный / Разрушительный (дурак); %фиолетовый полумесяц %; - Созидать (статуя)
(*Creative / Destructive (Fool); %violet crescent %; - To Create (statue)*)

Разрыв непрерывности: Вы - созидательный дурак, странствующий повсюду по мысленным планам, имеющий забавные создания, изменяющий и расширяющий новые планы, расходящиеся под странными углами и т.д., когда появляется статуя настоящего бога и вы понимаете, что это все создал он (вы это забыли), и вы просто испортили его работу. Он посылает вас в преисподнюю, где вас терзают ужасной реальностью.

64. Чувствительный / Нечувствительный (дикобраз); %оранжевый полумесяц %; - Вносить порядок (люди-медведи)
(*Feeling / Numb (Porcupine), %orange crescent %; - To bring order (bear people)*)

Разрыв непрерывности: Вы - дикобраз, который чувствует, гуляющий по лесу, и вас хватают люди-медведи, они выдергивают ваши иглы (потому что они вносят хаос) и бросают вас в костер, чтобы опалить вашу кожу для того, чтобы иголки не смогли отрасти заново, вы становитесь онемевшим и т.п.

В этом шаблоне есть ошибки. Когда я изначально его проходил, я продолжал вести рабочие листы потерянных концов, возможных пунктов, и все то, что я прошел, что я позднее вытаскивал как бывшее либо неправильным, либо вне правильной последовательности. Имейте ввиду, что я исправлял пункты вселенной соглашений в то самое время, когда я был немного в сомнении по поводу последовательности, и здесь также были (и все еще остаются) несколько разделов наказательных вселенных, которые не совсем верны и немного искажены. Когда я продолжил, большая часть этих вещей вернулась в этот шаблон в правильной последовательности. Но когда в конце концов вся эта штука целиком отключилась, в моих рабочих записях все еще оставалось кое-что неразрешенное. Я привожу их здесь в качестве помощи тому, кто попытается собрать правильную и законченную версию.

?? долговременный / кратковременный (*long time /short time*)

?? Обширный / Твердый (*Spacious / Solid*)

--- другие возможные терминалы:

паровой экскаватор

ящерица

ящерица

Следующий пункт, был обнаружен вне последовательности, но возможно он все же действителен.

Разрыв непрерывности: Вы - счастливый снежный человек (46. Счастливый / Печальный - коричневый ромб) в снежных полях, когда вы понимаете, что то, что вы считали снегом, не самом деле было нитями и люди поднимают эти нити и вы все потеряли и все это очень печально.

Замечание (октябрь 1996 года): Пока я собирал все это для публикации, я включил соматики (типа газов или мускульных болей вокруг туловища). Возможно было несколько неверных разделов. Но то, что на самом деле было отмечено в качестве источника этих соматик, оказалось тем, что я неверно датировал этот инцидент и вырвал его из контекста. Это было похоже на то, будто бы этот имплант применялся в своего рода войне, которая имела место во времена падения домашней вселенной. Эта соматика исходила от помещения своеобразного сжимающего пучка (луча), охватывающего людей, и швыряющего их в этот имплант (что-то типа использования лассо, но вовсе не похоже на укутывание, которое применялось для запихивания людей в наказательные вселенные). Поскольку у меня все еще не было хорошей проработки точных событий, разрушивших домашнюю вселенную, мне показалось вполне вероятным, что у нас в конце могла быть своеобразная война, которая инициировала эту катастрофу.

=====

11. НАПАРНИК (ХАЛВЕР) (*THE HALVER*)

См. книгу «История Человека».

Я попытался добыть еще кое-что по этому импланту. Он применялся во время войн тэта -МЭСТ людьми-телами против людей-мыслей.

Он использует цели "Быть Добрым" и "Быть Злым", а также "Все любить" и "Все ненавидеть".

Быть Добрым - Это Соглашаться

Быть Добрым - Это Повиноваться

Быть Добрым - Это Верить и т.п.

Он делается с помощью черной и белой волн, которые выглядят почти как излучающие экраны по обе стороны от вас (но окружают ваше тело). Он создает давление на правую и левую сторону головы и плеч. Он может вызывать головные боли и нарушать зрительное восприятие.

С каждой стороны он использует одно и то же конечное слово. Вы получаете "Быть Добрым - Это Соглашаться" на одной стороне, в то время как на другой стороне вы получаете "Быть Злым - Это Соглашаться" (иначе говоря, они хотят, чтобы вы соглашались не зависимо от того выбираете вы быть добрым или злым).

Он вероятно использует множество из дихотомий вселенных соглашений (осознавать / не осознавать, сильный / слабый и т.п.) в качестве пар корневого слова.

Конечные слова вероятно идут по кругу вплоть до "(делать) - Это Жажда Секса" и "(делать) - Это Жажда Тел" ("*To ... is to crave sex*" and "*To ... is to crave bodies*".)

Я не так много с ним возился. Он, похоже, находится довольно поздно на цепи и отключается небольшим количеством ИТСы. Этим вероятно объясняется его небольшое значение (но всегда есть вероятность, что это всего лишь только верхушка айсберга).

=====

12. ИМПЛАНТ АНТИ-ЭНЕРГИИ (*THE ANTI-ENERGY IMPLANT*)

Есть еще один имплант с которым я возился мало.

Похоже он датируется 726 триллионов лет назад и имеет место во вселенной конфликтов после взятия в плен во время войн тэта -МЭСТ. Он был создан для того, чтобы заставить людей-мыслей прекратить испускать энергетические пучки.

Его также можно было бы назвать имплантом Пинбольного¹⁵⁰ Автомата, потому что это как будто быть пойманным в гигантском пинбольном автомате.

Вы находитесь в какой-то огромной и запутанной (сбивающей с толку) структуре. Она может быть по своему устройству четырехмерной. Она очень эстетична, но это

¹⁵⁰ Pin Ball Machine implant, pinball - китайский бильярд, пинбол (игра на бильярде-автомате)

что-то типа быть пойманным в своеобразный сверхсложный кусочек абстрактного искусства. Имеют место быть эффекты типа калейдоскопа, зеркал и перемещающие энергетические поля и т.п.

Вся эта штука чувствительна к вашему испусканию любого вида энергии. Когда вы это делаете, она реагирует, ударяя вас лучами и дубася вас, а потом запикивает вас куда-то вбок в своего рода картинку.

Эти картинки действуют как мертвые точки или точки отдыха, и они очень земные и приятные, и вы остаетесь в них на какое-то время, а потом они взрываются или что-то вроде этого, и вы снова болтаетесь в какой-то энергетической машинке. Идея вероятно была в том, чтобы дать вам залипшие картинки спокойных точек, в которых вы будете висеть, чтобы уберечься от того, что вас болтали.

Существует, к примеру, сферы, которые испускают пучки, которые втягивают вас в них, и потом вы получаете спокойную картинку, а потом эта сфера взрывается. Например, золотые пучки втягивают вас в золотую сферу и затем вы - на прекрасном солнечном лугу. Она необыкновенно приятная и расслабляющая, а потом все взрывается и вы снова летаете повсюду в машине.

Существуют черные цилиндры. Если вы окажетесь втянутым в один из них, вас пронзают и истязают энергетическими копьями. Эта последовательность внутри цилиндра является тем самым инцидентом, который Рон в лекциях *HCL* 1952 года называл "Железная Девушка" ("*The Iron Maiden*"), но он не понимал, что он был частью гораздо большего инцидента. Цилиндр начинает вращаться и если вы его остановите, то вы остаетесь внутри и вас истязают, поэтому вы согласны с вращением и в конце концов он раскручивается так быстро, что выбрасывает вас обратно в ту же машину.

Существуют кубы, которые держат вас пойманными и затягивают в кусочки.

Существуют пирамиды, которые постепенно обступают и окружают вас и делают вас твердым.

Некоторое значение имеют используемые цвета. Золотой - это инциденты приятного типа (точка застревания). Черный - это боль / мучения. Белый - это инциденты типа удовлетворенности (точки всасывания). Красные - это ощущение. Некоторые из объектов дают вам сильные сексуальные потоки, а потом болезненно взрываются, сразу как только вы начинаете наслаждаться этим.

Вы болтаетесь вокруг какое-то время и потом попадаете внутрь объекта, и потом вы выбрасывает из него и т.д., но в конце концов вы влияете в мертвую точку в промежутке между структурами и просто зависаете здесь. Но если вы попытаетесь испустить малейший кусочек энергии (пытаясь остороженько найти выход из этой машины) вас снова начинают дубасить. Чем больше вы будете пытаться управлять своим движением и использовать для того, чтобы справиться с этим, энергию, тем более жестоко вас будут дубасить.

В конце концов вы просто неподвижно зависаете здесь, боясь испустить даже мельчайший кусочек энергии из-за страха, что вся эта кутерма начнется снова.

Когда вы просидели тихо довольно долго и они понимают, что вы не осмеливаетесь больше испускать энергию, они вас вытаскивают.

=====

13. ФАКСИМИЛЕ 1 (FAC 1)

Это тот инцидент, который Рон называл Фак 1 (Факсимиле Один, первый имплант полного трака, который Рон обнаружил в 1952 году). Его описание есть в "Истории Человека" и немного больше - в лекциях *HCL*, также как и демонстрационная сессия, когда он проводит кого-то через него.

Но он проходил еще до того, как у нас появилась идея поискать пункты имплантирования или еще что-нибудь новенькое по поводу имплантов. Демонстрационная сессия состоит из того, что преклир пытается пройти через первый момент воздействия с помощью Дианетики и главным образом состоит из того как она около часа сидит и

жалобно стонет, до тех пор, пока она не приходит к тому, что ей становится лучше по поводу того, что ее ударяют первой "булочкой" ("bar") (импульсом волны), исходящим от имплантирующего устройства (кофемолка - черный ящик с ручкой).

Этот имплант обычно применялся в этой вселенной около 1-2 миллионов лет назад. Фильм Диснея "Черная Дыра" ("The Black Hole") содержит множество сцен, соответствующих Факу 1, там применяется имплантирующее устройство почти в точности правильное, и он показывает команду космического корабля такой, будто бы их регулярно имплантируют Факом 1. Если убрать оттуда всяки-бязи¹⁵¹ землян, вы были бы не очень далеко от истины.

Это было создание (мокап) сил третьего завоевателя. Капитанами кораблей были единственными осознающими тэтанами. Они выглядели немного похоже на людей, одетых в скафандры, но на самом деле это были их тела. Их команды и отряды были настолько сильно имплантированы, что никто из них не мог вспомнить даже то, что является частью третьего завоевателя.

Когда они захватили планету, они должны были основать храмы, назначить священников и дать им портативные (устанавливаемые на треноге) машины для имплантирования Фака 1 (кофемолки). Их открыто заявляемой миссией было - сделать людей хорошими.

Его можно было бы назвать имплантом удовольствия / боли.

Эти пункты перемежаются тем, что они не хотят, чтобы вы это делали, и у них есть сильная волна боли, и противоположное, что имеет сильную волну удовольствия (почти сексуального).

В разных местах они используют помощь этого устройства и проходят всю серию пунктов по каждой из точек. Обычная последовательность такая:

1. лоб (третий глаз)
2. левый глаз
3. правый глаз
4. рот
5. левое плечо
6. правое плечо
7. грудь
8. живот
9. гениталии

Пункты следующие. Вам нужно отмечать сильные волны боли и удовольствия, ударяющие вас одновременно с пунктом.

1а (боль) Быть Всем ((<i>pain</i>) <i>To Be Everything</i>)	1б (удовольствие) Быть Ничем ((<i>pleasure</i>) <i>To Be Nothing</i>)
2а (боль) Знать (<i>To Know</i>)	2б (удовольствие) Не Знать (<i>To Not Know</i>)
3а (боль) Быть Ориентированным (<i>To be Oriented</i>)	3б (удовольствие) Быть Дезориентированным (<i>To be Disoriented</i>)
4а (боль) Быть Причиной (<i>To Be Cause</i>)	4б (удовольствие) Быть Следствием (<i>To Be Effect</i>)
5а (боль) Быть Могучим (<i>To Be Powerful</i>)	5б (удовольствие) Быть Слабым (<i>To Be Weak</i>)
6а (боль) Быть Независимым (<i>To Be Independent</i>)	6б (удовольствие) Быть Послушным (<i>To Be Obedient</i>)
7а (боль) Испускать Энергию (<i>To Project En-</i>	7б (удовольствие) Не Выдавать Энергии (<i>To</i>

¹⁵¹ cutsey-poo

ergy)	Put Out No Energy)
8a (боль) Действовать на расстоянии (<i>To Operate At a distance</i>)	8б (удовольствие) Не Действовать на расстоянии (<i>To Not Operate at a Distance</i>)
9a (боль) Оказывать Воздействие на расстоянии (<i>To Influence Remotely</i>)	9б (удовольствие) Не Оказывать Воздействия на расстоянии (<i>To Not Influence Remotely</i>)
10a (боль) Ощущать на расстоянии (<i>To Perceive At a Distance</i>)	10б (удовольствие) Не Ощущать на расстоянии (<i>To not Perceive at a distance</i>)
11a (боль) Делать что-нибудь с умом (с разумом) (<i>To do things with the mind</i>)	11б (удовольствие) Не делать ничего с умом (<i>To do nothing with the mind</i>)
12a (боль) Быть Свободным (<i>To Be Free</i>)	12б (удовольствие) Быть Сдержанным (<i>To Be Restrained</i>)
13a (боль) Постигать (<i>To Find Out</i>)	13б (удовольствие) Никогда не постигать (<i>To Never Find Out</i>)
14a (боль) Обнаруживать Это (<i>To Reveal This</i>)	14б (удовольствие) Никогда не обнаруживать этого (<i>To Never Reveal this</i>)
15a (боль) Не соглашаться с этим имплантом (<i>To Disagree with this implant</i>)	15б (удовольствие) Соглашаться с этим имплантом (<i>To Agree with this implant</i>)
16a (боль) Помнить этот имплант (<i>To Remember this implant</i>)	16б (удовольствие) Забыть этот имплант (<i>To Forget this implant</i>)
17a (боль) Никогда не имплантировать других (<i>To never implant others</i>)	17б (удовольствие) Давать этот имплант другим (<i>To give this implant to others</i>)
18a (боль) Никогда снова не быть имплантированным (<i>To never be implanted again</i>)	18б (удовольствие) Снова хотеть этот имплант (<i>To Want This Implant Again</i>)

=====

14. ИМПЛАНТ ИНДИВИДУАЛИЗАЦИИ (*THE INDIVIDUATION IMPLANT*)

См. лекцию 19 из технической серии 88. Этот шаблон разработал я сам.

Он мог применяться против военнопленных, прежде чем обменять их, или отпустить их для возвращения домой. Идея была в том, чтобы разрушить вражескую организацию, делая их собственных людей анти-социальными.

1. ОТДЕЛЯТЬ (*TO SEPARATE*)
2. БЫТЬ ИНДИВИДУАЛЬНЫМ (*TO BE AN INDIVIDUAL*)
3. БЫТЬ ЕДИНСТВЕННЫМ (*TO BE THE ONLY ONE*)
4. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ БЫТЬ БОГОМ (*ONLY YOU CAN BE GOD*)
5. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ СОЗДАВАТЬ
6. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ БЫТЬ ПРИЧИНОЙ
7. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ ЗНАТЬ
8. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ ПОБЕЖДАТЬ
9. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ ИЗМЕНЯТЬ (*ONLY YOU CAN CHANGE*)
10. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ РАЗМЫШЛЯТЬ (*ONLY YOU CAN REASON*)
11. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ СТРОИТЬ (*ONLY YOU CAN CONSTRUCT*)
12. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ БЫТЬ КРАСИВЫМ (*ONLY YOU CAN BE BEAUTIFUL*)
13. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ ВЛАДСТВОВАТЬ (*ONLY YOU CAN RULE*)
14. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ БЫТЬ ПРОСВЕЩЕННЫМ (*ONLY YOU CAN ENLIGHTEN*)

)

15. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ ОКАЗЫВАТЬ ВЛИЯНИЕ (*ONLY YOU CAN INFLUENCE*)
16. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ ВЛАДЕТЬ (ИМЕТЬ) (*ONLY YOU CAN OWN (HAVE)*)
17. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ БЫТЬ ЖИВЫМ (*ONLY YOU CAN BE ALIVE*)
18. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ КОНТРОЛИРОВАТЬ (*ONLY YOU CAN CONTROL*)
19. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ ОРГАНИЗОВЫВАТЬ (*ONLY YOU CAN ORGANIZE*)
20. ТОЛЬКО ТОБОЙ МОЖНО ВОСХИЩАТЬСЯ (*ONLY YOU CAN BE ADMIRERD*)
21. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ ВЫЖИВАТЬ (*ONLY YOU CAN ENDURE*)
22. ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ БЫТЬ ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬЮ (*ONLY YOU CAN BE AN INDIVIDUAL*)
23. ТЫ - ЕДИНСТВЕННЫЙ (*YOU ARE THE ONLY ONE*)

=====

15. ИМПЛАНТ СПРАВЕДЛИВОЙ НАГРАДЫ (*THE JUST REWARDS IMPLANT*)

Это современный имплант. Он может быть частью последовательности между жизнями на Уране (или может быть этот имплант просто говорит, что он происходит на Уране).

Яркий толкающий (давящий) пучок (прессор - *pressor*) ударяет вас с первым пунктом каждой пары. Затем он меняется на тянущий пучок (трактор - *tractor*), который вызывает то, что цвет тускнеет и он втягивает вас, пока дает вам второй пункт этой пары.

<i>по-русски</i>	<i>по-английски, как в оригинале</i>
1а (яркий белый прессор)	(<i>bright white pressor</i>)
ГОРДОСТЬ - ЭТО РЕШЕНИЕ ДЛЯ СТЫДА	<i>PRIDE IS THE SOLUTION TO SHAME</i>
1б (тусклый белый трактор)	(<i>dull white tractor</i>)
СТЫД - ЭТО СПРАВЕДЛИВАЯ НАГРАДА ЗА ГОРДОСТЬ	<i>SHAME IS THE JUST REWARD FOR PRIDE</i>
2а (яркий зеленый прессор)	
РЕВНОСТЬ - ЭТО РЕШЕНИЕ ДЛЯ ПОТЕРИ	<i>JEALOUSY IS THE SOLUTION TO LOSS</i>
2б (тусклый зеленый трактор)	
ПОТЕРЯ - ЭТО СПРАВЕДЛИВАЯ НАГРАДА ДЛЯ РЕВНОСТИ	<i>LOSS IS THE JUST REWARD FOR JEALOUSY</i>
3а (яркий золотой прессор)	
ЖАДНОСТЬ - ЭТО РЕШЕНИЕ ДЛЯ БЕДНОСТИ	<i>GREED IS THE SOLUTION TO POVERTY</i>
3б (тусклый золотой трактор)	
БЕДНОСТЬ - ЭТО СПРАВЕДЛИВАЯ НАГРАДА ДЛЯ ЖАДНОСТИ	<i>POVERTY IS THE JUST REWARD FOR GREED</i>
4а (яркий красный прессор)	
МЕСТЬ - ЭТО РЕШЕНИЕ ДЛЯ УЩЕРБА (БОЛИ)	<i>VENGEANCE IS THE SOLUTION TO HARM (PAIN)</i>
4б (тусклый красный трактор)	
УЩЕРБ (БОЛЬ) - ЭТО СПРАВЕДЛИВАЯ НАГРАДА ЗА МЕСТЬ	<i>HARM (PAIN) IS THE JUST REWARD FOR VENGEANCE</i>
5а (яркий коричневый прессор)	
ЛЕНЬ - ЭТО РЕШЕНИЕ ДЛЯ РАБСТВА	<i>SLOTH IS THE SOLUTION TO ENSLAVEMENT</i>

5б (тусклый коричневый трактор)	
РАБСТВО - ЭТО СПРАВЕДЛИВАЯ НАГРАДА ЗА ЛЕНЬ	<i>ENSLAVEMENT IS THE JUST REWARD FOR SLOTH</i>
6а (яркий серебряный прессор)	
НЕТЕРПИМОСТЬ - ЭТО РЕШЕНИЕ ДЛЯ СОЖАЛЕНИЯ	<i>IMPATIENCE IS THE SOLUTION TO REGRET</i>
6б (тусклый серебряный трактор)	
СОЖАЛЕНИЕ - ЭТО СПРАВЕДЛИВАЯ НАГРАДА ЗА НЕТЕРПИМОСТЬ	<i>REGRET IS THE JUST REWARD FOR IMPATIENCE</i>
7а (яркий голубой прессор)	
ГЛУПОСТЬ - ЭТО РЕШЕНИЕ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ БЫТЬ ОБВИНЯЕМЫМ	<i>STUPIDITY IS THE SOLUTION TO (BEING) BLAME(D)</i>
7б (тусклый голубой трактор)	
ОБВИНЕНИЕ - ЭТО СПРАВЕДЛИВАЯ НАГРАДА ЗА ГЛУПОСТЬ	<i>BLAME IS THE JUST REWARD FOR STUPIDITY</i>
8а (яркий черный прессор)	
ЗЛО - ЭТО РЕШЕНИЕ ДЛЯ ПОРАЖЕНИЯ	<i>EVIL IS THE SOLUTION TO DEFEAT</i>
8б (тусклый черный трактор)	
ПОРАЖЕНИЕ - ЭТО СПРАВЕДЛИВАЯ НАГРАДА ЗА ЗЛО	<i>DEFEAT IS THE JUST REWARD FOR EVIL</i>

=====

16. ИМПЛАНТЫ СЕРВИСНОГО ФАКСИМИЛЕ (*SERVICE FAC IMPLANTS*)

22 ноября 1990 года

Похоже существует ряд имплантов, которые лежат в Сервисных Факсимиле (расчеты, которые вы используете, чтобы сделать себя правым, а других неправыми - смотри материалы 4-го грейда).

Наказательные вселенные включают такие пункты как "(делать) (цель) - это быть правым", "... быть неправым", "... настаивать на правоте", "... делать других неправыми¹⁵²" и т.д. Но не похоже, чтобы они включали в себя истинные Расчеты Сервисных Факсимиле, как мы их знаем сегодня.

Существуют ранние мокапы, использующие лабиринт и терминалы наказательной вселенной для того, чтобы заставить вас постулировать что-то нежелательное, такое как делать терминалов наказательной вселенной неправыми. Сначала я споткнулся на них, но они не могли проходиться хорошо и имели склонность включать соматики, до тех пор, пока я не обнаружил и не проодитировал "сервисные факсимиле между жизнями". Поэтому сначала я опишу их и потом уже обсудим "Лабиринт Сервисного Факсимиле"

А. 64 Сервисных Факсимиле Между Жизнями

Похоже, они должны происходить в последовательности между жизнями. По оценкам, они похоже должны быть между жизнями, что происходит когда вы роняете одно и берете новое "тэта -тело" (т.е. тэтан как энергетическая единица - это то, что соответствует старой структуре тела вселенной мысли).

Его структура очень проста. Он использует каждый из 64 определений вселенной согласий. Вы видите терминал позитивного соглашения и он называет сервисный факсимиле, который основывается на соответствующем терминале негативного соглашения, который не прав.

¹⁵² "To (goal) is to be right", "... be wrong", "... insist on being right", "... make others wrong", etc.

Похоже, он начинается с "Быть правым - это естественное состояние (или предельная бесконечность, и т.д.)" (*"To be right is native state (or the ultimate infinity, etc.)."*)

Эти пункты обычно удаляются при рассмотрении.

Эти 64 базовых сервисных факсимиле следующие:

1. Соглашающаяся собака говорит: "Они не правы, потому что они ни с чем не согласны" (*"They're wrong because they disagree with everything"*)
2. Хороший медведь говорит: "Они не правы, потому что они мерзкие" (*"They're wrong because they're nasty"*)
3. Причинный торговец говорит: "Они не правы, потому что они выбрали быть под влиянием" (*"they're wrong because they chose to be affected"*)
4. Свободная лошадь говорит: "Они не правы, потому что они позволили себе быть поработченными" (*"They're wrong because they let themselves be enslaved"*)
5. Прекрасный херувим говорит: "Они не правы, потому что они уродливы"
6. Логичный аллигатор говорит: "Они не правы, потому что они нелогичны"
7. Побеждающая чайка говорит: "Они не правы, потому что они проигравшие"
8. Здоровый фламинго говорит: "Они не правы, потому что они больны"
9. Выживающий динозавр говорит: "Они не правы, потому что им не хватает настойчивости" (*"They're wrong because they lack persistence"*)
10. Умелая пчела говорит: "Они не правы, потому что они неумелые"
11. Заинтересованная рыба говорит: "Они не правы, потому что у них нет ни к чему интереса" (*"They're wrong because they have no interest in anything"*)
12. Подвижный камень говорит: "Они не правы, потому что они не могут двигаться"
13. Уверенный компьютер говорит: "Они не правы, потому что они всегда в замешательстве" (*"They're wrong because they're always confused"*)
14. Приятный страус говорит: "Они не правы, потому что они причиняют вред людям" (*"They're wrong because they hurt people"*)
15. Куб, который прав, говорит: "Они не правы, потому что их заставили быть не-правыми, чтобы начинать с" (*"They're wrong because they were made to be wrong to begin with"*)
16. Великан, который видит правильно, говорит: "Они не правы, потому что они все воображают" (*"They're wrong because they imagine everything"*)
17. Видимая статуя говорит: "Они не правы, потому что они держат все в тайне" (*"They're wrong because they keep everything hidden"*)
18. Присутствующая медуза говорит: "Они не правы, потому что их никогда не бывает здесь когда они должны быть" (*"They're wrong because they're never there when they should be"*)
19. Сообразительная птичка говорит: "Они не правы, потому что они тупы" (*"They're wrong because they're stupid"*)
20. Справедливый огонь говорит: "Они не правы, потому что они несправедливы" (*"They're wrong because they're unjust"*)
21. Аист, который вносит порядок говорит: "Они не правы, потому что они делают все хаотичным" (*"They're wrong because they make everything chaotic"*)
22. Бодрствующий кит говорит: "Они не правы, потому что они всегда спят" (*"They're wrong because they're always asleep"*)
23. Веселый тюлень говорит: "Они не правы, потому что они слишком серьезны" (*"They're wrong because they're too serious"*)
24. Белка, которая планирует, говорит: "Они не правы, потому что они оставляют

все на удачу" (*"They're wrong because they leave everything to chance"*)

25. Механический человек, который целый, говорит: "Они не правы, потому что они продолжают разваливаться и фрагментироваться" (*"They're wrong because they keep falling apart and fragmenting"*)

26. Сильный робот говорит: "Они не правы, потому что они слабые" (*"They're wrong because they're weak"*)

27. Реальный павлин говорит: "Они не правы, потому что они нереальны"

28. Независимая обезьяна говорит: "Они не правы, потому что они себе быть в чьем то владении" (*"They're wrong because they let themselves be owned"*)

29. Бесконечный дух говорит: "Они не правы, потому что они локализованы" (*"They're wrong because they're located"*)

30. Отважный лев говорит: "Они не правы, потому что они трусливые"

31. Знающая сова говорит: "Они не правы, потому что они ничего не знают"

32. Раздающий енот говорит: "Они не правы, потому что они жадные"

33. Невозмутимый олень говорит: "Они не правы, потому что они нервные"

34. Морской еж, который особенный, говорит: "Они не правы, потому что они все одинаковые" (*"They're wrong because they're all the same"*)

35. Общительная черепаха говорит: "Они не правы, потому что они замкнутые" (*"They're wrong because they're withdrawn"*)

36. Ориентированный деревянный человек говорит: "Они не правы, потому что они дезориентированы" (*"They're wrong because they're disoriented"*)

37. Тихий кот говорит: "Они не правы, потому что они шумные"

38. Стартовавшая улитка говорит: "Они не правы, потому что они позволяют себя останавливать" (*"They're wrong because they let themselves be stopped"*)

39. Этичный осьминог говорит: "Они не правы, потому что они все преступники"

40. Благоразумный рыцарь говорит: "Они не правы, потому что они непостоянны и у них нет объяснений для того, что они делают" (*"They're wrong because they're arbitrary and have no reason for what they do"*)

41. Ответственный опоссум говорит: "Они не правы, потому что они безответственны"

42. Независимый кукурузный человек говорит: "Они не правы, потому что они следуют за толпой и не могут действовать независимо"

43. Полезная гусеница говорит: "Они не правы, потому что они всему приносят вред" (*"They're wrong because they harm everything"*)

44. Живая потрепанная кукла Аня говорит: "Они не правы, потому что они мертвы"

45. Безвременная гора говорит: "Они не правы, потому что они не могут продолжаться (выживать)" (*"They're wrong because they cannot endure"*)

46. Социальный человек-помидор говорит: "Они не правы, потому что они все анти-социальны" (*"They're wrong because they're all anti-social"*)

47. Доверчивый кролик говорит: "Они не правы, потому что они ничему не доверяют"

48. Помнящий слон говорит: "Они не правы, потому что они все забывают"

49. Молодая горилла говорит: "Они не правы, потому что они старые"

50. Восприимчивая мышь говорит: "Они не правы, потому что они слепые"

51. Любящий цветок говорит: "Они не правы, потому что они ненавидят"

52. Невозмутимый лебедь говорит: "Они не правы, потому что они всегда расстраиваются" (*"They're wrong because they're always getting upset"*)

53. Большой муравей говорит: "Они не правы, потому что они маленькие"
54. Быстрая девочка-лошадь говорит: "Они не правы, потому что они медленные"
55. Трудолюбивый осел говорит: "Они не правы, потому что они ленивы"
56. Правдивый морж говорит: "Они не правы, потому что они лгут"
57. Приятный орел говорит: "Они не правы, потому что они действуют ужасно"
58. Гармоничный ангел говорит: "Они не правы, потому что они создают дисгармонию"
59. Принимающий участие кенгуру говорит: "Они не правы, потому что они не могут принимать участия" (*"They're wrong because they wouldn't participate"*)
60. Мудрый человек-аллигатор говорит: "Они не правы, потому что они все дураки"
61. Единорог, имеющий веру, говорит: "Они не правы, потому что они недоверчивы"
62. Добрая змея говорит: "Они не правы, потому что они все злые"
63. Созидательный дурак говорит: "Они не правы, потому что они разрушительны"
64. Чувствительный дикобраз говорит: "Они не правы, потому что они не имеют чувств (? Не заботятся ни о ком ? или может быть здесь другой пункт и еще один, который выше, тоже неправильны). (также это может быть этот и номер 63 должны быть в обратном порядке).

Указанное выше является первым срезом и в нем могут быть ошибки.

Похоже здесь также должна быть вторая серия, где негативные терминалы соглашений дают пункты, основанные на том, что позитивная сторона не права. Т.е. не соглашающаяся собака говорит: "Они не правы, потому что они в компульсивном согласии", плохой медведь говорит: "Они не правы, потому что они слишком добренькие дяди" и т.д.

Лабиринт Сервисного Факсимиле (*The Service Fac Maze*)

Похоже, это должна быть действительная конструкция, а не настоящий имплант или имплантирующая вселенная. Похоже она должна быть встроена во вселенную "движений", в качестве своего рода аберрирующей игры. Похоже она должна оживляться запрограммированными статуями, которые разговаривают с вами, когда вы плаваете в своей маске. Я уверен, что они всегда выдают один и тот же заранее записанный треп, как в Диснейленде. Но этот треп намеревается заставить вас создать аберрированный постулат.

Я все еще не уверен по поводу деталей и контекста этого инцидента. Но даже просто отменение аберрирующего постулата, который вас обманом заставили создать, похоже должен дать серьезное улучшение кейса.

Похоже на то, что это происходит в огромном лабиринте, вырубленном в скале. Все вокруг, включая статуи, выглядит сделанным из гранита. Похоже на то, что вы можете экстериоризоваться из этой штуки и плавать над ней, и она похожа на ряд трещин в земле, и справа возвышается вулкан. Из щелей курится дым. В этом инциденте вы плывете по тропе в щелях и передвигаетесь от пещеры к пещере. Каждая пещера содержит статую терминала наказательной вселенной и приводит к аберрации. Если это вас беспокоит, вы можете смоделировать как вы парите над этим лабиринтом и многократно создать копию этой картинки, до тех пор, пока вы не сможете комфортно ее отбрасывать (это может привести к значительному релизу).

Очень может быть, что у всех нас есть часть себя, которая застряла в этом лабиринте и что, моделируя экстериоризацию из этого лабиринта, вы действительно ее вытаскиваете оттуда и освобождаете. Или может этот шаг просто является восстановлением причинности над старой залипшей картинкой. В любом случае, когда вы делаете

эти мокапы, что-то освобождается.

Этот также похоже должен начинаться с "Быть правым- это естественное состояние"

Эти 64 отдельных инцидента структурированы следующим образом: (терминал наказательной вселенной тигр с целью Поедать использован в качестве примера).

а) Вы входите в пещеру (Вы являетесь маской и всплываете в нее).

б) Вы видите гранитную статую позитивного терминала наказательной вселенной и проплываете перед ней, находитесь лицом к нему. В этом примере это может быть статуя Тигра. В этом инциденте терминал похоже должен быть известен как "Настаиватель" (или тот, кто настаивает). Терминал будет настаивать, что наказательная цель необходима для достижения какой-то другой цели наказательной вселенной (в этом случае это будет Внушать (*To Inspire*)). Для "Поедать" Тигр настаивает, что необходимость есть нужна для того, чтобы побудить художников работать.

в) Теперь другая статуя появляется позади вас. Эта статуя, называемая "Защитник", будет представлять контраргумент. В этом случае то, что нужно есть, просто приводит в результате к голоданию (голодной смерти) художников. Защитник будет статуей обратного наказательного терминала (в данном случае паук). (? Или может быть я немного ошибаюсь и они используют терминал вторичной цели - в этом случае - побуждать (*to inspire*), которым должна быть Муза).

г) Затем, защитник спрашивает вас, случалось ли это когда-либо с вами. Т.е. были ли вы когда-нибудь умирающим от голода художником, потому что ваша работа не была признана. Это хитрый вопрос из-за этого "когда-нибудь". Он не спрашивает, может ли это случиться или это случается иногда, или чаще всего. Он просто спрашивает случалось ли это когда-нибудь с вами. Поэтому вы говорите "да", поскольку это должно было однажды случиться. Если вы не говорите "да", они показывают вам картинку того, как это с вами случается, и говорят, что это случилось, но вы забыли. В конце концов вы говорите "да". Они заставляют вас встать на сторону защитника.

д) Теперь терминалы спорят (Тигр говорит, что они голодают потому что их искусство слабое, а паук говорит "нет", даже если это великое искусство, они будут умирать с голоду потому что люди слишком невежественны, чтобы признавать их искусство, и т.д.) Затем они призывают судью (похоже это должен быть терминал вселенной соглашений?). Негативный терминал вызывает вас в качестве свидетеля защиты, поскольку вы сказали "да" на указанный выше вопрос. Из-за этого, судья ведет дело так, что вас ссылают во вселенную это проделать. В этом случае вас посылают создать прекрасное произведение искусства. Если люди его проигнорируют и вы умрете с голоду, то тигр будет признан неправым и будет наказан. В противном случае вы сказали неправильно и вас нужно допросить и осудить.

е) Теперь другой терминал, "союзник" (*"the ally"*) (который может быть терминалом негативного соглашения ?) советует вам, что вам нужно быть уверенным (нельзя рисковать) и нужно заставить других людей потерпеть неудачу в признании вашей прекрасной работы, чтобы вы стали голодающим художником. В противном случае у вас будут большие неприятности. Поэтому он заставляет вас постулировать это. Этот постулат является ключевой штукой, которую нужно отмечать и удалять из этого инцидента. Иначе говоря, вы собираетесь быть голодающим непризнанным художником, поскольку так вы сделаете неправым Тигра.

Имейте ввиду, что ощущение того, что вы умираете с голоду в качестве художника является более незначительной вещью, что всего лишь приводит к тому, что вы умираете как мясное тело, в то время как сделать Тигра неправым - гораздо более важно на более высоком уровне, поскольку вы, будучи полу-бессмертной маской (у которой будет много жизней мясных тел), попадете в большие неприятности, если вы не сумеете этого.

ж) Затем судья взмахивает рукой и посылает вас вниз по зеленой горке (скату) в реальность.

з) Иногда в этой точке инцидента со временем происходят забавные вещи. Хотя вы по дороге в реальность, путешествие вниз по горке и последующее существование в физической вселенной не затрачивает времени во вселенной лабиринта. Поэтому это своего рода удержание в состоянии приостановки и для своего завершения предположительно займет целиком всю историю этой вселенной. Тем временем вы свободны продолжать двигаться по лабиринту и переходить к следующей пещере.

Я прошел его только частично. С самого начала я почувствовал, что я уничтожил очень базовые вязкие постулаты. Позднее это стало становиться более твердым, поэтому я искал момент релиза, во время их прохождения. И здесь был момент, где было похоже на то, что это больше не имеет значения, и я не вижу причин мучить себя только лишь тем, чтобы сделать кого-то другого неправым. Это был хороший успех и он оправдывал усилия. Но легкость получения результата и легкость с которой был получен оверран, показывает, что этот имплант - поздний на цепи и нельзя оказывать давления, чтобы его стереть. Оверран вроде этого означает, что есть что-то более раннее, что еще не обнаружено, и это не должно быть наказательными вселенными, поскольку они уже известны, а нажатие кнопки естественного состояния позволяет вам стирать те вещи, которые в противном случае должны были бы влезть в заряд оттуда. Поэтому возможно есть что-то еще более раннее, что имеет отношение к тому, чтобы мучить себя тем, чтобы делать других неправыми или побеждать в игре или что-то типа этого. На сегодняшний момент, если вы его проходите, заканчивайте когда достигните хорошей точки релиза, а не лезьте из кожи вон, пытайтесь стереть всю эту штуку.

Шаблон для Лабиринта Сервисного Факсимиле

Я думаю, что он поднимается от Выживать (*Endure*) до Создавать (*Create*), поэтому я буду перечислять их в таком порядке.

64. Выживать (терпеть, выносить, стойко держаться, не гибнуть - *To Endure*)

Пирамида говорит, что необходимость выживать будет УСИЛИВАТЬ (*INTENSIFY*) силу чьих-то созданий. Защитник говорит, что необходимость выживать просто заставляет людей умирать и кладет конец созданию чего бы то ни было. (судья - динозавр - номер 9 выживающий / преходящий). Вы постулируете умирание, чтобы сделать пирамиду неправой.

63. Есть (поедать - *To Eat*).

Тигр настаивает на том, что необходимость есть ВДОХНОВЛЯЕТ (*INSPIRES*) художников создавать. Защитник говорит, что люди не будут признавать это искусство и художники будут голодать. (судья - мышь, номер 50 воспринимающий / слепой). Вы постулируете бытие голодающим художником и заставляете других не признавать вашу работу, чтобы сделать Тигра неправым.

62. Восполнять (пополнять - *To Replenish*)

Араб настаивает на том, что ИГРАТЬ в игры интереснее, из-за необходимости восполнять. Защитник говорит, что это просто делает людей уставшими и неспособными играть. (судья - кит, номер 22 бодрствующий / спящий). Вы постулируете, что вы становитесь уставшим и вам нужно регулярно спать, чтобы сделать Араба неправым.

61. Чувствовать (ощущать - *To Feel*)

Медведь настаивает на том, что нужно что-то чувствовать, для того, чтобы то, что вы СТРОИТЕ (*BUILD*) не было холодным и безжизненным. Защитник говорит, что это просто заставляет вас слишком сильно пораниться (причинять себе вред), чтобы что-нибудь построить (создать). (судья - страус, номер 14 удовольствие / боль). Вы постулируете, что вы будете слишком израненным и пострадавшим, чтобы работать.

60. Заботиться (*To Carefor*)

Девочка-птичка говорит, что необходимость заботиться будет УСИЛИВАТЬ (*STRENGTHEN*) ваше выживание. Защитник говорит, что это просто позволяет другим людям пользоваться вами. (судья - енот, номер 32 раздающий / жадный). Вы постулируете, что "люди, о которых вы заботитесь, всегда будут использовать вас" (и вы за-

ставляете их это делать), чтобы сделать девочку-птичку неправой.

59. Присоединяться (*To Join*)

Женщина-кошка настаивает на том, что люди должны объединяться вместе, чтобы они могли должным образом ОБЪЕДИНЯТЬ (*COMBINE*) свои создания. Защитник говорит, что это просто создает борьбу. (судья - собака, номер 1 соглашаться / не соглашаться). Вы постулируете, что "вас всегда будут ранить те, кого вы любите" (и вы заставляете их это делать), чтобы сделать женщину-кошку неправой.

58. Удовлетворять (утолять, радовать - *To Satisfy*)

Пещерный человек настаивает на том, что плотское удовлетворение необходимо для того, чтобы ОРИЕНТИРОВАТЬ (*ORIENT*) себя по отношению к реальности. Защитник говорит, что это просто ошеломляет, приводит в замешательство и дезориентирует людей. (судья - компьютер, номер 13, уверенный / сконфуженный). Вы постулируете, что вы становитесь потерянным и дезориентированным из-за чувственности (похотливости) и ощущений (и заставляете других дезориентировать и уводить вас в сторону от истинных целей (намерений) ваших ощущений), чтобы сделать пещерного человека неправым.

57. Порождать (производить - *To Reproduce*)

Завоеватель-насекомое настаивает на том, что вам нужно порождать и распространять себя по всему космосу, потому что вселенная слишком огромна, чтобы ПОЗНАТЬ (*To KNOW*) ее каким-то иным образом. Защитник говорит, что это просто копирование своего собственного недостатка знательности и производить детей, которым не хватает знания и вносить хаос. (судья - аист, номер 21, порядок / хаос). Вы постулируете иметь детей, имеющих нехватку знательности и вносите беспорядок, чтобы сделать человека-насекомого неправым.

56. Распространять (расширять - *To Expand*)

Мышь-инженер настаивает на том, что вам нужно расширяться, чтобы быть способным ОКАЗЫВАТЬ ВЛИЯНИЕ (*INFLUENCE*) на людей. Защитник говорит, что вы можете расширяться только будучи испорченным (коррупцированным, извращенным), а люди не доверяют этому, поэтому ваше влияние будет бесполезным. (судья - единорог, номер 61, вера / неверие). Вы постулируете, что вы можете расширяться только посредством морального разложения (коррупции), а также принуждать других не доверять ничему, что расширяется (распространяется).

55. Принимать Участие (участвовать - *To Participate*)

Русалка настаивает на том, что вам нужно участвовать вместе с другими, чтобы быть способным эффективно ПОЖИНАТЬ плоды (*GATHER*). Защитник говорит, что это не срабатывает, потому что люди не могут уживаться вместе друг с другом, и будут только воевать и терпеть неудачи. (судья - ангел, номер 58, гармония / дисгармония). Поэтому вы постулируете, что любая группа, к которой вы присоединяетесь, будет вас использовать (и вы принуждаете их это делать), чтобы сделать русалку неправой.

В этот момент вся эта штука по-видимому отключилась и я ее бросил.

=====

17. ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ИМПЛАНТ (THE HUMAN IMPLANT)

Он предназначен для того, чтобы сделать вас человеком (гуманоидом). Когда вы протестуете против Бога, вы не можете быть богом.

1. (выходит большое существо и говорит: "Я вас создал")
2. БЫТЬ РАЗГНЕВАННЫМ БОГОМ И РАЗРУШАТЬ МИР
3. БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ И СПАСАТЬ МИР
4. БЫТЬ НЕБРЕЖНЫМ БОГОМ И ПОЗВОЛЯТЬ МИРУ УХУДШАТЬСЯ
5. БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ И ВОСКРЕШАТЬ МИР
6. БЫТЬ РЕВНИВЫМ БОГОМ И ПРЕСЛЕДОВАТЬ ЛЮДЕЙ
7. БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ И ПОМОГАТЬ ЛЮДЯМ
8. БЫТЬ МСТИТЕЛЬНЫМ БОГОМ И НАКАЗЫВАТЬ ЛЮДЕЙ
9. БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ И ЗАЩИЩАТЬ ЛЮДЕЙ
10. БЫТЬ ПОХОТЛИВЫМ БОГОМ И ДОВОДИТЬ ЛЮДЕЙ ДО БЕЗУМИЯ
11. БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ И УСПОКАИВАТЬ ЛЮДЕЙ
12. БЫТЬ ВЛАСТВУЮЩИМ БОГОМ И ПОРАБОЩАТЬ ЛЮДЕЙ
13. БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ И ЗАЩИЩАТЬ ЛЮДЕЙ
14. БЫТЬ ЕДИНСТВЕННЫМ БОГОМ И ПРЕЗИРАТЬ ЛЮДЕЙ
15. БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ И ОБЪЕДИНЯТЬСЯ С ДРУГИМИ ЛЮДЬМИ
16. БЫТЬ УГРЮМЫМ БОГОМ И НЕНАВИДЕТЬ ЛЮДЕЙ
17. БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ И ЛЮБИТЬ ЛЮДЕЙ

=====

18. ИМПЛАНТ ПОЛЮСОВ (THE POLES IMPLANT)

Он использует двойной ряд металлических заряженных полюсов (мачт, столбов). Он применяется к бестелесному тэтану (который является энергетическим телом). Вы стучаетесь вперед-назад между этими полюсами, зигзагом проходя вдоль ряда. Пункты поступают вместе с ударами, когда вы ударяетесь о полюса.

Он может быть основой столкновений с фонарными столбами. Он также может лежать в основе плохого зрительного восприятия. Он рестимулируется людьми, которые толкаются.

Он возможно применялся людьми-телами против людей-мыслей в войнах тэта - МЭСТ.

Он загружает идеями вроде таких:

- а) вы не должны использовать силу (насилие) (*force*)
- б) вы должны заботиться о теле
- в) в конфликте ни одна из сторон не права
- г) всякий, кто воюет - не прав
- д) контролируй себя (*control yourself*)
- е) сдерживай себя (*constrain yourself*)
- ж) использование энергии - это зло
- з) никогда не меняться (*to never change*)

Я не позаботился выработать точные формулировки для всех использованных целей, но они должны быть в согласии с приведенным выше списком идей. Я прошел первую цель, которой была "никогда не использовать энергию" и вся эта штука доволь-

но здорово ушла. Вот образец пунктов, которые я обнаружил:

1. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ
2. НИКОГДА НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ
3. АБСОЛЮТНО НИКОГДА НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ
4. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ - ПЛОХО
5. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ НЕВОЗМОЖНО
6. АБСОЛЮТНО НИКОГДА НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ
7. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ - ОШИБОЧНО
8. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ - ЭТО ДЕГРАДИРОВАНИЕ
9. АБСОЛЮТНО НИКОГДА НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ
10. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ УЖАСНО
11. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ РАЗРУШИТЕЛЬНО
12. АБСОЛЮТНО НИКОГДА НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ
13. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ - СТРАШНО
14. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ - ОПАСНО
15. АБСОЛЮТНО НИКОГДА НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ
16. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ НАКАЗУЕМО
17. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ - ИЗМЕННИЧЕСКИ
18. (тишина) (вы пролетаете через полюс, а не стукаетесь об него) (вы можете видеть двойной ряд полюсов, продолжающийся вниз по коридору и вы ожидали продолжать идти дальше)
19. НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ (*NIX TO USE ENERGY*) (голова ударяет вас когда вы ударяете "стену" на дальней стороне этого полюса). Стена является энергетическим экраном.
(затем вы покидаете дальнюю сторону стены и все тихо и вы получаете следующий пункт)
20. НЕ ЖЕЛАТЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭНЕРГИЮ
(затем вы втягиваетесь в другой коридор, содержащий двойной ряд полюсов и они проводят следующую цель)

=====

19. АНТИ -ПСИХОТИЧЕСКИЙ ИМПЛАНТ (THE ANTI-PSYCHIC IMPLANT)

Он разработан для того, чтобы заблокировать способности ОТ.

Хотя он использует набор дважды стреляющих пунктов (пункты исходят с обеих сторон), они используют двойное отрицание в противостоящем пункте, так что обе стороны в целом означают одно и то же (а не быть просто противостоящими, как это бывает обычно). Вместо того, чтобы быть последовательностью целей противостоящего типа, это как будто быть пойманным между двумя людьми, которые толкают вас вперед-назад, в то время как они говорят разными способами одно и то же.

Возможно он устроен таким образом, потому что имплантеры боялись, что кто-то может соскочить в противоположный пункт и драматизировать его (что случается время от времени на наборах, имеющих противостоящими цели). Если вы имплантируете людей, чтобы они были преданными солдатами (и используете изменника в качестве противотерминала), вы примиряетесь с тем, что иногда парень может перевернуться на другую сторону и стать предателем. Но если вы имплантируете его, чтобы удерживать его от чтения мыслей, несколько перевернувшись на другую сторону и ставшими ясновидами (читающими мысли) могут быть слишком опасны.

ШАБЛОН ПУНКТОВ:

1А НЕСПРАВЕДЛИВЫЙ К ... (<i>UNFAIR TO ...</i>)	1Б СПРАВЕДЛИВ К НИКОМУ (<i>FAIR TO NEVER</i>)
2А НЕИГРИВЫЙ К ... (<i>GAMELESS TO</i>)	2Б ИГРИВЫЙ НИКОГДА (<i>GAMEFUL TO NEVER</i>)
3А НЕ ЗАИНТЕРЕСОВАН В ... (<i>DISINTRESTING TO ...</i>)	3Б НИКОГДА ЗАИНТЕРЕСОВАН В (<i>INTERESTING TO NEVER ...</i>)
4А ВРЕДНЫЙ ДЛЯ ... (<i>HARMFUL TO</i>)	4Б НИКОГДА БЕЗВРЕДНЫЙ ДЛЯ ... (<i>HARMLESS TO NEVER ...</i>)
5А ГУБИТЕЛЬНЫЙ ДЛЯ ... (<i>HURTFUL TO ...</i>)	5Б НИКОГДА НЕ ГУБИТЕЛЬНЫЙ ДЛЯ ... (<i>UNHURTFUL TO NEVER ...</i>)
6А БОЛЕЗНЕННЫЙ ДЛЯ ... (<i>PAINFUL TO ...</i>)	6Б НИКОГДА БЕЗБОЛЕЗНЕННЫЙ ДЛЯ ... (<i>PAINLESS TO NEVER ...</i>)
7А ОПАСНЫЙ ДЛЯ ... (<i>DANGEROUS TO ...</i>)	7Б НИКОГДА БЕЗОПАСНЫЙ ДЛЯ ... (<i>SAFE TO NEVER ...</i>)
8А ЗЛОЙ ДЛЯ ... (<i>EVIL TO ...</i>)	8Б НИКОГДА БЛАГОСЛОВЕННЫЙ ДЛЯ ... (<i>BLESSED TO NEVER ...</i>)
9А ПЛОХОЙ ДЛЯ ... (<i>BAD TO ...</i>)	9Б НИКОГДА ХОРОШИЙ ДЛЯ ... (<i>GOOD TO NEVER ...</i>)
10А НЕПРИЕМЛЕМЫЙ ДЛЯ ... (<i>UNACCEPTABLE TO ...</i>)	10Б НИКОГДА ПРИЕМЛЕМЫЙ ДЛЯ ... (<i>ACCEPTABLE TO NEVER ...</i>)
11А НИКОГДА ЛУЧШИЙ ДЛЯ ... (<i>BEST TO NEVER</i>)	11Б НЕ ЛУЧШИЙ ДЛЯ ... (<i>NOT BEST TO ...</i>)
12А НИКОГДА ПОДАЮЩИЙ НАДЕЖДЫ ДЛЯ ... (<i>HOPEFUL TO NEVER...</i>)	12Б БЕЗНАДЕЖНЫЙ ДЛЯ ... (<i>HOPELESS TO...</i>)
13А НИКОГДА, НАВСЕГДА СОГЛАСОВАННЫЙ ДЛЯ ... (<i>AGREED TO NEVER, FOREVER,</i>)	13Б ЭТО ВАШЕ РЕШЕНИЕ (<i>THIS IS YOUR DECISION</i>)

Список конечных слов, которые вставляются в приведенный выше шаблон:

1. Уходить (*To Leave*)
2. Читать мысли (*To Read Minds*)
3. Левитировать объекты (*To Levitate Objects*)
4. Действовать без тела (*To Operate Without a Body*)
5. Генерировать энергию (*To Generate Energy*)
6. Предсказывать будущее (*To Predict the Future*)
7. Телепортировать (*To Teleport*)
8. Телепатически проецировать (*To Project Telepathically*)
9. Исчезать (или быть невидимым) (*To Disappear*)
10. Видеть дистанционно (*To See Remotely*)
11. Не подчиняться этому (*To Disobey This*)

=====

20. ИМПЛАНТ ВЫБОРА (THE CHOICES IMPLANT)

Я полагаю, что это очень ранний имплант, возможно он уходит в прошлое до домашней вселенной. Но это может быть ложная дата. Также есть вероятность, что он

является частью последовательности между жизнями.

Здесь вам дается реальная возможность выбора и решения, какую аберрацию вы примете. Вторая часть изменяется в зависимости от ваших ответов в первом разделе.

Может быть короткий начальный раздел, который показывает вам, почему вам нужно выбирать.

Первый раздел:

На каждом из них, они преследуют вас и дубасят вас волнами энергии, продолжая повторять этот пункт до тех пор, пока вы не выберете то или другое.

1. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ ЗДРАВОМЫСЛИЕМ И СВОБОДОЙ
(*TO AGREE IS TO MAKE THE CHOICE BETWEEN SANITY AND FREEDOM*)
2. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ ТЕМ, БЫТЬ ПРИЧИННЫМ ИЛИ НРАВИТЬСЯ (*BETWEEN BEING CAUSATIVE AND BEING LIKED*)
3. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ ТЕМ, ЧТОБЫ ПОБЕЖДАТЬ И БЫТЬ ПРАВЫМ (*WINNING AND BEING RIGHT*)
4. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ КРАСОТОЙ И ЧЕСТЬЮ
(*BEAUTY AND HONOR*)
5. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ СИЛОЙ И МУДРОСТЬЮ
(*STRENGTH AND WISDOM*)
6. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ СМЕЛОСТЬЮ И ОСВЕДОМЛЕННОСТЬЮ (*COURAGE AND AWARENESS*)
7. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ ВОСПРИЯТИЕМ И СПОСОБНОСТЬЮ К ТВОРЧЕСТВУ (*PERCEPTION AND CREATIVITY*)
8. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ УВЕРЕННОСТЬЮ И ИСТИНОЙ
(*CERTAINTY AND TRUTH*)
9. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ ОБЛАДАТЕЛЬНОСТЬЮ И ДВИЖЕНИЕМ (*HAVINGNESS AND MOTION*)
10. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ ЗНАНИЕМ И СПОКОЙСТВИЕМ
(*KNOWLEDGE AND SERENITY*)
11. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ ПАМЯТЬЮ И СЧАСТЬЕМ
(*MEMORY AND HAPPINESS*)
12. СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ МАСТЕРСТВОМ И НЕЗАВИСИМОСТЬЮ (*SKILL AND INDEPENDENCE*)

Второй Раздел:

Этот раздел изменяется в зависимости от ваших реакций на первый раздел. Вы получаете либо один, либо другой пункт из пары. Этот имплант мог применяться к вам многократно, поэтому нужно проходить оба пункта, но они могут реагировать неодинаково. Если вы направите свое внимание на какой-то конкретный случай этого импланта, должен будет читаться только один пункт из пары.

- | | |
|---|--|
| 1а. Единственный способ быть благоразумным - это быть пойманным в ловушку | 1б. Единственный способ быть свободным - это быть безумным |
| 2а. Единственный способ быть причинным - это чтобы вас ненавидели | 2б. Единственный способ нравиться - это быть следствием (раболепным) |
| 3а. Единственный способ побеждать - это быть неправым (мошенничать) | 3б. Единственный способ быть правым - это проигрывать. |
| 4а. Единственный способ быть красивым - это быть бесчестным | 4б. Единственный способ быть уважаемым - это быть уродливым |

- | | |
|---|---|
| 5а. Единственный способ быть сильным - это быть дураком | 5б. Единственный способ быть мудрым (сообразительным) - это быть слабым |
| 6а. Единственный способ быть смелым - это быть незнающим. | 6б. Единственный способ быть знающим - это быть испуганным |
| 7а. Единственный способ воспринимать - это соглашаться с созданиями других | 7б. Единственный способ быть созидательным - это не смотреть (не быть - <i>no-its</i>) |
| 8а. Единственный способ быть уверенным - это игнорировать истину | 8б. Единственный способ быть правдивым (правильным) - это быть неуверенным. |
| 9а. Единственный способ иметь что-то - это оставаться на месте. | 9б. Единственный способ быть активным (перемещаться повсюду) - это не иметь ничего |
| 10а. Единственный способ иметь знание - это быть встревоженным (расстроенным) | 10б. Единственный способ быть спокойным - это не знать. |
| 11а. Единственный способ помнить - это быть печальным | 11б. Единственный способ быть счастливым - это забывать |
| 12а. Единственный способ быть умелым - это следовать приказам. | 12б. Единственный способ быть независимым - это быть неспособным |

Третий раздел:

Затем они пристают к вам с тем выбором, который вы сделали. На каждый выбор они говорят (независимо от того, какой ответ был в первом разделе): "Ты сказал, что свобода лучше чем благоразумие. Почему это было правильным выбором?"

Они продолжают наезжать до тех пор, пока вы не создадите (мокап) причину и не начнете ее защищать.

=====

21. ИМПЛАНТ ТРЕТЬЕГО ГЛАЗА (THE THIRD EYE IMPLANT)

Общее описание Фака 1 смотрите в "Истории Человека", а в другом месте данной работы смотрите шаблон Фака 1. Данный инцидент почти идентичен ему по стилю, контексту и по использованным терминам имплантирующего механизма. Некоторые из них я датировал около 1 миллиона лет назад с продолжительностью где-то от 45 до 53 минут. Тот более ранний инцидент, который я называл Фак 1, похоже должен быть немного раньше, около 2 миллионов лет назад.

Возможно первый имплант Фака 1 был заменен на этот инцидент. Но также есть вероятность, что в качестве части одного и того же импланта использовались оба шаблона. Поскольку оба они находятся довольно поздно на цепи, очень трудно получить хорошие данные, поскольку есть тенденция смешивать их с более ранними рестимулированными инцидентами. Поскольку большая часть контекста одна и та же, и поскольку Рон толкал людей к определению местоположения Фака 1 путем описания его им с самого начала, вероятно он случайно получил какой-то из них у преклира, когда проводил исследования в 1952 году.

Похоже на то, что это должно было происходить так: выдаются около 14 пунктов в секунду (около 6 минут на проход) с маленькими паузами между проходами, когда пучок (луч) меняет направление.

Каждый проход начинается со сверхзвукового пучка, содержащего ускоренные вербально излагаемые пункты (на старом языке). Когда это происходит, вы не можете слышать пункты, вы слышите просто шум, но Боди Тэтаны и отколовшиеся вайленсы иногда ухватывают эти пункты (т.е. на уровне ниже сознательного).

Здесь 9 проходов:

1. лоб

2. правая сторона
3. левая сторона
4. грудь
5. живот
6. рот
7. правый глаз
8. левый глаз
9. гениталии

Эти пункты имеют такую форму: "(делать) (цель) - это быть (вайленс)" (*To (goal) IS TO BE THE (valence)*). Они проделывают все 64 цели наказательной вселенной на этом вайленсе из первой наказательной вселенной, затем они повторяют это с вайленсом из второй вселенной и т.д. Цель проходится от "Создавать" (*Create*) вниз до "Выживать" (*Endure*), вайленсы проходятся от Статуи вниз до Пирамиды.

Т.е. первым пунктом будет "Создавать - Это Быть Статуей". Вторым пункт - это "Моделировать - Это быть Статуей" (*To Mock up is to be the statue*). После того как они спускаются до "Выживать - Это Быть Статуей", они меняют терминал на второй.

Поскольку все вайленсы и все цели наказательных вселенных крест-накрест пересекаются друг с другом, все это действует как бесконечный набор неверных пунктов.

Существует также овертная сторона этого импланта, где вы являетесь оператором машины имплантации Фака 1. В этом случае вы могли бы получить в своих руках вибрацию неверных пунктов, когда вы поворачиваете заводную ручку и т.п.

=====

22. ИМПЛАНТ 10-ти СТОРОННЕЙ КОМПУЛЬСИИ (THE 10 WAY COMPULSION IMPLANT)

(Октябрь 1996 года: Из всех шаблонов расщепителей, которые я проходил до того, как я обнаружил процесс "укажи на", этот был единственным, с которым у меня был успех. Но он не был доведен до конца и постепенно его стало все труднее проходить. При более позднем рассмотрении обнаружилось, что я иногда оставлял неулаженным материал, который мог не откликаться на этот шаблон, и в конце концов набралось достаточно для того, чтобы остановить меня. Если вы используете команду "укажи на существо, от которого ты отделился" в каждом местоположении, когда вы проходите через эти пункты, вы пройдете этот шаблон без особых усилий.)

30 марта 1990 года

Это та часть импланта, которая использовалась для того, чтобы выбросить вас из Игровой вселенной и ввергнуть во вселенную Символов. Возможно Это далеко не все, касающееся этого инцидента, и у меня на данный момент нет всех деталей, однако эта та часть, которая вас запутала (испортила), заставив вас разделиться на множество расколотых вайленсов, которые должны были оставаться погруженными (затемненными) за пределами местоположения и заставлять вас что-нибудь чувствовать. Это проделывается с каждым из 64 терминалов 64-х наказательных вселенных, начиная с Создавать (статуя бога) и спускаясь до Выживать (*Endure*) (пирамида) и затем проделывается для 64-х терминалов негативных целей, установленных конвейером (*treadmill* - однообразный механический труд). Негативные начинаются с инвертированной 1-й динамики и идут вниз до негативной 16-й динамики, завершающейся "Разрушать" (*Destroy*) (статуя дьявола). Обратите внимание, что здесь не такой порядок, который использовался в конвейере (где негативная цель следует сразу за позитивной целью). Поскольку сначала в данном импланте идут все позитивные терминалы, вероятно лучше всего сначала пройти все позитивные, прежде чем что-то делать с негативными, но это требует дальнейших исследований.

Вы должны проходить наказательную вселенную непосредственно перед тем, как вы попытаетесь пройти компульсию на терминале этой вселенной. Проходите его только тогда, когда похоже, что на это есть указания и он притягивает ваше внимание. Также предпочтительно сначала проходить терминалы, близкие к вершине динамик. Предпочтительно, вы должны начать с "создать". Лучше всего это оставить на второй проход наказательных вселенных, но это на ваше собственное усмотрение.

Эта штука поднимает гораздо больше БТ и кластеров, чем само по себе прохождение наказательной вселенной. Обычное улаживание для кластера, который не уходит при рассмотрении, заключается в том, чтобы заставить его отметить верхушку наказательной вселенной (т.е. пункт естественного состояния). Хотя обычно это не их кластер формирует инцидент, это здорово подрезает все инциденты, относящиеся к этой цели и обычно вызывает немедленное распадение кластера (затем остается улаживание индивидов).

Негативные терминалы являются проблемой для прохождения. Переход конвейера должен быть действительно сглажен и вам нужно отключить достаточно более поздних рестимуляций коллапсирования позитивной цели в негативную (т.е. хелотробус и другие импланты, которые разворачивают пункты позитивной цели в негативные), до того момента, где становится возможным из негативных пунктов отметить верхушку позитивной наказательной вселенной. В противном случае слишком трудно удалить БТ из негативных терминалов.

Когда я вначале исследовал это, у меня не было его устройства, и используемый шаблон основывался на последовательности пунктов в наказательных вселенных, что создает предрасположенность к тому, чтобы иметь эти расколотые вайленсы. Наказательная вселенная только временно создает осколок (который не остается осколком) и только устанавливает (этот терминал) в прошлом (и также позднее, когда вы оставляете кусочек вместо себя в пещере в наказательной пещере). Они должны были раствориться, когда вы выходите из наказательной вселенной. Пунктами являются: "(делать) (цель) - это быть (терминалом) в прошлом" (*To (goal) is to be the (terminal) in back*), и потом "(делать) (цель) - это а) скрывать (*hide*), б) управлять (*control*), в) внушать (*inspire*), г) ненавидеть (*detest*), д) заставлять себя (*compel yourself*), и е) отвергать ответственность (*deny responsibility*). Я использовал это, чтобы вытянуть этот терминал в прошлом, не осознавая то, что я пропускаю других. Это было достаточно эффективно, чтобы вытащить них, но это была как прознать о кусочке мышц (которые впоследствии начинают болеть). Также в тяжелую рестимуляцию вошел имплант третьего глаза (ощущения третьего глаза). У меня не было такой проблемы с приведенным здесь 10 сторонним шаблоном, но возможно, что мог рестимулироваться материал третьего глаза. Если это происходит, проходите шаблон импланта третьего глаза, который приведен в другом месте этих записок.

Проходите эти пункты легко. Легко запихать себя в трудности и соскользнуть в другой осколок, либо рестимулировать третий глаз. Зачастую этот шаблон из 10 уходит когда вы проходите первые несколько пунктов. Если это происходит, просто отметьте каждое из других местоположений и примите ответственность за то, что у вас есть исходящие оттуда компульсии. (также здесь проводите шаг "укажи на").

Если первый пункт не дает хорошего чтения, оставьте все это действие. Проверьте на наличие рестимулированных и не ушедших БТ и Кластеров, и затем справьтесь с этим. Проходить этот имплант при неподвижной стрелке с очень крошечными лишь чтениями больше рестимулирует, чем высвобождает. Между пунктами стрелка должна быть свободной и давать хорошие чтения. Если было так, а потом она застыла, это почти наверняка оверран. Здесь даже самый малейший оверран будет запирает колом стрелку, частично из-за рестимуляции других терминалов в этом импланте, но потому что вы начинаете расшевеливать ЦПМ для этой цели, а также другие импланты. (возможно это не будет таким болезненным, если вы будете использовать команду "укажи на").

При восстановлении (реабилитации оверрана) вам может потребоваться а) отметить и указать КЯ, б) справиться с БТ и Кластерами, которые были близки к тому, чтобы

уйти, но потом были обесценены и остановлены, и в) пройти несколько строк шаблона 1 на этой цели, чтобы отключить более поздние импланты. Чтобы получить ПС, может потребоваться все это. Затем сделайте легкое отмечение 10 местоположений и вновь примите ответственность (пропустите это, если к этому нет указаний, или вы не хотите снова попасть в оверран).

В основном БТ и Кластеры будут уходить автоматически, когда вы это проходите. Вы можете видеть искры и еще что-то, когда они уходят. Если вы получили странные ощущения, это может быть частичный уход, но здесь возможны легкие странные ощущения (не неприятные), будто что-то иногда перемещается возле вас, это просто побочный эффект рассасывания вайленсных стен (ваше пространство становится больше и другие массы перемещаются возле вас). Иногда другие БТ и Кластеры будут немного протестовать, потому что удаление этих осколков заставляет их сдвигаться. Подтверждайте, указывайте ПЗ (пропущенный заряд - ВРС) и если они доступны, удаляйте их (или просто оставьте в покое, если их достигнуть нелегко).

После того, как были созданы эти расколотые вайленсы, была более поздняя часть инцидента, которая давала им всем неверное местоположение и т.д. Вы проходите их просто в исходных местоположениях по отношению к себе (они могут быть по-прежнему достижимы, даже не смотря на то, что они могут быть где-то в другом месте тела). Иногда вам бывает нужно отметить факт того, что позднее в инциденте в эти осколки были имплантированы неверные местоположения и терминалы.

Имплант третьего глаза посылал в эти вайленсы поток неверных пунктов (см. шаблон). Этот поток ударяет в различные части тела и закрепляет отколовшиеся вайленсы, БТ и Кластеры где-нибудь подальше случайным образом. Иногда вам бывает нужно отметить этот поток неверных пунктов (не утруждайте себя, стараясь пройти эти пункты в деталях, просто отметьте приходящий их поток). Можете также проверить на наличие и указать БТ/Кластеры, испорченные имплантом третьего глаза.

Когда уходит отколовшийся вайленс, зачастую БТ и кластеры будут пытаться создать его снова. Вам нужно проверять это, в качестве общего прочищения после того, как пройдете эти пункты. Также вы можете пользоваться этим во время прохождения пунктов.

Если пункт не читается, делайте следующее, до тех пор, пока ситуация не покажется исправленной:

- а) Проверьте нет ли оверрана
- б) Проверьте нет ли БТ или Кластеров
- в) Отметьте неверные местоположения, заложенные в конце этого инцидента
- г) Отметьте поток неверных пунктов импланта третьего глаза
- д) Проверьте нет ли копирования, скрывания, подавления или продолжения создания этого вайленса БТ/Кластерами.

Также сделайте шаги от б) до д), завершая 10 сторонний проход и затем отметьте верхнюю строку (естественное состояние) шаблона 1 для этой цели (это может быть излишним, если вы используете команду "укажи на" - на ваше усмотрение).

Пункты 10 стороннего Принуждения

ДЕЛАТЬ (цель) - ЭТО БЫТЬ (терминалом) В (местоположении) И БЕСПРЕСТАННО ПРИНУЖДАТЬ СЕБЯ К (компульсии целей). (TO (goal) IS TO BE THE (terminal) IN (location) AND COMPEL MYSELF TO (goals compulsion) FOREVER.)

Местоположения следующие:

1. Спереди
2. Сзади
3. Справа

4. Слева
5. Сверху
6. Внизу
7. Прошное (и молодой предшествует этому терминалу) (*and young precedes the terminal*)
8. Будущее (и старый предшествует этому терминалу) (*and old precedes the terminal*)
9. Пещера (и мертвый предшествует этому терминалу) (*and dead precedes the terminal*)
10. ДЕЛАТЬ (цель) - ЭТО БЫТЬ (терминалом) В ЦЕНТРЕ И БЫТЬ СЛЕДСТВИЕМ ВСЕХ ЭТИХ ДРУГИХ. (*TO (goal) IS TO BE THE (terminal) IN THE CENTER AND BE THE EFFECT OF ALL THESE OTHERS*)

Что касается прошлого, отколовшийся вайленс действительно слегка смещается назад из НВ, пытаюсь удержать что-то в рестимуляции.

Что касается будущего, отколовшийся вайленс действительно слегка смещается в будущее, пытаюсь создать для вас будущий трак.

Что касается пункта Пещеры, он ссылается на ту пещеру, в которой этот терминал был похоронен в наказательной вселенной.

Чтобы пояснить способ формирования пунктов для прошлого, будущего и пещеры для цели "есть" (поедать), пункт прошлого будет "Есть - это быть молодым тигром в прошлом и заставлять чувствовать себя голодным навсегда" (*To eat is to be the young tiger in the past and compel myself to feel hungry forever*)

Проходите каждый пункт в его правильном местоположении. Затем в этом местоположении выполните команду "укажи на".

После прохождения 10 пунктов для компульсии, попробуйте пройти его на 2-м потоке, который должен быть кусочками себя, которые вы имеете на других людях. Делайте это, принимая идею, что вы могли бы проектировать эту компульсию на кого-то другого, а затем отметьте местоположение и пункт, а затем выполните команду "укажи на". Для каждого пункта у вас может довольно много материала. Я начал делать это только после того, как я довольно много прошел этих вещей только на себе самом, поэтому возможно, что вам может потребоваться проработать этот шаг постепенно.

10 Стороннее Принуждение: Список Компульсий

Каждый из них проходится по 10 пунктам /местоположениям, приведенным выше.

Как водится, я не проходил всего тщательно и я не могу гарантировать, что все здесь правильно и закончено. Когда я первый раз проходил его, я начал с "выживать" (*endure*) и прорабатывал до "создавать" (*create*), но я думаю, что это был обратный порядок, поэтому я поместил в качестве первого пункта "создавать".

1. Создавать - это быть статуей в ____ и непрестанно принуждать себя/других создавать реальность *To create is to be the statue in ... and compel myself/others to create reality forever ()*

2. Быть причиной - это быть богом в ____ и непрестанно принуждать себя (быть хорошим ?). (*To cause is to be the god in ... and compel myself (to be good ?) forever*)

3. Моделировать - это быть компьютером в ____ и непрестанно принуждать себя /других сохранять все это созданным. (*To mock up is to be the computer (in ...) and compel myself/others to keep this all created, forever*)

4. Воображать - это быть мультяшной мышью в ____ и непрестанно принуждать себя/других создавать иллюзии. (*To imagine is to be the (cartoon mouse) (in ...) and compel myself/others to create illusions forever*)

5. Знать - это быть дронтом в _____ и непрерывно принуждать себя/других коллекционировать картинки. (*To know is to be the dodo in ... & compel myself/others to collect pictures forever*)
6. Понимать - это быть бурундуком в _____ и непрерывно принуждать себя/других искать понимания. (*To understand is to be the chipmunk in ... & compel myself/others to seek understand forever*)
7. Впитывать - это быть героем в _____ и непрерывно принуждать себя/других быть воплощенным в форме (?) (*To absorb is to be the hero in ... & compel myself/others to be embodied in form (?) forever*)
8. Изучать - это быть гномом в _____ и непрерывно принуждать себя/других собирать информацию без понимания (?) (*To learn is to be the gnome in ... & compel myself/others to accumulate data without understanding(?) forever*)
9. Обмениваться - это быть колдуном (брокером душ ?) в _____ и непрерывно принуждать себя /других страстно желать душ. (*To exchange is to be the Wizard (spirit broker?) in ... & compel myself/others to crave souls forever*)
10. Играть - это быть ребенком в _____ и непрерывно принуждать себя избегать ответственности. (*To play is to be the child in ... & compel myself to avoid responsibility forever*)
11. Состязаться - это быть тренером в _____ и непрерывно принуждать себя/других побеждать. (*To compete is to be the coach in ... & compel myself/others to win forever*)
12. Манипулировать - это быть банкиром в _____ и непрерывно принуждать себя /других страстно желать богатства (*To manipulate is to be the banker in ... and compel myself/others to crave wealth forever*)
13. Комбинировать - это быть близнецом в _____ и непрерывно принуждать себя /других нуждаться в поддержке. (*To combine is to be the twin in ... and compel myself/others to need support forever*)
14. Принимать (придавать) форму - это быть глиняным человеком в _____ и непрерывно принуждать себя /других нуждаться в телах (в соразмерных формах) (*To shape is to be the clay person in ... and compel myself/others to need bodies (shapely forms) forever*)
15. Изменять - это быть колдуном в _____ и непрерывно принуждать себя /других быть высокомерным (*To change is to be the sorcerer in ... and compel myself/others to be arrogant forever*)
16. Настраивать (выравнивать) - это быть человеком-медведем в _____ и непрерывно принуждать себя /других навязывать соглашения. (*To align is to be the bear person in ... & compel myself/others to enforce agreements forever*)
17. Размышлять - это быть клоуном в _____ и непрерывно принуждать себя /других подчиняться логике. (*To reason is to be the clown in ... & compel myself/others to obey logic forever*)
18. Ориентировать - это быть гениальным человеком-из-проводов в _____ и непрерывно принуждать себя /других нуждаться в ориентации. (*To orient is to be the wireman genius in ... & compel myself/others to need orientation forever*)
19. Направлять (вести) - это быть проводником в _____ и непрерывно принуждать себя /других вести (показывать путь). (*To guide is to be the pilot (in ...) and compel myself/others to lead forever*).
20. Вычислять - это быть игрушкой в _____ и непрерывно принуждать себя /других вычислять-вычислять (думать-думать) (*To compute is to be the toy in ... and compel myself/others to figure-figure forever*)
21. Конструировать - это быть бобром в _____ и непрерывно принуждать себя /других отлавливать людей. (*To construct is to be the beaver in ... and compel myself/others to entrap people forever*)

22. Сооружать - это быть раком в _____ и непрерывно принуждать себя /других нуждаться в механизмах (*To engineer is to be the lobster in ... and compel myself/others to need machinery forever*)

23. Строить - это быть человеком-ящерицей в _____ и непрерывно принуждать себя /других приобретать массу. (*To build is to be the lizard man in ... and compel myself/others to acquire mass forever*)

24. Структурировать - это быть кристаллом в _____ и непрерывно принуждать себя /других оставаться в строю. (*To structure is to be the crystal in ... and compel myself/others to stay in alignment forever*)

25. Изобретать - это быть жевуном в _____ и непрерывно принуждать себя /других нуждаться в признании. (*To invent is to be the munchkin in ... & compel myself/others to need appreciation forever*)

26. Увеличивать - это быть привидением в _____ и непрерывно принуждать себя /других фантазировать (даб-ин). (*To enhance is to be the ghost in ... & compel myself/others to dub in forever*)

27. Внушать - это быть музой в _____ и непрерывно принуждать себя /других гре- зить. (*To inspire is to be the muse in ... and compel myself/others to dream forever*)

28. Украшать - это быть доброй феей в _____ и непрерывно принуждать себя /других жертвовать во имя искусства. (*To beautify is to be the fairy godmother in ... & compel myself/others to sacrifice for art's sake forever*)

29. Очищать - это быть огненным человеком в _____ и непрерывно принуждать се- бя /других к фанатизму. (*To purify is to be the fire person in ... & compel myself/others to fanaticism forever*)

30. Рассудить - это быть минотавром в _____ и непрерывно принуждать себя /других нуждаться в аргументах. (*To arbitrate is to be the minotaur in ... & compel my- self/others to need agreement forever*)

31. Охранять - это быть маленьким человечком в _____ и непрерывно принуждать себя /других вредить другим по справедливому делу. (*To defend is to be the little man in ... & compel myself/others to harm others in a just cause forever*)

32. Усиливаться - это быть сильным человеком в _____ и непрерывно принуждать себя /других использовать силу (насилие). (*To strengthen is to be the strong man in ... & compel myself/others to use force forever*)

33. Просвещать - это быть кроликом в прошлом и непрерывно принуждать себя /других нуждаться в поклонении. (*To enlighten is to be the rabbit in back and compel my- self/others to need adoration forever*)

34. Превращать (обращать) - это быть рептилией в _____ и непрерывно принуж- дать себя /других зависеть от богов. (*To convert is to be the reptile in ... & compel my- self/others to depend on gods forever*)

35. Соединять - это быть ангелом в _____ и непрерывно принуждать себя /других нуждаться в неисполнении. (*To connect is to be the angel in ... & compel myself/others to need fulfillment forever*)

36. Поклоняться - это быть рыцарем в _____ и непрерывно принуждать себя /других верить в бога. (*To worship is to be the knight in ... & compel myself/others to believe in god forever*)

37. Предопределять - это быть предсказателем в _____ и непрерывно принуждать себя /других к выполнению моей/их (своей) судьбы. (*To predetermine is to be the sooth- sayer in ... & compel myself/others to fulfill my/their fate forever*)

38. Собирать (коллекционировать) - это быть эльфом в _____ и непрерывно при- нуждать себя /других желать душ. (*To collect is to be the elf in ... & compel myself/others to crave souls forever*)

39. Оказывать влияние - это быть купидомом в _____ и непрерывно принуждать

себя /других обманывать других. (*To influence is to be the cupid in ... & compel myself/others to trick others forever*)

40. Претворять в жизнь - это быть богом-козлом в ____ и постоянно принуждать себя /других жаждать твердых форм. (*To embody is to be the goat god in ... & compel myself/others to crave solid forms forever*)

41. Локализовывать (устанавливать местоположение) - это быть гномом в ____ и постоянно принуждать себя /других быть локализованными. (*To locate is to be the leprechaun in ... & compel myself/others to be located forever*)

42. Проникать (проходить сквозь) - это быть тэта -телом в ____ и постоянно принуждать себя /других подчиняться приказам (?) (*To permeate is to be the theta body in ... & compel myself/others to obey orders forever. (?)*)

43. Проявлять энергию - это быть мысленным кругом в ____ и постоянно принуждать себя /других подчиняться законам энергии (?) (*To energize is to be the thought circle in ... & compel myself/others to obey the laws of energy forever (?)*)

44. Пожинать плоды (собирать урожай) - это быть завоевателем в ____ и постоянно принуждать себя /других жаждать массы (обладательности) (*To gather is to be the invader in ... & compel myself/others to crave mass (havingness) forever*)

45. Растить - это быть близнецом в ____ и постоянно принуждать себя /других действовать через тела (?) (*To grow is to be the GE in ... & compel myself/others to operate through bodies forever. (?)*)

46. Открывать - это быть кентавром в ____ и постоянно принуждать себя /других доминировать над другими. (*To discover is to be the centaur in ... and compel myself/others to dominate others forever*)

47. Исцелять - это быть человеком-деревом в ____ и постоянно принуждать себя /других зависеть от лечения. (*To heal is to be the treeman in ... & compel myself/others to depend on healing forever*)

48. Приспосабливать - это быть ниточным человеком в ____ и постоянно принуждать себя /других приспособлять все к окружению. (*To adapt is to be the thread man in ... & compel myself/others to conform to everything in the environment forever*)

49. Основывать - это быть циклопом в ____ и постоянно принуждать себя /других подчиняться правилам. (*To establish is to be the cyclops in ... & compel myself/others to obey rules forever*)

50. Распределять - это быть дельфином в ____ и постоянно принуждать себя /других оставаться в согласии. (*To share is to be the dolphin in ... & compel myself/others to stay in agreement forever*)

51. Объединять - это быть собакой-солдатом в ____ и постоянно принуждать себя /других оставаться лояльным. (*To unite is to be the dog soldier in ... & compel myself/others to remain loyal forever*)

52. Контролировать - это быть лягушкой в ____ и постоянно принуждать себя /других доминировать над другими (*To control is to be the frog in ... & compel myself/others to dominate others forever*)

?. Судить - это быть великаном в ____ и постоянно принуждать себя /других следовать закону. (*To judge is to be the giant in ... & compel myself/others to follow the law forever*)

53. Организовывать - это быть клерком в ____ и постоянно принуждать себя /других жаждать правильности. (*To organize is to be the clerk in ... and compel myself/others to crave accuracy forever*)

54. Сотрудничать - это быть роботом в ____ и постоянно принуждать себя /других зависеть от механики. (*To Co-operate is to be the robot in ... & compel myself/others to depend on machinery forever*)

55. Участвовать - это быть русалкой в ____ и постоянно принуждать себя

/других нуждаться в одобрении (*To participate is to be the mermaid in ... and compel myself/others to need approval forever*)

56. Расширяться - это быть мышью-инженером в ____ и постоянно принуждать себя /других переутомляться. (*To expand is to be the mouse engineer in ... & compel myself/others to overwork forever*)

57. Воспроизводить (порождать) - это быть насекомым в ____ и постоянно принуждать себя /других желать потомства. (*To reproduce is to be the insect in ... and compel myself/others to desire offspring forever*)

58. Удовлетворять - это быть пещерным человеком в ____ и постоянно принуждать себя /других чувствовать похоть. (*To satisfy is to be the caveman in ... and compel myself/others to feel lust forever*)

59. Присоединяться - это быть котом в ____ и постоянно принуждать себя /других жаждать секса. (*To join is to be the cat in ... and compel myself/others to crave sex forever*)

60. Заботиться - это быть девочкой-птичкой в ____ и постоянно принуждать себя /других предотвращать нанесение вреда друг другу. (*To care for is to be the birdgirl in ... & compel myself/others to stop everyone from harming each other forever*)

61. Чувствовать - это быть медведем в ____ и постоянно принуждать себя /других нуждаться в ощущениях. (*To feel is to be the bear in ... and compel myself/others to need sensation forever*)

62. Пополнять - это быть старым арабом в ____ и постоянно принуждать себя /других быть уставшими. (*To replenish is to be the old arab in ... and compel myself/others to be tired forever*)

63. Есть (поедать) - это быть тигром в ____ и постоянно принуждать себя /других быть голодным (жаждать пищи?). (*To eat is to be the tiger in ... and compel myself/others to be hungry (crave food?) forever*)

64. Выживать (выдерживать переносить, стойко держаться) - это быть пирамидой в ____ и постоянно принуждать себя /других оставаться таким же. (*To endure is to be the pyramid in ... and compel myself/others to stay the same forever*)

----- (инверсия)

64. Рассеивать - это быть мумией в ____ и постоянно принуждать себя /других растрачивать. (*To dissipate is to be the mummy in ... & compel myself/others to waste away forever*)

63. ?

62. Стареть - это быть стариком в ____ и постоянно принуждать себя /других стареть. (*To age is to be the old man in ... & compel myself/others to grow old forever*)

61. Мучить - это быть богиней в ____ и постоянно принуждать себя /других к не-реальности (или ничего не чувствовать?). (*To torture is to be the goddess in ... & compel myself/others to unreality (or to feel nothing?) forever*)

60. Мучить - это быть старым дьяволом в ____ и постоянно принуждать себя /других к жестокости. (*To torture is to be the devil in ... & compel myself/others to cruelty forever*)

59. Отделять - это быть черным котом в ____ и постоянно принуждать себя /других оставаться в стороне. (*To separate is to be the black cat in ... & compel myself/others to stay apart forever*)

58. Осмеивать - это быть слабоумным в ____ и постоянно принуждать себя /других высмеивать людей. (*To ridicule is to be the moron in ... & compel myself/others to make fun of people forever*)

57. Паразитировать (наводнять, осаждать)- это быть насекомым в ____ и постоянно принуждать себя /других быть везде. (*To infest is to be the insect in ... & compel*

myself/others to be everywhere forever)

56. Заключать договор - это быть маньяком в _____ и непрерывно принуждать себя /других отдергиваться. (*To contract is to be the maniac in ... & compel myself/others to withdraw forever*)

55. Портить (позорить) - это быть девочкой-слоном в _____ и непрерывно принуждать себя /других заставлять людей деградировать самих. (*To debase is to be the elephant girl in ... & compel myself/others to make people degrade themselves forever*)

54. Индивидуализировать - это быть железной лошастью в _____ и непрерывно принуждать себя /других избегать людей. (*To individuate is to be the iron horse in ... & compel myself/others to shun people forever*)

53. ?

? Обвинять - это быть великаном-людоедом в _____ и непрерывно принуждать себя /других обвинять других. (*?. To accuse is to be the ogre in ... & compel myself/others to blame others*)

52. Бунтовать - это быть гаргулей¹⁵³ в _____ и непрерывно принуждать себя /других к (жажде насилия ?) (*To rebel is to be the gargoyle in ... & compel myself/others to (crave violence?) forever*)

51. Покорять - это быть ястребом войны в _____ и непрерывно принуждать себя /других развязывать войну. (*To conquer is to be the war hawk in ... & compel myself/others to make war forever*)

50. Владеть - это быть морским чудовищем в _____ и непрерывно принуждать себя /других все хватать. (*To own is to be the sea monster in ... & compel myself/others to grasp everything forever*)

49. Подрывать - это быть гипнотическим роботом в _____ и непрерывно принуждать себя /других подчиняться. (*To undermine is to be the hypnotic robot in ... & compel myself/others to obey forever*)

48. Не соглашаться - это быть змеей в _____ и непрерывно принуждать себя /других создавать разногласия. (*To disagree is to be the snake in ... & compel myself/others to create dissension forever*)

47. Заражать - это быть бактериями в _____ и непрерывно принуждать себя /других быть больными. (*To infect is to be the germs in ... & compel myself/others to be sick forever*)

46. Скрывать (затемнять ?) - это быть осьминогом в _____ и непрерывно принуждать себя /других что-то утаивать (затемнять ?). (*To hide (obscure?) is to be the octopus in ... and compel myself/others to withhold (obscure?) things forever*)

45. Разлагаться (гнить) - это быть грибом в _____ и непрерывно принуждать себя /других деградировать (ухудшаться, портиться) (*To rot is to be the fungus in ... & compel myself/others to decay forever*)

44. Отказываться - это быть бродягой в _____ и непрерывно принуждать себя /других отказываться (*To abandon is to be the hobo in ... & compel myself/others to abandon things forever*)

43. ?

¹⁵³ Gargoyle - фантастическая гротескная фигурка человека или животного, обычно украшает фронтоны зданий.

42. Растворять - это быть амебой в _____ и непрерывно принуждать себя /других терять обладательность. (*To dissolve is to be the ameba in ... & compel myself/others to loose havingness forever*)

41. Поместить не туда - это быть сверчком в _____ и непрерывно принуждать себя /других иметь проблемы с отыскиванием (*To misplace is to be the cricket in & compel myself/others to have problems finding things forever*)

40. Освободиться от телесной оболочки - это быть человеком-невидимкой в _____ и непрерывно принуждать себя /других делать все нереальным (?) (*To Disembody is to be the invisible man in ... & compel myself/others to make things unreal forever (?)*)

39. ?

38. Отвергать - это быть человеком-волком в _____ и непрерывно принуждать себя /других сердиться на всех. (*To reject is to be the wolfman in ... & compel myself/others to be angry at everyone forever*)

37. Делать случайным (рандомизировать) - это быть грифоном в _____ и непрерывно принуждать себя /других быть неспособными предсказывать. (*To randomize is to be the griffin in ... & compel myself/others to be unable to predict forever*)

36. Профанировать (позорить) - это быть монахом в _____ и непрерывно принуждать себя /других совершать мерзкие поступки. (*To profane is to be the monk in ... & compel myself/others to perform vile acts forever*)

35. Разъединять - это быть женщиной-пауком в _____ и непрерывно принуждать себя /других обрывать коммуникацию. (*To disconnect is to be the spider woman in ... & compel myself/others to cut communication forever*)

34. Освободить от иллюзий - это быть шакалом (койотом) в _____ и непрерывно принуждать себя /других глумиться над верованиями людей. (*To disabuse is to be the Jackal in ... & compel myself/others to scoff at peoples beliefs forever*)

33. Затемнять - это быть туманным (дымным) чудовищем в _____ и непрерывно принуждать себя /других производить черноту. (*To obscure is to be the smog monster in ... and compel myself/others to manufacture blackness forever*)

32. ?

31. Атаковать - это быть гориллой в _____ и непрерывно принуждать себя /других к цинизму. (*To attack is to be the gorilla in ... & compel myself/others to cynicism forever*)

30. Не соглашаться - это быть змеей в _____ и непрерывно принуждать себя /других создавать разногласия. (*To disagree is to be the snake in ... & compel myself/others to create dissension forever*)

29. Извращать - это быть сатиром в _____ и непрерывно принуждать себя /других к невоздержанности. (*To pervert is to be the satyr in ... & compel myself/others to debauchery forever*)

28. Создавать уродство - это быть старой ведьмой в _____ и непрерывно принуждать себя /других видеть лежащее в основе всего уродство. (*To make ugly is to be the old witch in ... & compel myself/others to see the underlying ugliness in things forever*)

27. ?

26. Дegrаdировать - это быть демоном сзади и непрерывно принуждать себя /других к пессимизму. (*To degrade is to be the demon in back and compel myself/others to*

pessimism forever)

25. Лишать - это быть троллем сзади и непрерывно принуждать себя /других видеть бесполезность всего. (*To divest is to be the troll in back and compel myself/others to see the worthlessness of things forever*)

24. Раскалывать - это быть денщиком¹⁵⁴ в _____ и непрерывно принуждать себя /других разбивать реальность вдребезги. (*To shatter is to be the batman in ... and compel myself/others to shatter reality forever*)

23. ?

22. Делать неустойчивым (дестабилизировать) - это быть тупицей (головорезом) в _____ и непрерывно принуждать себя /других разрушать механику. (*To unstablize is to be the goon in ... and compel myself/others to break machinery forever*)

21. Срывать - это быть аварийным краном в _____ и непрерывно принуждать себя /других разбивать все вдребезги. (*To tear down is to be the wrecking crane in ... and compel myself/others to smash things forever*)

20. Приводить в замешательство - это быть зомби в _____ и непрерывно принуждать себя /других совершать ошибки. (*To confuse is to be the zombie in ... and compel myself/others to make mistakes forever*)

19. Неправильно направлять - это быть пугалом в _____ и непрерывно принуждать себя /других быть в замешательстве (по поводу направления ?). (*To misdirect is to be the scarecrow in ... & compel myself/others to be confused (about direction?) forever*)

18. Дезориентировать - это быть волчком в _____ и непрерывно принуждать себя /других теряться. (*To disorient is to be the spinning top in ... & compel myself/others to be lost forever*)

17. Спутывать - это быть человеком-оркестром в _____ и непрерывно принуждать себя /других разрушать порядок. (*To discombobulate is to be the one-man-band in ... & compel myself/others to destroy order forever*)

16. Вносить хаос - это быть черной пантерой в _____ и непрерывно принуждать себя /других рассеивать (*To bring chaos is to be the black panther in ... & compel myself/others to disperse things forever*)

15. Взрывать внутрь (схлопывать) (останавливать движение ?) (фиксировать ?) - это быть ведьмой в _____ и непрерывно принуждать себя /других всех презирать. (?) (*To implode (stop motion?)(fixate?) is to be the witch in ... and compel myself/others to despise everyone forever (?)*)

14. Искажать - это быть моржом в _____ и непрерывно принуждать себя /других искажать (искривлять) тела. (*To distort is to be the walrus in ... & compel myself/others to distort bodies forever*)

13. Фрагментировать (разделять на куски) - это быть червем в _____ и непрерывно принуждать себя /других все разламывать (делать раскрошившимся). (*To fragment is to be the worm in ... and compel myself/others to make everything crumble forever*)

12. ?

11. ?

10. ?

¹⁵⁴ batman - денщик, вестовой, ординарец

9. Воровать - это быть енотом в _____ и постоянно принуждать себя /других брать вещи. (*To steal is to be the Raccoon in ... & compel myself/others to take things forever*)

8. Забывать - это быть троллем в _____ и постоянно принуждать себя /других терять трек вещей (всего). (*To forget is to be the troll in ... & compel myself/others to lose track of things forever*)

7. ?

6. Неправильно понимать - это быть калекой в _____ и постоянно принуждать себя /других неправильно понимать. (*To misunderstand is to be the cripple in ... & compel myself/others to misunderstand forever*)

5. вводить в заблуждение - это быть лжепророком в _____ и постоянно принуждать себя /других фантазировать картинки (даб-ин) (*To mislead is to be the false prophet in ... & compel myself/others to dub in pictures forever*)

4. ?

3. Размоделировать (уничтожать) - это быть энергетической массой в _____ и постоянно принуждать себя /других разбирать все на части. (*To unmock is to be the energy mass in ... and compel myself/others to take things apart forever.*)

2. ?

1. Разрушать - это быть дьяволом в _____ и постоянно принуждать себя /других не делать ничего с реальностью. (*To destroy is to be the devil in ... and compel myself/others to make nothing of reality forever*)

=====

23. ИМПЛАНТ ЧЕТВЕРТОГО ИЗМЕРЕНИЯ (THE 4TH DIMENSIONAL IMPLANT)

11 ноября 1990 года

Это очень ранняя имплантирующая вселенная. Он случается до Вселенной Со-глашений и Матрицы Домашних Вселенных, но после исходного Бриллианта Знания. На него также можно было бы ссылаться как на имплант "существования" (*existence*), поскольку цель "Существовать" (*To Exist*) является ключевым фактором, проходящим через весь этот имплант.

Этот инцидент предшествует нашему сужению до 3 измерений и возможно способствует приданию некоторого веса этому сужению. Вполне возможно проходить его и в некоторой степени отмечать 4-х мерные мокапы, даже если вы не прошли те инциденты, которые были созданы для того, чтобы заблокировать 4-х мерное восприятие. Этот инцидент был первым 4-х мерным инцидентом, исследованным мною и может потребоваться проходить его первым. Возможно потребуется его пройти еще раз после прояснения других 4-х мерных инцидентов и разблокирования 4-х мерных восприятий.

Сама по себе эта имплантирующая вселенная похоже должна представлять из себя 5-ти мерную конструкцию, но используемые в этом инциденте восприятия, объекты и мокапы, обычно имеют 4 измерения, в результате чего я и присвоил ему такое название. Т.о. это 4-х мерные переживания (впечатления), которые можно увидеть в виде массива последовательных картинок внутри 5 измерений. Эти картины расположены в виде нисходящей спирали и вы ощущаете повороты, когда вы передвигаетесь от одной цели к другой.

Прохождение этого инцидента потребует некоторого понимания высших измерений.

А. ЗАМЕТКИ ПО ПОВОДУ ВЫСШИХ ИЗМЕРЕНИЙ

На самом деле термин "высшие измерения" употребляется здесь неправильно. Ни одно измерение не выше другого. Когда вы имеете дело с трехмерным объектом, ни одно из его 3-х измерений не является старшим по отношению к другим. Если мы сделаем двумерный чертеж этого объекта, мы сможем выделить для нашего изображения любые 2 из 3 измерений.

Правильнее было бы ссылаться на 3-х мерный объект, как на объект, более высокого порядка, чем двумерный объект. Аналогичным образом, 4-х мерный объект имеет более высокий порядок, чем наши обычные мокапы, но мы можем выбрать любые 3 из его 4-х измерений для изображения его в этой вселенной. Поэтому, та размерность, которая осталась невыбранной, на самом деле не является "высшей", она просто дополнительная (добавочная). Выберите объект в комнате и вообразите, что у него есть еще что-то, простирающееся в дополнительном направлении, и при этом не сталкивается с тем, что его окружает. Другое полезное упражнение: выберите объект и вообразите, что он удаляется (уменьшаясь) на расстояние, при этом его положение в физической вселенной не удаляется. Это расстояние, на которое он удаляется, является 4-м направлением, которое для своего описания будет требовать 4-х мерной системы координат.

Во вселенной импланта дополнительное измерение нужно для того, чтобы справиться с компонентой фиксированного трака времени. Это также применяется во вселенных типа рассказчиков (вселенные историй) (они скорее развлекательные, чем причиняющие вред). Если у нас есть двумерный мокап, такой как мультипликационные картинки, мы можем сложить 3 измерения из большого их количества и затем пройти (пролистать) через них чтобы получить видимость движения. Этим способом бы создаем фильмы и мультики. Мы выстраиваем серию двумерных мокапов и создаем временное третье измерение.

В эпоху домашних вселенных и позже, когда мы действовали только в 3-х измерениях, вселенные имплантов были обычно 3-х мерными мокапами, сложенными в 4-е измерение. В этом 4-х мерном импланте, эти 4-х мерные картинки собраны в 5-е измерение.

Имейте ввиду, что использование временного направления - это очень узкоспециальное применение. Это делается для того, чтобы что-то записывать. Обычная жизнь не использует временного направления.

На современном траке все мокапы, похоже, имеют 3 пространственных измерения. Иногда бывает множество 3-х мерных вселенных взаимосвязаны в 4-х мерную структуру, но мокапы там остаются 3-х мерными. В этом случае у вас может быть одна реальность пересекающаяся с другой, и появляющаяся в ней в виде своего рода плоской картинкой. Вы можете "завернуть" в эту картинку и шагнуть внутрь ее (выходя под другим углом) и тогда его пространство становится 3-х мерным, а другая реальность выглядит плоской картинкой. То же самое может происходить с 4-х мерными мокапами в 5-ти мерной структуре. Т.е. вы можете завернуть в 5-е измерение и попасть из одного 4-х мерного пространства в другое. Это может быть тот "заворот", который вы ощущаете, когда вы перемещаетесь между целями в описанном ниже инциденте.

Другая интересная вещь, которую стоит отметить, это то, что объект с большими измерениями может выглядеть из структуры с меньшей размерностью как почти бесконечное количество различных объектов. Представьте себе трехмерную сферу, которую наблюдают из двумерной структуры. Будем считать, что двумерная структура представляет собой лист бумаги, который может рассекать сферу (делать срезы). Этот лист бумаги может находиться в бесконечном количестве положений и углов относительно этой сферы. Двумерная реальность должна будет видеть эту сферу как любой из бесконечного количества кругов, имеющих различные размеры в диапазоне от точки до диаметра этой сферы. Также может быть множество различных кругов одинакового размера, обрезанных под разными углами по отношению к сфере. Но в случае с данной сферой, одна двумерная плоскость может пересекать только один из возможных кругов. Теперь представьте себе трехмерную бухту каната. Если вы представите себе пересекающую ее двумерную плоскость, вы увидите, что один трехмерный объект, пересекается с этой плоскостью много раз и будет появляться в виде большого числа отдельных

кружков в двумерном пространстве.

В качестве другого примера как выглядит объект высшего измерения, который может наблюдаться в виде множества отдельных объектов в низшем измерении, представьте себе, что вы смотрите на стул из двумерной реальности. Если двумерная плоскость пересекает 4 ножки стула, это будет выглядеть как 4 квадрата, которые равноудалены друг от друга и выглядят как будто они являются отдельными объектами.

Б. ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИНЦИДЕНТА

Инцидент использует последовательность из 64-х целей наказательной вселенной. Для каждой цели существуют три сцены, на которые можно ссылаться как на "Быть" (быть терминалом), "Делать" (делать цель) и "Иметь" (наблюдая результаты, которые, как окажется, будут создавать проблему).

В этом импланте есть пункты, но они не выражены в словах и даже в виде последовательности телепатических концептов. Вместо этого, они, похоже, должны быть "мысленными пакетами", которые принимаются в виде одного блока, и могут одновременно выражать ряд концептов. Это своего рода 4-х мерная мысль. В начале каждой цели существует один мысленный блок, который, похоже, содержит следующие два утверждения:

Существовать - это (делать цель). (*To exist is to (goal).*)

(Делать цель) - это знать (значение / причину / назначение) существования. (*To (goal) is to know the (meaning / reason / purpose) of existence.*)

Слова эти - просто приближение. Это на самом деле набор взаимосвязанных основных мыслей, формирующих пакет, который вы получаете и понимаете как один блок, даже хотя в нем присутствует более одного концепта.

Каждая цель начинается с того, что вы "заворачиваете за угол" в 5-ти мерной спирали. Затем появляется пункт, данный выше. Затем вы ощущаете легкий сдвиг и затем вы в 4-х мерной вселенной, являетесь терминалом.

Терминалами являются 4-х мерные мокапы, которые формируют своего рода 5-ти мерное тело. Вы являетесь одиночным объектом (или чем-то еще), который появляется в виде бесконечного числа объектов в 4-х мерной структуре. Действительный мокап выглядит как 4-х мерный объект с дополнительным направлением, используемым для бесконечного его копирования. Например, тело может быть своего рода 4-х мерной золотой воронкой (трубой, рупором). Могут быть триллионы этих воронок, уходящих вдаль сквозь это 4-х мерное пространство, не касаясь друг друга, а вы являетесь всеми ими, но вы - только одна воронка, которая повсюду находится в физическом контакте с самой собой.

Я попытался аппроксимировать эти 4-х мерные объекты, используя 3-х мерные термины. Это не совсем правильно, и вам понадобится чувствовать настоящий мокап, но это лучшее, что мы можем сделать, принимая во внимание нашу 3-х мерную ориентацию.

Как только вы осознали себя терминалом, происходит второй сдвиг, и вы делаете цель. Это выглядит так, как если вы делаете эту цель во всех сегментах тела, повсюду в пространстве и времени, и много чего происходит, но в то же самое время это выглядит как будто одно переживание блока при выполнении этой цели. Иначе говоря, существует просто отдельное ощущение, своего рода "хоп!"¹⁵⁵ при выполнении цели, а потом это произошло бесконечно.

Затем происходит третий сдвиг и вы видите последствия выполненной цели. Это приходит к вам как отдельный мысленный пакет со многими смыслами. Эти последствия будут проблемой, которая разрешается выполнением следующей цели. Поэтому вы выходите из этой 4-х мерной картинки и заворачиваете за следующий угол.

По мере того, как вы двигаетесь через эти цели, вы начинаете беспокоиться о пе-

¹⁵⁵ "uumph"

редвижении к следующей цели, чтобы избавиться от последней проблемы. Вы начинаете толкать себя вперед и создаете инерцию (импульс силы, толчок).

Вот таким манером, вы проделываете 4 поворота вокруг спирали и опускаетесь на один виток ниже (т.е. 4 цели одной динамики дают вам один оборот вокруг спирали и под ней лежит следующая динамика). Но также существует еще главный (большой) круг, где вторая половина спирали (нижние 8 динамик) приходит под первую половину спирали. Это как если бы существовали две спирали, действующие как переплетенные вместе пружины, таким образом, что 8-я динамика оказывается непосредственно под 16-й и т.д. Похоже, спираль идет прямо вниз, а этот сдвиг из 1-й во 2-ю половину происходит без разрыва в спирали, так что это может быть на самом деле размещаться в 6-м измерении (или может быть даже целиком все пространство является искривленным), чтобы получить это эффект складывания. Когда вы входите в пункты 8-1 динамики, вы ощущаете добавочный вес верхней спирали, как своего рода соматику давления. К тому времени, когда вы опускаетесь до 4-й динамики, это ощущение очень плотное, как находиться под водой. Возможно также, что эти два набора из 8 спиралей образуют форму двойной спирали (змеевика), как в ДНК.

Я не совсем уверен по поводу контекста этого инцидента. Похоже на то, будто он привнесен в бытие групповым постулированием. Вот вы находитесь в "центре" группы существ, а затем этот инцидент создан вокруг вас. Вы можете отметить как это происходит с вами (по отношению к вам), а также вы можете отметить как вы создаете его для кого-то другого и как вы наблюдаете за тем, как другие создают его для других. Похоже на то, будто бы существует образец, который имеет этот шаблон и концепт всего этого, а затем группа существ собирается вместе и вроде как бы говорят "ну, давайте это сделаем!", и затем бац, они претворяют в жизнь этот образец, и вот имеется эта пылающая серебряная спираль, (двойная спираль?), висящая здесь в пустом пространстве. Жертва смотрит на нее и затем передвигается (или ее заставляют передвигаться) к точке входа на вершине этой спирали и его запихивают в нее.

Можно также посмотреть пораньше и отметить строительство (создание) этой спирали. ЗМС и другие сущности способны отмечать это, так что это должно было быть сконструировано в виде групповых усилий.

Также могут существовать и другие ранние 4-х мерные импланты, которые используют такую спиральную структуру.

В. НАЧАЛО ИНЦИДЕНТА

а-1) отметьте создание спирали для других

а-2) отметьте других, создающих спираль для вас

а-3) отметьте других, создающих спираль для других

а-4) отметьте создание спирали для самого себя

б) Спираль появляется и повисает в пустом пространстве, она поворачивается до тех пор, пока точка входа не окажется перед вами.

в) Вы перемещаетесь к точке входа (также отметьте намерение других переместиться к точке входа).

г) вы вступаете в нее (крупным планом это выглядит как пустой серебряный квадрат, своего рода как рама для картины).

д) Возникает вспышка света и вы получаете первый пункт (в виде мысленного пакета).

1. ВНАЧАЛЕ НЕТ НИЧЕГО, КРОМЕ ЖЕЛАНИЯ СУЩЕСТВОВАТЬ (*IN THE BEGINNING, THERE IS NOTHING BUT THE WILL TO EXIST*)

2. СУЩЕСТВОВАТЬ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ (*TO EXIST IS NATIVE STATE*) (или космическая вселенная, или абсолютный импульс бога и т.д. - возможно множество переводов)

3. СУЩЕСТВОВАТЬ - ЭТО ЕДИНСТВЕННАЯ ПРИЧИНА / ЦЕЛЬ / СМЫСЛ (снова

возможно множество переводов).

4. СУЩЕСТВОВАТЬ - ЭТО ЗНАТЬ / ПОНИМАТЬ / и т.д. С этим пунктом перед вами появляется мокап бриллианта знания и взрывается в большую вспышку света. Когда взрыв угасает, вы видите звезды и скользите вперед по направлению к ним. Затем вы ощущаете первый сдвиг, когда вы входите в первую картинку.

Г. ПРОХОЖДЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

Все цели проходите следующим образом:

1. Для первой цели, пройдите начало последовательности, приведенной выше. На последующих целях отмечайте сворачивание за угол.

2. Отметьте пункты "Существовать - это (делать цель)" (*To exist is to (goal)*) и "(Делать цель) - это знать (истинный) смысл существования" (*To (goal) is to know the (true) meaning of existence*)

3. Отметьте первый сдвиг и затем отметьте бытие терминалом.

4. Отметьте второй сдвиг и затем отметьте делание цели.

5. Отметьте третий сдвиг и затем отметьте последствия выполнения цели.

6. Отметьте сворачивание за угол в следующую цель.

В списке ниже даны цели, терминалы, делательность и последствия.

ШАБЛОН 4-Х МЕРНОГО ИМПЛАНТА

----- 16 динамика (созидание - *creation*) -----

Каждый из пунктов оставляет вас с проблемой, которая разрешается выполнением следующего пункта.

1. Создавать (*To Create*)

Вы - облако ярко светящихся золотых точек. Вы создаете 4-х мерных живых существ и вещи (эти живые существа похоже имеют множество различных трехмерных лиц или аспектов (выражений, сторон, внешнего вида), которые выглядят немного похоже на различные типы тел наказательной вселенной - т.е. одно живое существо может выглядеть как множество различных 3-х мерных существ). Последствия: все живые существа выходят из-под контроля и убегают.

2. Моделировать (создавать - *To Mockup*)

Поэтому вы становитесь набором зеленых рамок, как кусочки фильма, которые перемещаются вокруг в различных рядах. Эти рамки отражают 3-х мерные тела и удерживают их в такой ориентации, чтобы они оставались под контролем. Последствия: Все живые существа испытывают недостаток жизнеспособности (слишком тонкие, излишне управляемые).

3. Усиливать (интенсифицировать, обострять - *To Intensify*)

Чтобы справиться с этим, вы становитесь набором усиков энергии, которые простираются из того, что выглядит как оптические (телескопические) прицелы (*telescopic sights*). Это укрепляет живых существ и делает их твердыми и стойкими. Но они у вас все еще жестко контролируются и теперь они не двигаются. Это выглядит довольно скучно, недостаточно оригинально.

4. Воображать (представлять себе - *To Imagine*)

Затем вы - своего рода как собрание электрических лампочек, освещающих идеи все вокруг. Теперь все приходит в интенсивное движение. Но оно слишком хаотично. Разные иллюзии не очень хорошо соединяются (интегрируются). Вы осознаете, что вы не понимаете что происходит.

----- 15 динамика (знание, знательность - *knowingness*) -----

5. Знать (*To Know*)

Ваше тело как кластеры из нервных узлов, простирающихся через пространство. Это позволяет вам знать что происходит, но восприятия не объединенные и не связан-

ные, поэтому они бессмысленны, хотя вы знаете все.

6. Впитывать (всасывать, поглощать - *To Absorb*)

Поэтому вы становитесь серией облаков, которые проникают сквозь предметы. Это позволяет вам воспринимать вещи в связи друг с другом. Но здесь нет времени или запоминания (сохранения) данных, поэтому ее нельзя различать.

7. Понимать (*To Understand*)

Затем вы являетесь серией кувшинов или бутылок (почти как бутылки Клейна¹⁵⁶). С ними у вас остается информация и приобретается ощущение времени. Но эти данные все весят одинаково и нет относительной важности.

8. Изучать (узнавать - *To Learn*)

Поэтому вы становитесь серией палочек и колесиков (с зубцами как у шестеренок и т.п.) Вы повсюду ими толкаетесь (засовываете) и изучаете относительное устройство вещей и теперь можете их оценивать. Последствия: но теперь вы знаете все обо всем и все его прошлое и будущее, и это слишком скучно и предсказуемо. Это неигровое состояние.

----- 14 динамика (игры - *games*) -----

9. Играть (*To Play*)

Вы справляетесь с этим, становясь серией метелочек, которые взбивают вещи в движение и создают потоки. Это вводит элемент случайности и интереса. Но вы видите, что все это движение бессмысленно и нужна цель (намерение, замысел).

10. Обменивать (*To Exchange*)

Вы - бесконечный набор золотых колесиков. Эти колесики обмениваются между живыми существами и побуждают живых существ к справедливому обмену. Теперь игра состоит из коммерции (торговли). Но это все слишком отрегулировано и предсказуемо, это слишком просто и в нем слишком много порядка.

11. Состязаться (конкурировать - *To Compete*)

Поэтому вы становитесь серией пушек, типа таких штук, которые испускают взрывы энергии, которые заставляют живых существ двигаться друг против друга и побуждают к конфликтам. Поэтому они воюют. Но в этом нет справедливости или баланса, это просто хаос и следовательно по-прежнему бессмысленно.

12. Манипулировать (управлять, влиять - *To Manipulate*)

Вы становитесь набором серебряных сфер. Они заставляют живых существ манипулировать обменами, чтобы конкурировать и опережать друг друга. Некоторые побеждают, а некоторые проигрывают. Это лучше и гораздо интереснее, чем раньше. Но вы видите, что нет достаточного разнообразия, чтобы сделать игру действительно интересной. Эти живые существа все слишком одинаковые.

----- 13 динамика (изменения - *change*) -----

13. Придавать форму (*To Shape*)

Ваше тело состоит из множества коробочных/сеточных балок, сформированных из зеленых линий, которые под разными углами расходятся во все стороны. С помощью них вы придаете форму живым существам, так, чтобы их 3-х мерный вид (очертания) был бы очень точным. Теперь у вас живые существа взаимодействуют друг с другом непосредственно только на уровне 3-х измерений, так что различные конкретные 3-х мерные очертания различных живых существ будут встречаться друг с другом самым разным образом. Но все эти живые существа по-прежнему в очень большой степени одинаковые с высшей точки зрения и следовательно все это по-прежнему слишком предсказуемо.

14. Изменять (*To Change*)

¹⁵⁶ Klein bottles - бутылка Клейна (мат)

Вы являетесь собранием вращающихся белых шпулек (веретен) (словно на большой текстильной фабрике). Они вращаются с переменной скоростью и излучают изменения, поэтому живые существа изменяются, но с разной скоростью, в зависимости, какой своей формой они смотрят (находятся лицом к) шпулькам и насколько они далеко от нее. Но теперь живых существ совсем нельзя соотносить друг с другом.

15. Комбинировать (объединять, смешивать - *To Combine*)

Вы - эти двойные колеса, которые как будто соединены перекладиной (как велосипед). Эти колесные пары перекрывают пары живых существ и вызывают взаимообмен (перестановку) элементами. Это делает всех их частично смешанными (комбинированными) друг с другом. Но теперь это выглядит слишком хаотично и вы не можете отличить одно живое существо от другого.

16. Вносить (наводить) порядок (*To bring order.*)

Ваше тело - как стволы деревьев с ветвями, которые заставляют все течь вместе и порознь. Живые существа выстраивают себя по похожести и различиям. Это приятно. Но теперь это немного слишком предсказуемо и по-прежнему в каждом из них нет настоящего смысла.

----- 12 динамика (здравый смысл - *Reason*) -----

17. Размышлять (логически, рассуждать, мыслить - *To Reason*)

Ваше тело состоит из множества кластеров, каждый из которых представляет собой шаблон из золотых точек (как в вышеописанном пункте "Создавать"), связанных вместе золотыми линиями. Точки в структурах последовательно вместе соединены (т.е. одна поддерживает другую вверх до самой верхней точки), образуя своего рода компьютер. Вы всему приписываете значения, но шаблоны значений и физические местоположения эквиваленты, поскольку все сгруппировано по похожести и различиям. Поэтому шаблон слишком очевиден и нет движения.

18. Ориентировать(ся) (*To Orient*)

Ваше тело является набором линеек похожих на рамки, что-то типа того, что было на "Моделировать", но с нанесенными на них координатами. Вы передвигаете живых существ и стараетесь удержать их ориентированными, но все это становится очень хаотичным и все приходит в чрезмерное движение.

19. Вычислять (*To Compute*)

Так что вы становитесь этими связками прутьев (или соломы, или пшеницы), которые взаимно связывают все и вычисляют взаимоотношения. Но теперь все становится слишком предопределенным и не двигается.

20. Вести (направлять, быть проводником - *To Guide*)

Ваше тело - это собрание Серебряных сияющих Звезд. С их помощью вы действуете как направляющий свет и приводите все к различным взаимоотношениям. Это приятно, но нет постоянства и нет обладательности.

----- 11 динамика (строительство, конструирование - *Construction*) -----

21. Конструировать (строить, сооружать - *To Construct*)

Ваше тело состоит из рычагов на шарнирах, что-то типа детских качелей. Вы принуждаете подвижных живых существ к встраиванию других живых существ в неизменные конструкции. Это дает обладательность, но нет плана и все это хаотично.

22. Проектировать (создавать, сооружать - *To Engineer*)

Поэтому вы становитесь серией золотых капель, которые падают на все вокруг, проникают в них и дают смысл и цель этим компонентам. Но это все еще слишком тонко и недостает обладательности.

23. Строить (*To Build*)

Теперь вы становитесь вращающимися цилиндрами. Вы обступаете вещи, сжима-

ете их вместе и встраиваете их во что-то. Но теперь все это слишком твердое и нет ни пространства, ни движения.

24. Структурировать (*To Structure*)

Поэтому вы становитесь этими продолговатыми предметами (типа домино) с когтями. Смысл в том, что это своего рода 4-х мерный трактор (тянущий, тягач). С помощью его вы приводите живых существ в порядок, растаскиваете вещи в стороны и создаете пространство, но при этом сохраняется некоторая твердость и взаимосвязи. Теперь это приятный уровень твердости, не достаточно интересно. Все выглядит слишком совершенным и функциональным, нет красоты.

----- 10 динамика (Эстетика - *Aesthetics*) -----

25. Изобретать (придумывать - *To Invent*)

Вы - кометы, оставляющие за собой светящиеся следы. Эти следы вводят загрязненность, произвольность и несовершенство, которое делает все более интересным. Но все изменения произвольны и лишены смысла.

26. Внушать (вдохновлять - *To Inspire*)

Поэтому вы становитесь серией маленьких золотых труб, которые издают значения и вдохновляют на произвольность (они производят поток, который является 4-х мерным эквивалентом звука, но звуком, как мы его знаем, не является). Но эти вдохновленные частицы теряются в огромности других созданий (живых существ).

27. Увеличивать (усиливать - *To Enhance*)

Поэтому вы становитесь набором маленьких белых свечек с золотым пламенем. Они усиливаются и ярко освещают загрязненность. Но вы видите, что эти загрязнения не соответствуют друг другу и следовательно общий результат - уродство.

28. Украшать (*To Beautify*)

Поэтому вы становитесь серией серебряных колокольчиков, которые приводят к тому, что загрязнения находятся во взаимосвязи и вибрируют в симпатии друг с другом и в результате создания становятся красивыми. Это очень приятно, но красота эта эфемерная и временная, и вы не можете все это удержать. Появление одной красивой вещи отвлекает силу других, поскольку все начинает вибрировать с новым пунктом, а старые ухудшаются и постепенно угасают.

----- 9 динамика (Этика - *Ethics*) -----

29. Усиливать (укреплять, делать более сильным, крепким, прочным - *To Strengthen*)

Вы становитесь серией золотых взрывов (сначала я записал это как треугольники и столбики), которые излучают энергию в красивых живых существ и дают им выносливость. Но наряду с красивыми продолжаются (сохраняются, выживают) и уродливые.

30. Очищать (*To Purify*)

Поэтому вы становитесь кольцами огня, которые очищают живых существ от нежелательных элементов. Но вы не всегда можете сказать какие из них хорошие, а какие - нет, и живые существа обвиняют друг друга.

31. Оценивать (быть третейским судьей - *To Evaluate (to arbitrate)*)

Поэтому вы становитесь тем, что немного похоже на показушный штангенциркуль¹⁵⁷, но парами, которые сбалансированы друг относительно друга. Вы балансируете стороны и улаживаете различия. Но потом живые существа нападают друг на друга, чтобы ослабить своих противников и сместить баланс в свою пользу, так чтобы им предоставили больше живучести (выносливости).

32. Защищать (оборонять, охранять - *To Defend*)

Поэтому вы становитесь такими сетями, типа энергетических экранов, которые вы

¹⁵⁷ [veneer calipers](#) - вероятно имеются ввиду, что-то типа весов правосудия.

используете для того, чтобы защищать свои творения друг от друга. Но теперь творения возмущаются вашим вмешательством.

----- 8 динамика (религия - *religion*) -----

33. Просвещать (*To Enlighten*)

Поэтому вы становитесь тем, что выглядит как маленькие узкие стопочки бумаги, свернутой в гармошку, содержащие разъяснения. Вы их прикрепляете ко всему. Они разворачиваются вбок в дополнительном направлении (в экстра-измерение?). Но создания не верят этим разъяснениям и продолжают вами возмущаться и начинают спорить о значениях и еще дальше заходят в конфликтах друг с другом.

34. Превращать (обращать - *To Convert*)

Поэтому вы становитесь серией божественных (священных) врат, приводящих созданий к осознанности и самоуважению. Но создания по-прежнему не понимают.

35. Соединять (связывать - *To Connect*)

Поэтому вы становитесь такими световыми посохами (палочками), которые сияют на созданий, чтобы привести их в коммуникацию с вами. Теперь они понимают, но по-прежнему не будут подчиняться.

36. Быть предметом поклонения (*To Be Worshipped*)

Поэтому вы становитесь грозowymi тучами, которые извергают молнии и заставляют их поклоняться и подчиняться вам. Но теперь создания совершенно напуганы и следовательно неэстетичны. Вы не довольны этим результатом.

----- 7 динамика (дух - *spirit*) -----

37. Предопределять (*To Predetermine*)

Поэтому вы становитесь серией зеленых дорог, которые расходятся по разными углами в будущее. С помощью них вы проецируете хорошее будущее для созданий, чтобы они не боялись. Но теперь, поскольку они застрахованы (гарантированы), они все уходят своим собственным путем и не будут работать вместе друг с другом. Чтобы избежать друг друга, все они рассеиваются в пространстве и во времени.

38. Сбирать (*To collect*)

Ваше тело - как серия плетеных корзин. Вы собираете все создания вместе, но они отвергают (прогоняют) друг друга и это создает нежелательное давление.

39. Воздействовать (оказывать влияние - *To Influence*)

Поэтому вы становитесь такими маленькими ангелочками с золотыми крылышками. С помощью них вы оказываете влияние на созданий в направлении симпатии и притяжении друг к другу, но теперь все они сплавляются (тают, размягчаются) вместе и теряются различия.

40. Проникать (проходить сквозь; просачиваться - *To Permeate*)

Поэтому вы становитесь серией прозрачных шаров (типа мыльных пузырей). Вы проникание в создания и раздвигаете пространство (созданное внутри этих шаров), чтобы удерживать созданий порознь. Но это по-прежнему перепутанная кутерьма и вы не можете понять где какое создание.

----- 6 динамика (МЭСТ) -----

41. Локализовать (устанавливать, определять, обнаруживать точное местонахождение, разместить; поместить, расположить в определённом месте - *To Locate*)

Поэтому вы становитесь серией серебряных крестов (они как религиозные кресты, но их назначение - локализовать, у них более длинная поперечная перекладина для того, чтобы было ясно на какой путь нацеливает этот крест¹⁵⁸. По-видимому позднее они использовались, чтобы удерживать локализованным в могиле, и таким образом стал тесно связан с религией). Вы точно локализуете каждое создание, чтобы способ-

¹⁵⁸ the longer bottom bar is to make it clear which way the cross is aligned.?

ствовать его различаемости. Но теперь здесь нет движения (снова на этот момент).

42. Побуждать (проявлять, генерировать) энергию (*To Energize*)

Поэтому вы становитесь такими вращающимися шарами из золота (как солнце), которые излучают потоки энергии (как солнечные вспышки), которые падают на все вокруг и заполняют энергией, движением и стремлением двигаться. Но теперь все выглядит недостаточно твердым (они слишком сильно порхают повсюду и большая часть их устройства и обладательности затмилась такими более поздними действиями).

43. Затвердевать (делать твердым - *To Solidify*)

Поэтому вы становитесь такими вращающимися конусами, которые засасывают вещи внутрь (внутри колокола конуса) и принуждают их конденсироваться (в точке конуса), но во время конденсации между затвердевшими созданиями остается огромный вакуум.

44. Пожинать (собирать урожай - *To Gather*)

Поэтому вы становитесь такими рыболовными сетями, которые собирают все вместе. Теперь снова хорошая обладательность, но не эстетично, неинтересно и недостаточно сложно. Это мешанина всяких собранных масс, а не интересная структура.

----- 5 динамика -----

45. Расти (увеличиваться; усиливаться - *To Grow*)

Ваше тело типа 4-х мерного облака из сияющих точек и прутиков (очень похоже на тело ГС). С помощью него вы заставляете создания развиваться и структурировать себя в эстетичные и интересные образцы. Но это бессмысленно, потому что все создания теперь разные и не соответствуют друг другу.

46. Делать открытия (обнаруживать, находить - *Discover*)

Поэтому вы становитесь стаями золотых стрел, которые двигают создания к обнаружению и взаимодействию друг с другом. Это приятно, но создания обдираются друг об друга, отламывают кусочки и причиняют много вреда.

47. Лечить (*To Heal*)

Поэтому вы становитесь чем-то типа золотых простейших (*paramecium*), которые плавают внутри созданий и исправляют разрушения. Теперь создания выживают лучше, но они по-прежнему сталкиваются друг с другом и очень-то соответствуют друг другу.

48. Устанавливать (учреждать; создавать, организовывать, основывать - *To Establish*)

Поэтому вы становитесь золотой упряжкой, которая связывает вместе жизненные формы и устанавливает образцы взаимоотношений между ними. Но теперь создания ввязываются в конфликты (к этому времени опять, но теперь они гораздо больше, более твердые создания другого порядка величины, чем те, которые более ранние).

----- 4 динамика -----

49. Разделять (совместно пользоваться - *Share*)

Ваше тело представляет собой серию чего-то типа снежинок (или паутины), которая взаимно связывает создания, чтобы ослабить конфликты. Но это превращает создания в кластеры, которые избегают друг друга.

50. Объединять (*To Unite*)

Поэтому вы становитесь такими барабанами, которые выдают вибрации, которые соединяют всех вместе. Это заставляет кластеры связываться вместе, но теперь каждый старается заставить других быть похожими на него и следовать его образцу и по-прежнему остаются огромные конфликты.

51. Управлять (контролировать - *To Control*)

Поэтому вы становитесь такими штучками, типа хирургических щипцов (или щип-

цов для салата), которые удерживают создания и не дают им воевать. Но они обвиняют друг друга и стараются стать к вам третьей стороной, чтобы заставить вас прикончить своих противников.

52. Судить (выносить решение - *To Judge*)

Поэтому вы становитесь набором шкал, которые могут сбалансировать и улаживать споры. Но вы видите, что настоящая причина в том, что нет всеохватывающего организующего шаблона (образца), на котором основывались бы взаимоотношения.

----- 3 динамика (группы) -----

53. Организовывать (*To Organize*)

Ваше тело представляет собой набор того, что является своего рода типа полков, с прикрепленными к ним руками. С помощью них вы наводите порядок. Но создания не согласны с этим организующим образцом.

54. Сотрудничать (*To Co-Operate*)

Поэтому вы становитесь антеннами, которые излучают световые молнии, чтобы заставить создания сотрудничать. Но им это не нравится.

55. Принимать участие (*To Participate*)

Поэтому вы становитесь такими нагревательными спиралями, которые излучают тепло и хорошие ощущения, когда создания собираются вместе. Это приятно, но теперь все это слишком маленькое (слишком мало из исходных созданий прошло через все вышеописанное, и вы строили и комбинировали их в сложные структуры, поэтому их здесь не очень много.)

56. Расширять (развивать, распространять - *To Expand*)

Поэтому вы становитесь такими золотыми пузырями (воздушными шарами), которые поддерживают расширение наружу (концентрическими кругами), которые побуждают создания расширяться. Но созданий не больше, чем было раньше, поэтому все становится тоньше.

----- 2 динамика -----

57. Воспроизводить (порождать, репродуцировать - *To Reproduce*)

Поэтому вы становитесь такими прожекторами (типа ламп на зажимах, тисках), которые светят на создания и заставляют их копировать себя (расщепляться и удваиваться). Но им это не нравится (это заставляет их конкурировать со своими копиями и это их обесценивает) и они стараются избежать этого процесса.

58. Удовлетворять (*To Satisfy*)

Поэтому вы становитесь такими зеркалами, которые отражают созданий повсюду, где они существуют. Это заставляет создания видеть себя в виде копий, которые распространяются до бесконечности и дают им желание, чтобы это происходило. Это заставляет их хотеть воспроизводиться, но все эти копии совершенно одинаковые и нет достаточного разнообразия (есть всего лишь несколько разных оригиналов).

59. Присоединяться (. *To Join*)

Поэтому вы становитесь серией двойных золотых спиралей (типа ДНК и очень похоже на саму спираль). Это вызывает то, что создания располагаются парами (спариваются) и каждый из них создает половинку копии, для того, чтобы произвести соединение (смесь, композит), который является смесью двух. Но получающиеся в результате копии не нравятся созданиям (они отличаются от них и не вполне удовлетворяют делу распространения оригинала до бесконечности).

60. Заботиться (*To Carefor*)

Поэтому вы становитесь такими белыми меховыми шарами (или грибами-дождевиками), которые разбрасывают (испускают) маленькие белые точки, взаимно соединяют создания и их частичные копии и внушают любовь к ним. Но теперь создания становятся невнимательными (беспечными) к себе во благо своих отпрысков и быстро

разваливаются.

----- 1 динамика -----

61. Чувствовать (ощущать - *To Feel*)

У вас тело, типа состоящего из поглаживающих полотенец. Это заставляет создания чувствовать и заботиться о своем собственном существовании. Но теперь вы видите, что оригиналы (оригинальные исходные существа) как бы то ни было останавливаются после производства потомства. Вы понимаете, что это потому что они истощаются (изнуряются).

62. Пополнять (восполнять - *To Replenish*)

Поэтому вы становитесь такими банками с маслом, типа того, что дает создания побуждение обновляться (пополняться, реставрироваться). Но у них нет ничего, чем они могли бы пополнить себя.

63. Истреблять (уничтожать, поедать - *To Consume (to eat)*)

Поэтому вы становитесь такими анеобасами (*aneobas* ?), которые показывают им как поглощать что-то, чтобы пополнять себя. Сначала они это делают, поглощая кусочки, валяющиеся вокруг, оставшиеся после вышеописанной последовательности создания. Но скоро они заканчиваются и тогда у них нечем себя возобновлять. Поэтому они начинают поедать друг друга.

Вам это противно и вас это коробит. Вы хотите их остановить, но вы не знаете как это сделать. Вы предвкушаете следующую цель, которая разрешит эту ужасную проблему. Поэтому вы сворачиваете за следующий угол.

64. Продолжаться (выживать, стойко держаться, терпеть, выдерживать - *To Endure*)

Поэтому вы становитесь набором золотых пирамид. С помощью них вы приходите к знанию, что нет иного решения, чем продолжать (терпеть) текущее положение дел (это - ваша делательность для данной цели). Вы этим шокированы, но вы также "знаете" и то, что если вы будете продолжать, будет становиться только хуже. Вы должны смириться с этим или же следующее решение будет еще более ужасным. В связи с этим вы получаете своего рода "проблеск" (намек, быстрый взгляд) следующего решения, которое было бы для вас стать пищей для созданий и вам дается представление о дальнейшей ухудшающейся последовательности, которая становится еще хуже, но в которой вы бы уже не участвовали, поскольку вы были бы уже съедены своими собственными созданиями.

Конец Импланта: Вы зависаете на цели "Продолжаться" и просто остаетесь здесь до тех пор, пока вы не почувствуете, что вас вытаскивают. Вы смотрите и видите, что вы вышли сбоку из середины спирали. Затем вам говорят что-то типа: "Посмотри, мы спасли тобой, ты должен быть нам благодарен и работать на нас" (здесь те же самые фигуры, которые вас запихали внутрь в самом начале).

Помимо самого импланта есть и другие вещи, которые нужно проходить.

Во-первых, вы можете выполнять очень приятные моделирующие (по созданию мокапов) упражнения по помещению каждого из этих 64-х типов тел в объекты. Помещайте их в тысячи малюсеньких (т.е. заполните пепельницу тысячами маленьких золотых трубок, чтобы воодушевить ее и т.д.). МЭСТ может быть действительно устроена таким образом. После того как это выполните, создайте свои собственные произвольные мокапы и также заполните ими объект (нет смысла оставаться в компульсивном согласии).

Во-вторых, вы можете найти 4-х мерную механику, соответствующую каждому из этих 64-х типов тел. Проходите их следующим образом:

а) отметьте механику, которая в настоящее время им (видимо телом ?) является. (*spot the machinery that is being it currently*)

б) побудите ее отметить как она была превращена в механику, и самый первый раз, когда она была превращена в механику. (*have it spot being made into a machine, and the first time it was made into a machine*)

в) побудите ее отметить "(Делать цель) - это естественное состояние" (*Have it spot "To (goal) is native state"*)

г) побудите ее отметить "До начала не было ничего, кроме желания (воли) существовать" (*Have it spot "Before the beginning there is nothing but the will to exist"*)

д) побудите ее отметить построение спирали. (*have it spot building the spiral*)

Обычно все, принадлежащие отдельной цели, похоже, уходят при первом проходе. Но вы можете проверить на наличие другой ЗМС, являющейся механикой, если к тому есть показания.

=====

СОДЕРЖАНИЕ:

ИМПЛАНТ ВРЕМЕНИ

Бриллиант Знания

Фальшивый Бриллиант Знания

=====

24. ИМПЛАНТ ВРЕМЕНИ

Он очень ранний, возможно даже из войн реальностей.

Я не сумел получить хорошего представление о всех деталях. Главным образом это основано на моих впечатлениях, и чтениях Е-метра. Изрядное количество деталей может отсутствовать или быть неправильными.

Согласно оцениванию с Е-метром, он использует 6-ти мерные объекты (6 настоящих измерений пространства, не включая никаких временных размерностей или граничной толщины по добавочным осям).

В отличии от бриллианта знаний, у которого очень большое число измерений, но он сохраняет объекты на уровне простых геометрических фигур, этот имплант имеет сложные неоднородные мокапы в 6 измерениях.

К сожалению я еще не поднялся до визуализации 6-ти мерного окружения. Мое впечатление, что это что-то типа пирамиды (но не простая пирамида, у нее есть детали и протуберанцы (выступающие части) и что-то, что разворачивается (распускается), когда вы двигаетесь под различными углами измерений, и есть бесконечные цветковые и эстетические волны). Вас втягивает или заталкивает в него (а позднее возможно и вы бросаете в него людей).

В пирамиде (но также и снаружи ее, они частично перекрываются, но не полностью в своих многомерных якорных точках) есть ворота, которые являются "Воротами К Истине" и они покоятся на некоторой поверхности.

Когда вы входите в эти ворота, "небеса" раскрываются и "более старые и более высшие существа" смотрят сверху и говорят с вами. Имеются 6-ти мерные мокапы тел этих существ. Идея в том, чтобы вы под конец увидели тех существ, которые построили бриллиант знания и что у них есть что вам еще сказать.

Конечно же все это фальшивка. Возможно была небольшая кучка существ, все еще работающих над 6-ти мерными мокапами, когда вспыхнула война реальностей, и возможно они присоединились к команде 4-х мерников против 3-х мерной команды. Хотя скорее всего они были далеко от того, чтобы иметь законченную систему созданий (чем больше измерений, тем это дольше), они могли бы добраться довольно далеко, по крайней мере для того, чтобы иметь некий прототип для некоего типа мокапа тела и некоторых простых структур. Поскольку они должны были бы быть в новинку и в диковинку для всех вне этой группы 6-ти мерников, и поскольку они могли иметь больше измерений, кто-либо когда-либо выдвигал в использовании для сложных (а не простых) мокапов, у них есть все, чтобы дурачить других и заставить их думать, что с ними контактируют высшие существа.

Этот имплант приводит к той мысли, что более ранние постулаты главнее (важнее) более поздних и это делает вещи кумулятивными (способными к накоплению).

Я думаю, что идея заключается в том, чтобы заставить 3-х мерных ребят заключить себя в последствия и последовательность мокапов, вместо того, чтобы просто быть способными моделировать все что угодно, когда им захочется. Когда вы связаны своими более ранними постулатами, то ваши создания ограничены и вас можно поймать вашими же собственными постулатами. Не имея этого ограничения, вы всегда можете просто изменить мнение, выйти и начать снова.

Я полагаю, что с каждым пунктом они показывают вам своего рода какую-нибудь сценку, чтобы доказать вам, и ударяют вас своеобразными сильными волнами эстетики и согласия. Формулировка пункта является телепатической и состоит скорее из наме-

рения, чем из слов или символов. Вся эта штука приходит в виде одного "мысленного пакета", и это затрудняет перевод его в слова, поэтому следующее является только приближением.

Пункты следующие:

Вводная часть:

(появляются высшие существа и говорят вам следующее:

1. Знать истину - это естественное состояние (*To know truth is native state*)
2. Знать на опыте высшую истину - это достичь конечной цели (*To know the experience of higher truth is to achieve the ultimate purpose*)

(возможно есть еще несколько пунктов, немного похоже на шаблон 1)

(здесь множество эстетики, невиданных вечных огней (сияний, источников света), неземной гармонии, что-то передвигается вокруг диковинными маршрутами, рамки реальности сходятся и расходятся, и т.п.)

Аберрирующие пункты:

(все остальное продолжает происходить на заднем плане, пока эти коммуникации ударяют вас, и сцены, которые вам показывают, появляются на переднем плане. Так много всего сразу происходит, что это и привлекает внимание и рассеивает его, и вы не можете все это ухватить, и это выглядит несколько ошеломляющим).

1. БЫТЬ СЛЕДСТВИЕМ ПРЕДЫДУЩЕЙ ПРИЧИНЫ - ЭТИЧНО (*IT IS ETHICAL TO BE THE EFFECT OF PRIOR CAUSE*)

2. ИГНОРИРОВАТЬ ПРЕДЫДУЩУЮ ПРИЧИНУ - НЕЭТИЧНО (*IT IS UNETHICAL TO IGNORE PRIOR CAUSE*)

3. КРАСОТА / ГАРМОНИЯ ТРЕБУЕТ НАИВЫСШЕЙ ТОЧКИ (КУЛЬМИНАЦИИ) ПРЕДЫДУЩЕЙ ПРИЧИНЫ (*BEAUTY/HARMONY REQUIRE THE CULMINATION OF PRIOR CAUSE*)

4. НЕТ КРАСОТЫ БЕЗ ПРОШЛОГО (чтобы резонировать с чем-то) (*THERE IS NO BEAUTY WITHOUT A PAST (to resonate against)*)

5. КОНСТРУИРОВАНИЕ (СТРОИТЕЛЬСТВО) ТРЕБУЕТ НАКОПЛЕНИЯ УСИЛИЙ (*CONSTRUCTION REQUIRES THE ACCUMULATION OF EFFORT*)

6. НИЧЕГО НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ПОСТРОЕНО БЕЗ ЧЕГО-НИБУДЬ ПРЕДЫДУЩЕГО (чтобы на чем-то основываться, стоять) (*NOTHING CAN BE BUILT WITHOUT SOMETHING PRIOR (to stand on)*)

7. ЛОГИКА / ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ ЗАВИСЯТ ОТ ПРЕДШЕСТВОВАНИЯ (ПЕРВООЧЕРЕДНОСТИ, ПРЕДПОЧТЕНИЯ) БОЛЕЕ РАННИХ И БОЛЕЕ ПОЗДНИХ ПОСТУЛАТОВ (*LOGIC/REASON DEPEND ON THE PRECEDENCE OF EARLIER AND LATER POSTULATES*)

8. ЕСЛИ ИГНОРИРУЮТСЯ РАННИЕ ПОСТУЛАТЫ, МОЖЕТ НЕ БЫТЬ ЗДРАВОВОГО СМЫСЛА / ЛОГИЧНОСТИ (*THERE CAN BE NO REASON/CONSISTENCY IF EARLIER POSTULATES ARE IGNORED*)

9. ИЗМЕНЕНИЯ ТРЕБУЮТ ОСНОВЫ, ОТНОСИТЕЛЬНО КОТОРОЙ МОЖНО МЕНЯТЬСЯ (*CHANGE REQUIRES A BASELINE AGAINST WHICH TO CHANGE*)

10. ЕСЛИ БОЛЕЕ РАННЕЕ НЕ СОХРАНЯЕТСЯ, МОЖЕТ НЕ БЫТЬ РАЗЛИЧИЙ (*THERE CAN BE NO DIFFERENCE IF THE EARLIER IS NOT MAINTAINED*)

11. ИГРА ТРЕБУЕТ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ СОБЫТИЙ (*GAMES REQUIRE A SEQUENCE OF EVENTS*)

12. НЕТ НИКАКОЙ ИГРЫ, ЕСЛИ ПРОШЛОЕ НЕ ОПРЕДЕЛЯЕТ НАСТОЯЩЕГО (*THERE IS NO GAME UNLESS THE PAST DETERMINES THE PRESENT*)

13. ПОНИМАНИЕ ТРЕБУЕТ ПРЕЖДЕ СУЩЕСТВОВАНИЯ ЧЕГО-ТО, ЧТО МОЖНО ПОНИМАТЬ (*UNDERSTANDING REQUIRES THE PRIOR EXISTENCE OF SOMETHING*)

TO UNDERSTAND)

14. МОЖЕТ НЕ БЫТЬ НИКАКОГО ПОНИМАНИЯ, ЕСЛИ ПРОШЛОЕ НЕ ОПРЕДЕЛЯЕТ НАСТОЯЩЕГО (*THERE CAN BE NO UNDERSTANDING UNLESS THE PAST DETERMINES THE PRESENT*)

15. СОЗДАНИЯ С ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬЮ ТРЕБУЮТ РАСПРОСТРАНЕНИЮ ВО ВРЕМЕНИ (*CREATION WITH PERSISTENCE REQUIRES PROPAGATION THROUGH TIME*)

16. НЕТ НИКАКИХ СОЗДАНИЙ БЕЗ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ПРЕЖНЕГО СОЗДАНИЯ (*THERE IS NO CREATION WITHOUT THE PERSISTENCE OF PRIOR CREATION*)

17. НИЧТО НЕ МОЖЕТ БЫТЬ НОВЫМ ЕСЛИ ЧТО-ТО НЕ ЯВЛЯЕТСЯ СТАРЫМ (*NOTHING CAN BE NEW UNLESS SOMETHING IS OLD*)

18. ЕСЛИ ОТПУСТИТЬ ЛЮБУЮ ЧАСТЬ, ТО УЙДЕТ ВСЕ (*IF ANY PART IS LET GO, THEN ALL WILL BE GONE*)

19. ПРОШЛОЕ ОПРЕДЕЛЯЕТ БУДУЩЕЕ (*THE PAST DETERMINES THE FUTURE*)

Могут быть и еще.

Я подозреваю, что действительные пункты были разработаны командой 2-х мерников, которые также должны были бы к тому моменту объединиться с 4-х мерниками. Они к тому времени должны были давно как закончили их основную систему и должны были бы работать над привлечением времени, изменений и игр, и они должны были добиться в этом большего, чем любая из других групп. Скомбинировав материал и из 2-х мерных и из 4-х мерных систем, они создали что-то, что было настоящим козырем (и возможно все, и 1, 4 и 5-мерники работали над эстетическими деталями). Возможно только лишь тот факт, что 3-х мерники нанесли удар первыми без предупреждения, дало им шанс против этой комбинации из множества различных систем в имплант типа этого.

Этот же мокап и шаблон мог использоваться для того, чтобы также установить и другие идеи. Почти определенно это использовалось с конечным словом, которое можно было бы перевести как "ощущение размерности", означающее что-то вроде сексуального / религиозного экстаза. Первым пунктом мог бы быть "Быть следствием ощущения реальности - этично" (*It is ethical to be the effect of dimensional sensation*) и т.д.

=====

25. БРИЛЛИАНТ ЗНАНИЯ (*THE JEWEL OF KNOWLEDGE*)

Общий контекст и описание приведено в "Космической Истории".

Я не был способен пройти его полностью, не из-за заряда (на нем нет большой силы), а из-за количества трудностей в его постижении.

Почти все здесь было получено с помощью оценивания с Е-метром.

Я не находил их по порядку, и я не посчитал возможным просто просканировать его и ухватить их в правильной последовательности. Попытавшись это сделать, я получил просто смутное впечатление о том, что я не смог отметить или ухватить.

Вместо этого, я получил их совершенно случайно, имея идею, что "возможно они рассказывали нам что-то о том как различать (постигать)", и потом проверяя это на Е-метре. Когда я смогу получить что-то, дающее чтение, тогда становится возможным проверить об этом и другие вещи, и однажды я получил достаточно, и тогда стало возможно просканировать инцидент внутри отдельной палаты (камеры) бриллианта. Я думаю, что он проходится таким образом, поскольку это путь с нарушением постепенности (вне градиента) и я прохожу мимо примерно 3-х слоев другого материала, чтобы добраться до одного из них.

Одитирование его не очень продуктивно в плане достижений кейса (и он никогда не выглядит очень трудным для того, что встречать его лицом к лицу и справиться с

ним), но он в огромной степени разоблачительный в плане контекста всего того, что с нами произошло. Если бы я не прошел немного этого материала сначала, я бы не смог написать документ по космической истории.

К сожалению, я все еще не сумел пройти целиком весь материал, и при этом я не уладил весь другой материал, который навален на его вершине. Так что в лучшем случае у меня скорее есть только полуобзор, чем законченная картина нашего существования.

Здесь я перечислю палаты, которые я прошел. Они пронумерованы от K1 и выше (номера были получены путем оценивания с Е-метром), но многие из них отсутствуют.

K1: Первая отколовшаяся точка зрения.

Вы входите в первую грань (фаску) и видите линию. Вы чувствуете, что есть еще что-то, что находится вне поля зрения. Вы продолжаете двигаться вокруг и видите разные линии. Вы осознаете, что присутствует что-то, требующее более обширного обзора, но вы можете воспринимать только одну линию за раз.

Вы осознаете, что если бы вы смогли увидеть одновременно две разных линии, вы могли бы что-то узнать. Поэтому вы удерживаете одну линию в поле зрения и одновременно пытаетесь посмотреть на другую линию. Когда вы смотрите на вторую линию, вы отрываетесь от себя.

Теперь вы смотрите одновременно через две разных точки зрения и удерживая их обе, вы обнаруживаете, что вы способны воспринимать поверхность (плоскость). Обычно это квадрат, но вы можете увидеть ее как что-то другое, типа треугольника, в зависимости от того как вы располагаете эти две точки зрения (типа как бы пересечение плоскости с кубом под разными углами).

Вы чувствуете, что есть еще что-то, что можно узнать, поэтому вы прочно удерживаете плоскость и пытаетесь отойти и увидеть больше. Вы снова отрываетесь от себя и становитесь тремя и видите 3-х мерный объект. Обычно это куб, но опять он всячески перемещается и вы можете сказать, что вы смотрите на разные кубы и т.п., которые являются частью чего-то большего целого.

Снова вы отрываете еще одну точку зрения и видите 4-х мерный объект, и снова - для 5-ти мерного. На этот раз он очень реальный и не перемещается. Вы им вполне довольны и хорошо себя чувствуете.

Затем вы пытаетесь еще расколоться (до 6 частей), чтобы увидеть есть ли там еще что-то. Но объект этот только 5-ти мерный и все, что вы видите, это маленькая толщина в 6-м измерении. Но когда вы это продельваете, объект становится призрачным и нереальным. Это вас печалит (это не настоящая эмоция, а некоторое ощущение потери и разочарования).

Поэтому вы выбираете забыть 6-ю точку зрения и притворяетесь, что объект реальный. Он становится твердым и вы им некоторое время любуетесь, но вы знаете, что здесь больше нечего узнавать, и эта последовательность подошла к концу. Поэтому в конце концов вы выплываете из этой грани и переходите к следующей.

(последующие грани повторяют все это с небольшими вариациями, чтобы подвести вас решению разделяться, отказываться от точек зрения, забывать и не-знать).

(эта грань нацелена на переживание (узнавание на опыте) реальности объекта. Она использует то же самое количество отколотых точек зрения, что и количество воспринимаемых (осознаваемых) измерений, поскольку восприятие осуществляется скорее проникновением, чем смотрением. Есть последующие грани, где вас обучают как смотреть на что-то с количеством точек зрения на одну меньше, чем количество размерностей, использованных в объекте, просто также как мы смотрим на 3-х мерный объект только двумя глазами).

К2: Необходимость в Согласии.

Вы входите в следующую грань. Сначала здесь только ничто (пустота - *nothingness*). Вы ищете что-то, что можно увидеть, но здесь нет ничего.

Затем постепенно вы ощущаете присутствие другого существа. Вы перемещаетесь до тех пор, пока не почувствуете близость одной из его точек зрения. Вы перемещаетесь в эту точку зрения и видите кривую линию.

Хотя вы видите только линию, вы понимаете, что он-то смотрит на 5-ти мерный объект, используя 5 точек зрения. Поэтому вы раскалываетесь на 5 частей и пытаетесь увидеть его, но вы по-прежнему видите только кривую линию. Вы понимаете, что это потому, что только одна из ваших точек зрения совпадает с его.

Поэтому вы двигаете свои точки зрения до тех пор, пока они не перекроют его 5 точек и тогда появляется 5-мерная сфера. Это вам нравится, она интересная и дает обладательность.

Вы экспериментируете, убирая одну из своих точек зрения с его, и тогда сфера теряет размерность и становится пустой. Это потеря обладательности, а вам не нравятся потери. Поэтому вы перемещаетесь на место и она снова становится твердой и вам гораздо лучше.

Отсюда вы заучиваете, что согласие необходимо.

Спустя некоторое время вы понимаете, что ничего больше не произойдет и вы выплываете из грани и переходите к следующей.

К3: Воспроизведение других.

Вы чувствуете другое существо. Он создает (мокап) точку и потом из этой точки протягивает линию. Он приглашает вас сделать то же самое.

В конце концов вы это делаете и у вас теперь есть линия. Сначала вы не помещаете ее в то же самое пространство, что и его линия и, следовательно, когда вы моделируете свою линию, вы теряете его линию из виду. Вы это понимаете и снова моделируете ее в том же самом пространстве, что и его и тогда у вас есть обе линии.

Затем он делится (на два) и расширяет (протягивает) линию, чтобы сделать плоский квадрат и приглашает вас сделать то же самое. В конце концов вы это делаете.

Это повторяется с 3-х и затем с 4-х мерными объектами до тех пор, пока вы оба не создаете 4-х мерные кубы.

Ваша обладательность увеличивается от вашего объекта, а образцы созданных вами кубов интересны. Отсюда вы понимаете необходимость следования инструкциям и воспроизведения других.

К13: Необходимость в Играх

Это делается в 13-мерном пространстве с эквивалентами кубиков, имеющих белые и черные стороны и они пронумерованы (как строительные блоки).

Вы перемещаете их произвольно и это неинтересно.

Вы выстраиваете их в последовательность и это гораздо забавнее.

Замечание: нумерация выполнена наличием черных точек на кубах (как на игральном костяке), а не символами, представляющими количество.

К14: Необходимость в противниках

(Как в К13). Теперь вы видите две группы кубиков в 13-мерном пространстве. Один набор белый, а другой черный. Каждый набор пронумерован, но наборы не одинаковые (в каждой из двух серий пропущены некоторые номера). Вы берете одну серию, а он берет другую и вы соревнуетесь, чтобы посмотреть кто первым сможет со-

брать их по порядку.

Вы видите, что это гораздо интереснее, чем предыдущая игра (K13).

K15: Необходимость в спасении противника

Как в K13 и K14. Противник слабеет и игра становится менее забавной. Поэтому вы подбадриваете его и помогаете ему.

K16: Необходимость в создании противника

Как в K13 - K15. На этот раз нет противника.

Поэтому вы разделяетесь и ваша часть становится противником. Вы видите, что это необходимо.

K22: Необходимость в барьерах

Существует своего рода 7-мерный куб, с щелями и углублениями и т.п. Есть другие объекты, которые должны (совпадать и) входить в соответствующие отверстия в кубе.

Вы видите как это делает другой и это интересно наблюдать.

Затем ваша очередь. Но объекты перемещаются сквозь стены и друг сквозь друга. Когда вы заставляете различные объекты блокировать друг друга, это забавно.

Отсюда вы обучаетесь создавать барьеры и твердость.

K23: Поощряемое согласие

Вы входите в пространство вместе с 4-мя другими существами. Все вместе вы создаете 5-мерный куб. Это приятная обладательность. Один из других существ уходит из согласия и куб становится пустым.

Вы ждете. Некоторые из других существ поощряют его вернуться. В конце концов он возвращается и куб снова становится твердым и это приятнее.

Затем это снова случается. На этот раз вы трудитесь, чтобы поощрить того, кто ушел, вернуться обратно и согласиться. Это срабатывает и куб снова становится твердым.

Затем вы решаете выйти из соглашения и уйти. Вы теряете из виду куб и видите только линию. Вы чувствуете, что все остальные поощряют вас вернуться. Поэтому вы возвращаетесь и куб снова становится твердым.

Затем вы все остаетесь на некоторое время, удерживая куб твердым. Прекрасное ощущение.

Отсюда вы понимаете, что необходимо поощрять согласие других.

K24: Необходимость соглашаться по поводу барьеров

Это такая же игра как K22, но проводится с 5-мерной пирамидой. Но играет много людей (как в K23). Вы все соревнуетесь в запикивании ваших объектов в углубления в пирамиде, стараясь опередить других.

Но игра не развлекает, поскольку ваш набор объектов проходит сквозь других людей. Поэтому вы все обучаетесь делать объекты друг друга твердыми, чтобы вы могли играть в игру.

K27: Необходимость навязывать согласие

(этот пункт является тем, который вовлекает нас в неприятности. Его можно также

назвать "предрасположенность к имплантированию других")

Это происходит в многомерном пространстве. Имеется 14 измерений, должным образом не выровненных. Т.е. они располагаются под неправильными углами друг к другу.

Якорная точка каждого измерения моделируется разными (несколькими) существами.

Вы стараетесь выровнять два 4-х мерных объекта, но не можете поставить их на одинаковые оси до тех пор, пока все не согласится.

Вы видите, что вы все не можете сдвинуться с мертвой точки. Поэтому вы соглашаетесь разделять (пользоваться совместно) с другим свои якорные точки. Теперь вы вдвоем добились большего, чем остальные, которые настаивали на том, чтобы оставаться индивидуалистами. Но они не изменили бы своего решения.

Поэтому вы и другой согласившийся с вами объединяете свои силы, чтобы имплантировать всех остальных, чтобы заставить их прийти к соглашению. Вы делаете это, схватив одного из них, и удерживая его в объекте до тех пор, пока он не выбирает согласиться с ним. Поскольку, пока вы это делаете, вы блокируете его восприятия и якорные точки, в конце концов он делает выбор согласиться. Поскольку вы превосходите их численно, любые их попытки создать противодействие терпят поражение.

Вы проделываете это со всеми остальными, беря по одному за один раз, и добавляете его к своей группе (и поскольку она становится все больше, этот процесс становится легче).

Когда все соглашаются, пространство конденсируется в единственное определение, которое приятно.

Отсюда вы видите необходимость заставлять других приходить к согласию.

(в более поздних камерах (гранях) существуют различные его вариации. В одном из них много существ двигаются гармонично, а когда один индивид выходит из соглашения, это неприятно для всех остальных и вы принуждаете его вернуться. В другом - похоже должны быть и фальшивые существа и настоящие, и вы видите, что вам нужно только согласие настоящих существ и тогда вы можете освободиться от (обойтись без) фальшивых.

K37: Ощущение (восприятие, чувство - *Sensation*)

Перед вами 4-х мерный объект. Он имеет 13 трехмерных сторон, где каждая сторона представляет собой трехмерный объект. Трехмерными объектами являются прямоугольные пирамиды (4 стороны плюс квадратное основание). 10 этих трехмерных объектов твердые, и 3 - пустотелые.

Вы получаете намерение, что это - ваша форма и что вас побуждают стать им. Поэтому вы выбираете быть этим объектом, чтобы посмотреть, что произойдет.

Затем появляется 4-х мерный энергетический пучок, он заскакивает в вас и выскакивает из вас (имеется ввиду ваша много-пирамидальная форма). Он входит посредством пустотелой пирамиды, отприкошечивает от твердых пирамид, и затем уходит через пустотелую. Поскольку есть 3 пустотелых, пучок несбалансирован и дезориентирован, и вы ощущаете несовершенство (незавершенность).

Затем появляется другое существо в такой же форме, что и вы.

Вы вдвоем выравниваете ваши пустотелые области и проецируете пучки друг другу и все приходит в славный баланс, вы чувствуете радость и упорядоченность. В этом присутствует приятный ритм. Вы получаете идею, что это удовольствие (наслаждение).

Затем другое существо (объект) отворачивается от вас и выходит из соответствия и пучок становится совсем неровным и дезориентированным. Вам это не нравится. Вы получаете намерение, что это боль (страдание).

Затем пучки останавливаются, существо уходит, а вы переходите к следующей камере.

(обратите внимание, что в нем нет слов, и я здесь назначаю слова удовольствие и боль. Но то, что на самом деле проецируется, это просто своего рода произвольное намерение, которое затем определяется самим опытом (переживанием). Это больше похоже на то, как будто кто-то постукивает по нему указкой и назначает (присваивает) ярлык для последующей ссылки).

К38: Удовольствие - за счет других

Вы следуете за другим "пирамидальным существом" из К37 в грань К38, которая представляет собой 6-мерное пространство. Вы все еще имеете "пирамидальную форму", созданную для себя.

Это пространство содержит в сумме 14 таких много-пирамидальных тел, включая ваше. Вокруг пляшут энергетические пучки, и вы участвуете в обмене пучками. Пучки не настроены (не ориентированы, не подогнаны) и это немного неприятно.

Два других существа входят в хорошее соответствие и начинают переживать "удовольствие". Но это приводит к тому, что пучки всех остальных становятся еще хуже ориентированы и вы чувствуете "боль". Поэтому все остальные вытесняют этих двоих из взаимного соответствия.

Затем у вас появляется возможность войти в соответствие с кем-то другим и вы это делаете. Это приятно, но вы замечаете, что все другие опять в страданиях. Вы позволяете им растолкать вас (в разные стороны) и все, включая вас, возвращаются к состоянию, когда вам немного неприятно.

Отсюда вы осознаете, что удовольствие достигается за счет страданий других.

К64: Необходимость в правилах.

Здесь 3 существа в 7-мерном пространстве.

Двое из них создают сложную, тщательно проработанную игру, с тем, что вы можете видеть как скачущие спирали, винты, брусья и конусы, энергии и шары.

Они увлеченно и заинтересованно играют.

К ним присоединяется третье существо и тоже играет. Но он не знает правил и придумывает свои собственные и играет по-другому. Другие расстраиваются и начинают менять правила, чтобы самим приспособиться и не отстать от нового игрока.

Игра становится хаотичной и распадается на кусочки. Игроки отходят, видят результаты и чувствуют себя несчастными.

Поэтому они снова собираются вместе и на этот раз они определяют правила в терминах спиралей и т.п., и выстраивают модель, которая демонстрирует эти правила. Затем они запикивают копии правил друг в друга (своего рода имплантирование), так что вы можете видеть правила внутри каждого из них.

Теперь приходит 4-мерное существо и, прежде чем он сможет играть, его имплантируют этими правилами.

Теперь все идет хорошо и все "счастливы".

Затем вы присоединяетесь к игре, и поскольку вы увидели необходимость в правилах, вы позволяете другим имплантировать внутрь вас эти правила.

К?: Необходимость в игроках

Между двумя командами туда-сюда скачет многомерная сфера (по 8 игроков в каждой?). Игра приятная. Уходит один игрок и тогда игра менее радостная. Потом уходят другие и так до тех пор, пока не остается никого кроме вас. Вы сидите в одиноче-

стве и скучаете.

Затем приходит другая группа, принимает вас и начинает играть. Один из игроков пытается уйти, но группа его удерживает и заставляет вернуться в игру. Теперь игра становится даже еще более приятной.

Это показывает вам, что вы должны заставлять других оставаться в игре.

Другие грани:

Есть множество других граней, которые я не прошел как следует, но из которых я кое-что извлек. Кроме упомянутого выше и в Космической Истории, похоже должно быть что-то типа следующего:

- а) Необходимость в воспроизведении
- б) Необходимость в несовершенном воспроизведении
- в) Необходимость в продолжительности (упорстве, живучести)
- г) Необходимость в восхищении
- д) Необходимость в подтверждении (признании)
- е) Необходимость разделяться
- ж) идея, что выживет только один

з) идея, что когда два терминала связываются или общаются, один будет доминирующим, а другой - подчиняющимся.

и) идея, что когда вы слишком свободно общаетесь, вы становитесь связанными с (присоединенными к) терминалам, которые будут господствовать над вами.

Заключение:

Бриллиант знания выглядит почти глупым и бесхитростным (примитивным). Только простодушные существо-новичок могло бы все это проглотить полностью.

Его сила исходит исключительно из того факта, что он происходит в полном вакууме отсутствия информации и опыта.

Я уверен, что в этой штуке существуют более трудные (причиняющие больше беспокойства) предпосылки, которые я еще не нашел.

=====

26. ФАЛЬШИВЫЙ БРИЛЛИАНТ ЗНАНИЯ

29 июня 1990

Это ранний имплант, применявшийся во Вселенной Движения (т.е. между Вселенной Игр и Вселенной Символов).

Хотя индивид уже подчинялся наказательным вселенным и конвейеру (добавлявшему негативные цели), все что они сделали, они давали ему аберрированные идеи, которые ему нравилось моделировать и драматизировать. На самом деле он не считал, что это применимо к нему, как к тэтану. Они на самом деле подвергали воздействию только свои мокапы. У него были неприятности с тем, что вещи ухудшаются или со скольжением по нисходящей спирали и т.д., но он никогда не соглашался позволять сократить свою мощь.

Он еще не подчинялся большому расщепителю, который мог бы разделить его на отколовшиеся точки зрения, из которых он мог бы дубасить себя компульсиями. Вполне вероятно, что он мог иметь иммунитет (невосприимчивость) к такому воздействию, если бы такие штуки с ним проделывали. Вполне возможно, что после этого импланта, все, что ему заставляло его расщепляться слетело бы с него и он просто скользнул обратно в бытие самим собой (как это произошло с пунктами расщепителя в наказательных

вселенных). На этой стадии он все еще был невосприимчив в воздействию силы.

Но его можно было одурачить и ударить противомыслью. Его легко можно было обманом ввести в аберрированную логику, главным образом поскольку вселенные соглашений установили набор несогласованных определений, которые постоянно создавали ему проблемы с логикой.

Также у него уже была кнопка на Бриллиант Знания. Исходный бриллиант (давным-давно) уже вспоминался смутно и о нем думалось с религиозным благоговением. К тому же его мокап использовался в наказательных вселенных, таким образом добавляя немного избегания и неконфронта.

Этот имплант использует мокап Бриллианта Знания, чтобы протащить Ложные Данные и аберрированную логику. Основываясь на них, жертву обманом склоняют согласиться сократить свои способности. По существу его уговаривали сделаться слабым, подчиняться разным вещам и забывать, то что он сделал, по "очень основательной причине" (которая основывается на ложных данных).

Этот фальшивый бриллиант давался нам в качестве приза за победу в игре. Игра была подстроенной, но индивид думал, что он добился чего-то очень ценного (полезного). Более того, этот имплант заставляет жертву соглашаться дурачить других жертв, обманом принуждая их принимать фальшивый бриллиант, и рекламировать насколько это замечательно и какие огромные успехи (достижения) получены от него.

Сначала фальшивый бриллиант входит в индивида. В течении всего инцидента он продолжает вспыхивать радиоактивным светом, которой, похоже, должен был полностью распространяться через жертву. Эти вспышки также связаны с некоторым треском. Начальные пункты являются небольшими вариациями шаблона 1 (на каждом пункте бриллиант вспыхивает).

Остаток инцидента состоит из установления 64-х аберрированных соглашений. Они следуют последовательности 64 наказательных вселенных. Сначала бриллиант поворачивается, чтобы представить вам одну из своих граней (здесь 64 грани), которая затем вспыхивает. Радиоактивная вспышка приносит "картинку". Эта "картинка" на самом деле является маленькой историей (т.е. она является 4-х мерной картинкой с компонентой времени). История демонстрирует вам некий "основной принцип" вселенной или еще что-то. Эта "Истина" будет некой наводящей ужас идеей, такой как все мы являемся кусочками, отломившимися от Дьявола, которого выбросили (изгнали) с небес.

Картинка ударяет очень сильным потоком, который заставляет вас чувствовать себя в какой-то мере оцепеневшим. Это не является настоящей соматикой типа энергетического воздействия. Это больше похоже на удар ужасной правдой, которая разрушает основы вашей жизни. Это ошеломляет по линии противомысли. С картинкой приходит сильное намерение, что "это - абсолютная истина". Обычно вы могли бы просто отбросить эту идею после нескольких минут размышлений, но в этом случае они берут вас пока вы все еще в шоке и не конфронтуете эту "Истину". В этот момент бриллиант просит вас согласиться, что эти данные истинны (или иначе он заберет назад от вас все его знания). Поэтому, все еще находясь в шоке, вы соглашаетесь, что вы верите ему. Затем бриллиант показывает вам логическую цепь, основанную на этом ложном данном. Конечная точка этой цепи должна убедить вас, что вы должны согласиться с чем-то, что является логичным результатом всему этому. Затем бриллиант заставляет вас сделать это соглашение. Затем он заставляет вас согласиться забыть эту "Истину" и скрыть от себя это соглашение, потому что эта истина слишком ужасна, чтобы ее помнить (вам говорят, что она может свести вас с ума, если бы вы ее узнали).

Затем бриллиант поворачивается своей следующей гранью и приносит следующее ложное данное.

Здесь, по-видимому, бриллиант должен быть 5 или 6-мерным объектом. В 3-х измерениях он появляется в виде 8-стороннего алмаза (бриллианта) (две 4-сторонних пирамиды основанием к основанию), но на самом деле он имеет 64 таких стороны.

Ложное данное очень отдаленно связано с соответствующей наказательной все-

ленной (и ее инверсией). Т.е. ложное данное для "Создавать" должно иметь некоторое отношение к созданию и разрушению. Но здесь нет попытки буквального использования терминалов наказательной вселенной и т.п. Однако, для использования в этом окружении они привлекают мокапы наказательной вселенной (все перемешанные).

Разные ложные данные противоречат друг другу, но это не имеет значения, поскольку каждое забывается прежде чем будет имплантировано следующее.

Многие более поздние импланты также вводят ложные данные. Это особенно обычно для имплантов, устанавливаемых Управляющими Сущностями (КС или УС).

Эти исследования еще не закончены, не все еще ложные данные обнаружены, некоторые могут быть присвоены неверным целям, а некоторые ложные данные могут быть из более поздних имплантов.

После добавления к этому списку последних ложных данных и необходимости проходить большое количество Управляющих Сущностей, начало казаться, что основная часть этих пунктов били от УС, создающих (строящих) имплант, применяемый в этой и возможно более ранних вселенных. Поэтому я начал проверять пункты, чтобы установить были ли они из оригинального фальшивого бриллианта или из его более поздних версий. Поэтому, там, где мне удалось их отсортировать, эти ложные данные помечены буквой "Б" (базовые), а более поздние ложные данные отмечены как "П" (поздние).

Также можно очень понять, что оригинальный фальшивый бриллиант снова и снова копировался и использовался всю дорогу вниз по траку, или модифицировался и применялся только с незначительными вариациями. Выглядит так, будто было много ложных данных имплантировалось, чтобы создать почитателей (верующих), рабов или кого угодно, так что в этих имплантах много места для вариаций. Также некоторые импланты ложных данных могли не использовать бриллиант (но вероятно они менее эффективны). Конечно все импланты в некоторой степени являются ложными данными. Но здесь мы делаем акцент на инцидентах, где ложные данные являются ключевой кнопкой и использовались, чтобы добиться согласия с аберрированными вещами.

Когда вы проходите УС/КС, отмечение оригинального фальшивого бриллианта работает чрезвычайно хорошо, так что это вполне действенно (обосновано).

ШАБЛОН ФАЛЬШИВОГО БРИЛЛИАНТА ЗНАНИЯ

а. Победа в игре

б. Вам дают бриллиант и вы соглашаетесь принять его.

в. Бриллиант wpłyвает в вас.

Стартовая последовательность (как шаблон 1)

Бриллиант вспыхивает в центре вашего существа на каждом из этих пунктов.

1. ПРИНИМАТЬ БРИЛЛИАНТ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ (*TO ACCEPT THE JEWEL IS NATIVE STATE*)

2. ПРИНИМАТЬ БРИЛЛИАНТ - ЭТО БЫТЬ СТАТИКОЙ (*TO ACCEPT THE JEWEL IS TO BE THE STATIC*)

3. ПРИНИМАТЬ БРИЛЛИАНТ - ЭТО ОСУЩЕСТВЛЯТЬ СТРЕМЛЕНИЕ К ЧТОТНОСТИ (*TO ACCEPT THE JEWEL IS TO FULFILL THE URGE FOR SOMETHINGNESS*)

4. БРИЛЛИАНТ - ЭТО ОСНОВА ВСЕХ СТРЕМЛЕНИЙ (*THE JEWEL IS THE BASIS FOR ALL URGES*)

5. БРИЛЛИАНТ - ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ОБЛЕГЧЕНИЯ (*THE JEWEL IS THE BASIS FOR ALL RELIEF*)

6. БРИЛЛИАНТ - ЕДИНСТВЕННАЯ РАЗУМНАЯ ПРИЧИНА (*THE JEWEL IS THE ONLY REASON WHY*)

7. БРИЛЛИАНТ - ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ДЕЙСТВИЯ (*THE JEWEL IS THE BASIS*

FOR ALL ACTION)

8. В НАЧАЛЕ, СЕЙЧАС И НАВСЕГДА, ЕСТЬ РЕШЕНИЕ, И ЭТО РЕШЕНИЕ - ПРИНЯТЬ БРИЛЛИАНТ (*IN THE BEGINNING, NOW, AND FOREVER, IS THE DECISION, AND THE DECISION IS TO ACCEPT THE JEWEL*)

9. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЕ РЕАЛЬНЫЕ РЕШЕНИЯ (*THE JEWEL CONTAINS ALL REAL DECISIONS*)

10. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЕ РЕАЛЬНЫЕ ПОСТУЛАТЫ (*THE JEWEL CONTAINS ALL REAL POSTULATES*)

11. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЕ РЕАЛЬНЫЕ СОГЛАШЕНИЯ (*THE JEWEL CONTAINS ALL REAL AGREEMENTS*)

12. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ЕДИНСТВЕННЫМ ИСТОЧНИКОМ ВРЕМЕНИ (*THE JEWEL IS THE ONLY SOURCE OF TIME*)

13. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ЕДИНСТВЕННЫМ ИСТОЧНИКОМ ПРОСТРАНСТВА (*THE JEWEL IS THE ONLY SOURCE OF SPACE*)

14. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ЕДИНСТВЕННЫМ ИСТОЧНИКОМ ЭНЕРГИИ (*THE JEWEL IS THE ONLY SOURCE OF ENERGY*)

15. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ЕДИНСТВЕННЫМ ИСТОЧНИКОМ МАТЕРИИ (*THE JEWEL IS THE ONLY SOURCE OF MATTER*)

16. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЯКУЮ ЛЮБОВЬ (*THE JEWEL CONTAINS ALL LOVE*)

17. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЯКУЮ ЭМОЦИИ (*THE JEWEL CONTAINS ALL EMOTION*)

18. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЯКУЮ МЫСЛЬ (*THE JEWEL CONTAINS ALL THOUGHT*)

19. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЯКОЕ УСИЛИЕ (*THE JEWEL CONTAINS ALL EFFORT*)

20. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЯКОЕ ЗНАНИЕ (*THE JEWEL CONTAINS ALL KNOWLEDGE*)

21. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЯКОЕ ПОНИМАНИЕ (*THE JEWEL CONTAINS ALL UNDERSTANDING*)

22. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОЙ РЕАЛЬНОСТИ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL REALITY*)

23. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОГО СМЫСЛА (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL MEANING*)

24. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОЙ ПРАВДЫ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL TRUTH*)

25. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОЙ КРАСОТЫ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL BEAUTY*)

26. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОЙ ЦЕННОСТИ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL VALUE*)

27. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОЙ ОБЛАДАТЕЛЬНОСТИ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL HAVINGNESS*)

28. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОГО СУЩЕСТВОВАНИЯ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL EXISTENCE*)

29. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОЙ ПРОСВЕЩЕННОСТИ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL ENLIGHTENMENT*)

30. ПРИНИМАТЬ БРИЛЛИАНТ - ЭТО ДОСТИГАТЬ ПОЛНОГО ЗНАНИЯ (*TO ACCEPT THE JEWEL IS TO REACH TOTAL KNOWINGNESS*)

31. ПРИНИМАТЬ БРИЛЛИАНТ - ЭТО ИЗУЧИТЬ СКРЫТЫХ ЗНАЧЕНИЙ,

ЛЕЖАЩИХ ЗА ВСЕМ СУЩИМ (TO ACCEPT THE JEWEL IS TO LEARN THE HIDDEN MEANINGS BEHIND ALL EXISTENCE)

32. ПРИНИМАТЬ БРИЛЛИАНТ - ЭТО УЗНАТЬ ИСТИННУЮ ПРИЧИНУ ВСЕГО (TO ACCEPT THE JEWEL IS TO KNOW THE TRUE REASON FOR EVERYTHING)

ЛОЖНЫЕ ДАННЫЕ И СОГЛАШЕНИЯ

Затем бриллиант поворачивается первой гранью. Чтобы помочь одитировать я даю вам цель наказательной вселенной и ее инверсию (из списка оценивания). После этого я перечисляю ложное данное и аберрированное соглашение. Обратите внимание, что это действительно довольно сложные картинки и т.п. (и им нет необходимости использовать терминалы наказательной вселенной). Это только быстрый обзор, чтобы помочь вам в отмечании.

Имейте ввиду, что пункты, помеченные "Б" - это Базовые пункты в оригинальном фальшивом бриллианте, а пункты, помеченные "П" - это более поздние ложные данные.

16 динамика.

1. Создавать (To Create)	(Статуя)		Разрушать (To Destroy)	(статуя дьявола)
-----------------------------	----------	--	---------------------------	------------------

Б: Бог все создал, а мы продолжаем все это портить. Поэтому вы соглашаетесь, что вы никогда не должны ничего не создавать, ни разрушать, потому что это вселенная бога.

2. Моделировать (To Mock Up)	(Компьютер)		Размоделировать (To Unmock)	(энергетическая масса)
---------------------------------	-------------	--	--------------------------------	------------------------

Б: Когда вы моделируете (мокап) что-то, это выходит из под контроля. Поэтому вы соглашаетесь, что моделировать что-то опасно.

П: Если бы вы могли смоделировать что-то реальное в этой вселенной, способности должны были бы выйти из под контроля и вы бы смоделировали все то, чего вы боитесь и они вы вас уколошили. Поэтому вы соглашаетесь не позволять своим мокапам становиться реальными.

3. Воображать (To Imagine)	(Мультяшная Мышь)		Разрушать иллюзии (To Disillusion)	(вампир, упырь)
-------------------------------	-------------------	--	---------------------------------------	-----------------

Б: За пределами третьего измерения существуют ужасные вещи, которые не хотят, чтобы вы их видели и они будут нападать на вас, если вы это сделаете. Поэтому вы соглашаетесь не воображать ничего за пределами третьего измерения.

П: Если ваше воображение выйдет из-под контроля, вы вообразите ваши самые худшие страхи. Поэтому вы соглашаетесь ничего не воображать.

4. Усиливать (To Intensify)	(Энергетическое облако)		Истощать (To Drain)	(черные водовороты, воронки)
--------------------------------	-------------------------	--	------------------------	------------------------------

Б: Когда вы защищаетесь (отвечаете ударом на удар) от чего-то, он усиливается вашими усилиями противостоять ему. Поэтому вы соглашаетесь не отвечать ударом на удар.

П: Когда вы думаете о чем-нибудь, это становится сильнее и увеличивает свою власть над вами, поэтому вы соглашаетесь не думать ни о чем вне нормальной реальности.

15 динамика

5. Манипулировать (To Manipulate)	(Пингвин-банкир)		Разорять, уничтожать (To Ruin)	(Дракон)
--------------------------------------	------------------	--	-----------------------------------	----------

Б: Судьба (рок) тайно манипулирует вашим поведением и вы ничего с этим не можете сделать, поэтому вы соглашаетесь ни за что не принимать ответственность, поскольку это не ваша вина.

П: Существуют злые люди, которые могли бы манипулировать обществом ради

своих собственных успехов и причинять вред. Поэтому вы соглашаетесь мешать всякому, кто пытается манипулировать обществом.

6. Обменивать(ся) (<i>To Exchange</i>)	(Продавец душ)		Воровать (<i>To Steal</i>)	(Енот)
---	-------------------	--	---------------------------------	--------

Б: Вы отказались от своего права не соглашаться в обмен на возможность играть в эту игру. Поэтому вы соглашаетесь соглашаться с законами этой вселенной.

П: Вы обещали служить богу в обмен на жизнь. Поэтому вы соглашаетесь всегда служить богу и подчиняться законам его вселенной и ничего не подвергать сомнению.

7. Соревноваться (<i>To Compete</i>)	(Тренер, кукла)		Мошенничать (<i>To Cheat</i>)	(Скелет)
---	--------------------	--	------------------------------------	----------

Б: Когда люди соревнуются, только один может победить, а большинство должно проиграть. Поэтому вы соглашаетесь большую часть времени проигрывать.

П: Если бы вы были сильным, вы должны были бы быть эгоистичных и злым навсегда. Поэтому вы соглашаетесь оставаться слабым.

8. Играть (<i>To Play</i>)	(Китайчонок)		Дурачить (<i>To Fool</i>)	(Джокер)
---------------------------------	--------------	--	--------------------------------	----------

Б: Жизнь - всего лишь игра и вы существуете только как игровая пешка. Поэтому вы соглашаетесь, что не имеет значения, что вы делаете, или что с вами происходит, поскольку как бы то ни было нет высшего назначения.

П: Все мы - одно целое, так что когда вы проигрываете кому-то другому, вы на самом деле выигрываете, потому что вы являетесь также и им. Поэтому вы соглашаетесь часто проигрывать, чтобы помочь себе победить где-то в другом месте.

14 динамика

9. Знать (<i>To Know</i>)	(Двухголовый дронт)		Вводить в заблуждение (<i>To Mislead</i>)	(Горилла)
--------------------------------	------------------------	--	--	-----------

Б: Когда вы узнали настоящую правду, вы выбрали забыть ее по основательным причинам. Поэтому вы соглашаетесь не пытаться узнать настоящую правду.

П*: Если бы люди узнали об этом, они бы могли это разрушить. Поэтому вы соглашаетесь, что вы должны не допускать никаких попыток это раскрыть.

10. Понимать (<i>To Understand</i>)	(Бурундук)		Понимать неверно (<i>To Misunderstand</i>)	(калека)
--	------------	--	---	----------

Если бы что-то можно было понять, вы бы уже должны были это понимать. Единственное, чего стоит понимание, принадлежит богу и не может быть понято вами. Следовательно вы соглашаетесь не пытаться ничего понимать, поскольку эти усилия бесполезны.

11. Поглощать (<i>To Absorb</i>)	(Греческий герой)		Отказываться (<i>To Discard</i>)	(Амазонка)
---------------------------------------	-------------------	--	---------------------------------------	------------

Существа - это монеты вселенной и вы можете увеличить свою силу и власть только поглощая их. Поэтому вы соглашаетесь постараться поглотить как можно больше духов.

12. Изучать, учиться (<i>To Learn</i>)	(гном)		Забывать (<i>To Forget</i>)	
---	--------	--	----------------------------------	--

Если бы вы этому научились, это могло бы расстроить игру. Поэтому вы соглашаетесь навсегда это забыть.

13 динамика

13. Мыслить (<i>To Reason</i>)	(клоун)		Расстраивать, нарушать (<i>To Discombobulate</i>)	(человек-оркестр)
-------------------------------------	---------	--	--	-------------------

Настоящей причиной для существования является скормить свою душу богу. Поэтому вы соглашаетесь позволить себя съесть, когда придет время.

14. Ориентировать (<i>To Orient</i>)	(проволочный человек)		Дезориентировать (<i>To Disorient</i>)	(волчок, юла)
---	--------------------------	--	---	------------------

Если бы вы были действительно ориентированы, вы бы могли увидеть, что все это подделка и иллюзия, и вся ваша обладательность была бы потеряна. Поэтому вы соглашаетесь остаться навсегда дезориентированным.

15. Направлять, вести, быть гидом (To Guide)	(проводник, лоцман, пилот)		Неправильно направлять (To Misdirect)	(огородное пугало)
--	----------------------------	--	---------------------------------------	--------------------

Однажды вы были богом и намеревались всех вывести, но вы потерпели неудачу и это ваша вина, что все здесь теперь застряли. Поэтому вы соглашаетесь оставаться здесь и страдать вместе со всеми остальными, потому что это все ваша вина.

16. Вычислять, рассчитывать (To Compute)	(игрушечные тела)		Запутывать (To Confuse)	(зомби)
--	-------------------	--	-------------------------	---------

Вы используете мозг для того, чтобы думать и различать (осознавать), следовательно вы соглашаетесь быть бессознательным всякий раз когда вы выходите из тела.

12 динамика

17. Создавать, сооружать (To Engineer)	(люди-раки)		Дестабилизировать (To Unstabilize)	(отморозок, головорез, тупица)
--	-------------	--	------------------------------------	--------------------------------

Тело было построено в качестве ловушки для духов и вы не сможете выбраться из него до тех пор, пока не умрете. Поэтому вы соглашаетесь принять смерть и умереть так быстро как это возможно, чтобы выбраться из этой ловушки.

18. Конструировать, создавать (To Construct)	(бобры)		Разрушать (To Teardown)	(аварийный кран - wreck crane)
--	---------	--	-------------------------	--------------------------------

Все новое создается из остатков старых масс и энергий. Поэтому вы соглашаетесь, ничего на самом деле не может быть ни создано, ни разрушено.

19. Структурировать (To Structure)	(кристаллы)		Раскалывать (To Shatter)	(Денщик, ординарец)
------------------------------------	-------------	--	--------------------------	---------------------

Структура этой вселенной такова, что объекты реальные, а мысли - нереальные. Поэтому ваши мысли не могут ни на что воздействовать.

20. Строить (To Build)	(люди-змеи)		Потерпеть крушение (To Wreck)	
------------------------	-------------	--	-------------------------------	--

Материя была построена множеством совместно работавших существ. Поэтому вы соглашаетесь, что ваши постулаты сами по себе (в одиночку) не способны воздействовать на материю.

11 динамика

21. Придавать форму (To Shape)	(пластилиновые люди)		Искажать (To Distort)	(морж)
--------------------------------	----------------------	--	-----------------------	--------

Все мы сформированы (созданы) из постулатов других. Поэтому вы соглашаетесь, что постулаты других должны воздействовать на вас.

22. Комбинировать, объединять (To Combine)	(Сиамские близнецы)		Фрагментировать (To Fragment)	(черви)
--	---------------------	--	-------------------------------	---------

Только групповые постулаты могут смоделировать или воздействовать на реальность. Если бы вы были одиноки, у вас бы не было вселенной. Поэтому вы соглашаетесь объединяться с другими существами и слипаться с ними.

23. Изменяться (To Change)	(Волшебник, маг)		Взрываться внутрь (To Implode)	(колдунья, ведьма)
----------------------------	------------------	--	--------------------------------	--------------------

Эта вселенная является построенной картиной, а вы - только фигура, нарисованная на ней господином-художником, вы двигаетесь и действуете как ему нужно для создания этого рисунка. Поэтому вы соглашаетесь, что вы ни на что не можете воздействовать и не можете изменяться, вы должны оставаться таким как есть.

24. Равняться (To Align)	(люди-медведи)		Бунтовать (To Revolt)	(черная пантера)
--------------------------	----------------	--	-----------------------	------------------

Наши попытки быть индивидуальностями и идти своим собственным путем привели нас к такой печальной судьбе. Поэтому вы соглашаетесь равняться на бога исследовать его желаниям, и отбросить в сторону свои собственные нужды и желания.

10 динамика

25. Очищать (<i>To Purify</i>)	(огненные люди)		Извращать (<i>To Pervert</i>)	(сатир, распутник)
-------------------------------------	--------------------	--	------------------------------------	-----------------------

Все ваши желания грязные (порочные), истекающие из вашей грубой животной природы. Поэтому вы соглашаетесь подавлять все ваши стремления, желания и цели, чтобы очистить свою душу.

26. Защищать (<i>To Protect</i>)	(шар энергии)		Наносить урон (<i>To Hurt</i>)	(серебряный шар)
---------------------------------------	------------------	--	-------------------------------------	---------------------

Существуют высшие существа ("божественная полиция, ангелы или полубоги), которые защищают вас от чрезмерного ущерба. Поэтому вы соглашаетесь отдавать им всю свою преданность и никогда не сомневаться (не интересоваться) в их методах.

27. Оборонять (<i>To Defend</i>)	(маленькие зеленые человечки)		Нападать (<i>To Attack</i>)	(горилла- солдат)
---------------------------------------	----------------------------------	--	----------------------------------	----------------------

Единственное реальное существо - это общество, которым является бог. Мы же только клетки в его теле. Поэтому вы соглашаетесь защищать общество от заблуждающихся ("злокачественной опухоли") индивидов, которые работают против него.

28. Быть судьей, судить (<i>To Arbitrate</i>)	(люди- быки)		Не соглашаться (<i>To Disagree</i>)	(змея)
--	-----------------	--	--	--------

Мы прямо сейчас все находимся в импланте и это просто его пункт. Поэтому вы соглашаетесь, что вы не можете не соглашаться или изменять реальность, потому что здесь нет ничего, что можно изменить (?)

9 динамика

29. Укреплять (<i>To Enhance</i>)	(люди-призраки)		Дегradировать (<i>To Degrade</i>)	(демон)
--	-----------------	--	--	---------

Эта вселенная была построена, чтобы научить вас уроку, в котором вы отчаянно нуждаетесь. (Т.е., чтобы вас укрепить). Поэтому вы соглашаетесь пройти его и попытаться научиться из него и не бунтовать, не протестовать против всего, что с вами происходит.

30. Придумывать, изобретать (<i>To Invent</i>)	(гномы- рабочие)		Раздевать (<i>To Divest</i>)	(тролль)
---	---------------------	--	-----------------------------------	----------

Вы - единственная настоящая личность и вы придумали все остальное. Поэтому вы соглашаетесь разделить и поместить кусочки себя во всех остальных, чтобы сохранить их смоделированными (или под контролем ?)

31. Украшать (<i>To Beautify</i>)	(добрая фея)		Делать уродливым (<i>To Make ugly</i>)	(старая ведьма)
--	--------------	--	---	--------------------

Вся красота исходит от бога. Поэтому вы соглашаетесь, что вы сами по себе не можете создать ничего, кроме уродства.

32. Вдохновлять (<i>To Inspire</i>)	(музы)		Препятствовать (<i>To Occlude</i>)	(гипнотизер)
--	--------	--	---	--------------

Только божественное вдохновение может привести к красоте. Это вдохновение нашептывается на ушко великим художникам, оно на самом деле исходит от бога. Поэтому вы соглашаетесь слушать и подчиняться любому шепоту, который появляется в вашем уме, потому что это божественное вдохновение.

8 динамика

33. Превращать (<i>To Convert</i>)	(человек -рыба- рептилия)		Избавлять от иллюзий (<i>To Disabuse</i>)	(шакал)
---	------------------------------	--	--	---------

Люди будут убивать всякого, кто попытается им помочь. Поэтому вы соглашаетесь не пытаться никому помогать.

34. Присоединять(ся) (<i>To Connect</i>)	(женщина- ангел)		Отсоединять(ся) (<i>To Disconnect</i>)	(женщина- паук)
---	---------------------	--	---	--------------------

Мы все являемся частичками Сатаны, который восстал против бога и посмотрел Бриллиант Знания, который был тогда запретным, и был наказан тем, что был фраг-

ментирован и послан сюда. Поэтому вы соглашаетесь, что все мы заслуживаем наказания и должны радостно переносить нашу судьбу.

35. Поклоняться (<i>To Worship</i>)	(рыцари)		Профанировать (<i>To Profane</i>)	(монах)
--	----------	--	--	---------

Мы были созданы исключительно с целью поклонению богу и это поклонение состоит из принятия на себя его страданий. Поэтому вы соглашаетесь посвятить себя страданиям во имя бога и принимаете все страдания без протеста.

36. Просвещать (<i>To Enlighten</i>)	(кролик-проповедник)		Затемнять (<i>To Obscure</i>)	(дымовой, туманный монстр)
---	----------------------	--	------------------------------------	----------------------------

Настоящая правда так ужасна, что может свести вас с ума, поэтому вы соглашаетесь, что вы должны ее забыть.

7 динамика

37. Предопределять (<i>To Predetermine</i>)	(прорицатель)		Делать случайным (<i>To Randomize</i>)	(трехголовый грифон)
--	---------------	--	---	----------------------

Вся история вселенной была предопределена во время ее создания. Поэтому вы соглашаетесь следовать предназначенному для вас курсу и не пытаться ничего изменить.

38. Проникать (<i>To Permeate</i>)	(тело тэты)		Растворять (<i>To Dissolve</i>)	(капля/амеба ¹⁵⁹)
---	-------------	--	--------------------------------------	-------------------------------

Божественный свет проникает всюду и это единственный источник настоящей энергии. Поэтому вы соглашаетесь, что не можете сами создать никакой энергии и зависите от внешнего источника.

39. Собирать (<i>To Collect</i>)	(эльфы/феи)		Отвергать (<i>To Reject</i>)	(человек-волк)
---------------------------------------	-------------	--	-----------------------------------	----------------

Вы видите, что все мы выросли из одного и того же вечного источника и снова должны стать единым. Поэтому вы соглашаетесь приклеиться к другим существам и постараться слиться с ними воедино.

40. Оказывать воздействие (<i>To Influence</i>)	(Купидон)		Портить(ся) (<i>To Reject</i>)	(горбун)
--	-----------	--	-------------------------------------	----------

Если их оставить без контроля, люди будут действовать друг против друга. Поэтому вы соглашаетесь запихивать частичку себя в других, чтобы оказывать на них воздействие и заставлять действовать сообща.

6 динамика

41. Делать твердым (<i>To Solidify</i>)	(Пан -козел-бог)		Отрицать данность (<i>To Not-is</i>)	(человек-невидимка)
--	------------------	--	---	---------------------

Вся материя состоит из деградированных существ. Поэтому вы соглашаетесь, что материя может воздействовать на вас.

42. Локализовать (<i>To Locate</i>)	(гном, лепрекон)		Поместить не туда (<i>To Misplace</i>)	(сверчок)
--	------------------	--	---	-----------

Каждое существо имеет уникальное местоположение, точку зрения, дарованную ему богом. Это там, где вы проводите все свое мышление и откуда вы воспринимаете. Два отдельных местоположения должны быть двумя отдельными существами. Поэтому вы соглашаетесь, что вы не можете быть одновременно в двух местах.

43. Пожинать (плоды) (<i>To Gather</i>)	(тело - скафандр)		Отказываться (<i>To Abandon</i>)	(бродяга)
--	-------------------	--	---------------------------------------	-----------

Все наши души собираются богом, когда мы умираем, поэтому вы соглашаетесь отказаться от всякой идентичности, когда потеряете тело.

44. Пробуждать, проявлять энергию (<i>To Energize</i>)	(мысленный круг)		Шокировать (<i>To Shock</i>)	(электрический человек)
---	------------------	--	-----------------------------------	-------------------------

¹⁵⁹ *aneomba*

Душа может проявлять энергию только путем самопожертвования. Поэтому вы соглашаетесь жертвовать частички себя для общего блага.

5 динамика

45. Делать открытия, находить (<i>To Discover</i>)	(кентавры)		Скрывать (<i>To Hide</i>)	(слизистый монстр)
---	------------	--	--------------------------------	--------------------

Существует эта единственная вселенная, поэтому вы соглашаетесь, что находить что-то вне этой вселенной может быть только обманом чувств (галлюцинацией).

46. Заботиться (<i>To Care For</i>)	(девочка-птичка)		Мучить (<i>To Torture</i>)	(дьявол - щипцы)
--	------------------	--	---------------------------------	------------------

Единственное, что может сделать людей довольными и счастливыми - это слиться с богом. Поэтому вы соглашаетесь заботиться о других, помогая им принять бога и не роптать, как бы тяжкими не были их страдания.

47. Излечивать (<i>To Heal</i>)	(дух-хранитель)		Заражать (<i>To Infect</i>)	(колония микробов)
--------------------------------------	-----------------	--	----------------------------------	--------------------

?

48. Растить (<i>To Grow</i>)	(Генетическая Сущность)		Разлагаться (<i>To Rot</i>)	(грибковые создания)
-----------------------------------	-------------------------	--	----------------------------------	----------------------

?

4 динамика

49. Основывать (<i>To Establish</i>)	(Циклоп)			
---	----------	--	--	--

Вы видите, что общество является сознательной сущностью, а индивиды - только клетками в такой сознательности и они не важны. Поэтому вы соглашаетесь, что вы должны контролировать других ради общества.

50. Расширять(ся) (<i>To Expand</i>)	(мышь инграмма Чтение-Ракета ? - <i>mouse RR engr</i>)		Заключать соглашение	
---	---	--	----------------------	--

?

51. Распределять (<i>To Share</i>)	(дельфины)			
---	------------	--	--	--

Копия всегда меньше, чем оригинал. Мы все являемся результатом длинной серии копирования. Поэтому вы соглашаетесь, что вы всегда будете испорченной копией, не имеющей способностей оригинала.

52. Завоевывать (<i>To Conquer</i>)	(собаки - солдаты)			
--	--------------------	--	--	--

Бог умер от разрыва сердца, потому что не сумел прекратить борьбу. Поэтому вы соглашаетесь бояться бороться.

3 динамика

53. Контролировать (<i>To Control</i>)	(люди - лягушки)			
---	------------------	--	--	--

Если оставить людей без контроля, все может быть разрушено. Поэтому вы соглашаетесь, что вы должны контролировать других ради их собственного блага.

54. Судить (<i>To Judge</i>)	(великаны)		Обвинять (<i>Accuse</i>)	
-----------------------------------	------------	--	-------------------------------	--

Вас судили и справедливо осудили, поэтому вы соглашаетесь, что вы заслужили все, что с вами происходит.

55. Организовывать (<i>To Organize</i>)	(гуманоид - клерк)		Дезорганизовывать (<i>Disorganize</i>)	
--	--------------------	--	---	--

Если бы постулаты каждого были бы равными, все было бы в хаосе. Поэтому вы соглашаетесь, что постулаты группы старше постулатов любого отдельного индивида.

56. Сотрудничать (<i>To Co-operate</i>)	(роботы)		Фальсифицировать (<i>Falsify</i>)	
--	----------	--	--	--

?

2 динамика

57. Участвовать (<i>To Participate</i>)	(русалка)		Разъединять (<i>Disconnect</i>)	
--	-----------	--	--------------------------------------	--

Мы только думаем, что мы проживаем жизнь, на самом деле мы все участвуем в массовом импланте, и постоянно к нам поступает следующий пункт. Поэтому вы соглашаетесь, что вы ничего не можете с этим сделать, или оказать воздействие на реальность.

58. Воспроизводить(ся) (<i>To Reproduce</i>)	(завоеватели - насекомые)		Окутывать/ обладать (<i>Disconnect</i>)	
---	------------------------------	--	--	--

Когда кто-то воспроизводится, он этим уменьшается. Если бы этого не было, вселенная вскоре заполнилась бы и ничего не могло бы оставаться. Поэтому когда вы воспроизводите(ся) (разделяетесь), вы соглашаетесь стать меньше.

59. Удовлетворять (<i>To Satisfy</i>)	(пещерные люди)		Высмеивать (<i>Ridicule</i>)	
--	--------------------	--	-----------------------------------	--

Только Бог абсолютен, а физическая вселенная преходяща, так что вселенная не-удовлетворительна и только сам бриллиант и исполнение Божьего замысла распространить бриллиант удовлетворительны.

60. Присоединяться (<i>To Join</i>)	(люди - кошки)		Отделять (<i>Separate</i>)	
--	-------------------	--	---------------------------------	--

Все мы присоединились к соглашению, чтобы прийти к (создать) реальности. Если кто-нибудь действительно нарушит это соглашение, все должно будет развалиться. Поэтому вы соглашаетесь, что вы должны придерживаться всех однажды сделанных соглашений.

1 динамика

61. Есть (<i>To Eat</i>)	(тигр)			
-------------------------------	--------	--	--	--

Когда вы едите, вы получаете энергию от духа, которого вы съели, поэтому вы соглашаетесь, что вы населены (инфицированы) духами.

62. Чувствовать (<i>To Feel</i>)	(медведь)			
---------------------------------------	-----------	--	--	--

?

63. Восполнять (<i>To Replenish</i>)	(старый араб)		Стареть (<i>To Age</i>)	
---	------------------	--	------------------------------	--

Все следует циклу "создавать -выживать -разрушаться" и вещи только могут долго восполняться, поэтому Вы соглашаетесь стареть и умирать.

64. Продолжаться (<i>To Endure</i>)	(пира- мида)			
--	-----------------	--	--	--

Вселенная не продолжается, продолжается только Бог, поэтому вы можете продолжаться только становясь едины с Богом и помогая ему в его замысле захватить и охватить всех людей.

=====

П И Л О Т

Super Scio*

Часть 4

* Scio (лат.) — знать или различать. Вместе получается что-то вроде "Сверхзнание". От этого же слова происходит слово "Саентология", придуманное Л. Роном Хаббардом в качестве названия для прикладной духовной философии, которую он разрабатывал.

ПИЛОТ

Super Scio

Оригинальное английское издание © 1997

Все коммерческие права сохраняются за автором, который в настоящее время не желает раскрывать своего имени и по этой причине пишет под псевдонимом "Пилот". Разрешается свободное копирование этой книги через Интернет для личного пользования и её размещение на любом web-сервере, который не требует за неё платы и не изменяет её содержания.

перевод VY
e-mail: <vyu@geocities.com>

© 1999

Все права на коммерческое использование перевода сохраняются за автором перевода.

СОДЕРЖАНИЕ

Продвинутые материалы и методика исследований	554
1. <i>Как я пришёл к этим исследованиям</i>	<i>554</i>
2. <i>Исследовательский одитинг</i>	<i>560</i>
2.1 <i>Введение</i>	<i>561</i>
2.2 <i>Стиль одитинга</i>	<i>562</i>
2.3 <i>Админ сессии</i>	<i>563</i>
3. <i>Продвинутый процессинг штрафных вселенных</i>	<i>564</i>
3.1 <i>Общие сведения</i>	<i>564</i>
3.2 <i>Основные процессы</i>	<i>565</i>
3.2.1 <i>ГРУППА 1</i>	<i>565</i>
3.2.2 <i>ГРУППА 2</i>	<i>567</i>
3.2.3 <i>ГРУППА 1Н — негативные цели</i>	<i>567</i>
3.2.4 <i>ГРУППА 2Н</i>	<i>568</i>
3.2.5 <i>ГРУППА 3</i>	<i>568</i>
<i>Заключение</i>	<i>568</i>
4. <i>Список оценивания штрафных вселенных, включая негативные цели.</i>	<i>568</i>
5. <i>Конвейер: общая информация</i>	<i>573</i>
<i>Обратный платен: Завершение негативной цели</i>	<i>575</i>
6. <i>Конвейер: Платен перехода</i>	<i>576</i>
7. <i>ЦПМ с пятисторонней оппозицией</i>	<i>577</i>
<i>Платен ЦПМ с пятисторонней оппозицией: общие пункты</i>	<i>579</i>
<i>Пятисторонние ЦПМ: Список целей</i>	<i>580</i>
16-я динамика: Созидание	581
15-я динамика: Знание или Понимание	581
14-я динамика: Игры	582
13-я динамика: Изменения	582
12-я динамика: Разум	582
11-я динамика: Строительство (конструирование, сборка)	583
10-я динамика: Эстетика	583
9-я динамика: Этика	583
8-я динамика: Религия	583
7-я динамика: Духи	583
6-я динамика: Физическая вселенная	584
5-я динамика: Жизнь	584
4-я динамика: Общество	584
3-я динамика: Группы	584
2-я динамика: Секс / Семья	585
1-я динамика: Тело	586
8. <i>Лабиринты картинок</i>	<i>588</i>
9. <i>Имплант “Большой расщепитель”</i>	<i>589</i>
9.1 <i>Большой расщепитель: типы сущностей</i>	<i>591</i>
Группа 16 — Окончательная блокировка (блокируется разборка этого импланта)	591
Группа 15 — Окончательная структура (сущности, которые поддерживают структуру самого импланта)	592
Группа 14 — Духовная блокада	592
Группа 13 — Духовная структура	592
Группа 12 — Блокада существования	593
Группа 11 — Структура существования	593

Группа 10 — Физическая блокада.....	593
Группа 9 — Структура физической вселенной	594
Группа 8 — Социальная/Жизненная блокада.....	594
Группа 7 — Социальная/Жизненная структура	594
Группа 6Б — Блокада тела.....	595
Группа 5 — Структура тела	595
Группа 4 — Блокада ума	595
Группа 3 — Структура ума	596
Группа 1Б — Блокада Теты	596
Группа 1А — Структура тетана.....	596
9.2 Платен ВЯ (Высшее “Я”).....	597
9.2.1 Вопрос исследований	597
9.2.2 Общая процедура.....	598
9.3 Оценивание сущностей.....	599
9.4 Процедура одитинга “высшего “Я”	600
9.5 Инвертированные цели	601
Платен 2	602
Качание и хлопанье	604
Замечание	605
Оценка сущностей	605
Список коррекции.....	606
Быстрая процедура	607
Раздел 1 — Бесконечность.....	607
Раздел 2 — Бесконечный терминал	609
Раздел 3 — Пункты вселенных.....	610
Инструкции к последующим разделам	611
Раздел 4 — Реальность.....	612
Раздел 5 — Расщепитель.....	612
Раздел 6 — Инструкции	613
Группа 1: Структура тетана	613
Группа 2: Блокада тетана	616
Группа 3: Структура ума	620
Группа 4: Блокада ума	623
Группа 5: Структура тела	625
Группа 6: Блокада тела	628
Группа 7: Социальная/Жизненная структура	631
Группа 8: Социальная/Жизненная блокада.....	634
Группа 9: Структура вселенной.....	636
Группа 8: Блокада вселенной.....	639
Группа 11: Структура существования.....	642
Группа 12: Блокада существования.....	644
Группа 13: Духовная структура.....	646
Группа 14: Духовная блокада	649
Группа 15: Окончательная структура.....	652
Группа 16: Блокада ума	654
Раздел 7 — Заключительные пункты.....	1
Завершающие шаги процессинга	1

Продвинутые материалы и методика исследований

Материалы, представленные в этой и следующей главах, носят более умозрительный характер, по сравнению с предыдущими главами этой книги.

Эти две главы рассчитаны, в основном, на других исследователей и не дают точных ответов.

1. Как я пришёл к этим исследованиям

Первым необходимым требованием для проведения исследований в области ума является страстное желание их провести, поскольку ничто, кроме полной самоотдачи, не поможет вам преодолеть все препятствия на этом пути. Эти материалы следует применять только искателям истины. Вы должны отложить в сторону свой кейс и отбросить всякие желания, которые могут помешать исследованиям, будь то жажда богатства, мести или справедливости.

Мне выпало счастье находиться в той точке цикла существования, в которой мой интеллект достигал максимума (у всех нас бывают “умные” и “глупые” жизни) и еще большее счастье иметь семью и учителей, которые чаще помогали, чем служили помехой. Без этого мне не хватило бы ума сопоставить данные и понять полученные результаты.

Помимо этого, исследователю приходится предстать перед двумя реальностями — строгой науки и метафизики — лишь их слияние может дать надежду на успех в этой области. Я так и не добрался до Индии, но вырос в семье, где живо интересовались метафизикой и паранормальными явлениями — а я это компенсировал своей природной склонностью к физике и математике.

И наконец, будучи подростком, я удачно наткнулся на саентологию, до того, как включился обычный груз абберраций, который накапливается за время земной жизни. И это произошло достаточно рано, чтобы помочь мне избежать вовлечения в бытовавший в шестидесятых культ наркотиков. Это было бы ошибкой, не только потому, что наркотики, которые расширяют сознание, поднимают слишком много из области подсознательного без должной подготовки, но и потому, что я хотел быть уверенным в том, что всё, что я видел или переживал, не было результатом какого-то остаточного галлюциногенного действия наркотиков.

Это сделало меня идеально подготовленным для изучения предмета саентологии и я делал это с увлечённостью, которая вскоре начала граничить с фанатизмом. Но после глупостей 1968 и 69 годов фанатизм перерос в разочарование. Поскольку я не желал бросать этот предмет, я преисполнился мрачной решимости и даже остался в штате, пока не истёк мой контракт. Я подпортил своё дело несколькими уходами с рабочего места, поскольку делал это каждый раз, когда моя совесть восставала против полученных приказов, но, когда шум поутихнет, я всегда возвращался.

В конце концов, конфликт между моей любовью к саентологии и отвращение к тому, во что превратилась организация, стал настолько сильным, что я больше не мог оставаться в штате. Но я продолжал изучать этот предмет, в особенности материалы 50-х, которые, по большей части, игнорировались, по крайней мере, в те дни (с тех пор дела пошли лучше).

Наконец, я прошёл соло-НОТы и за полгода их завершил (неофициально). Дело было в те годы, когда этот уровень только появился, за долго до того, как кому-либо позволили пройти аттестацию на его завершение.

Что касается меня, то я достиг чудесного состояния осознания. Я не только стал причиной по отношению к жизни (например, на меня больше не оказывали влияния ТТ и при желании я мог с ними справиться), но я также осознал, что никто, в действительности, не имеет никакого местоположения (это просто ошибочная идея, которой мы все придерживаемся); поэтому, в некоторой степени, я был вне этой вселенной и больше не застревал в идущих здесь играх.

Но меня смогли заставить усомниться в том, что я действительно завершил этот уровень. Существовало множество не слишком ясных идей о том, что будет на уровне ОТ VII, и нежелания Организации подтвердить чьё-либо завершение оказалось достаточно, чтобы я стал думать, а не в НОТах ли причина того, что я всё ещё не могу свободно проходить сквозь стены. Думаю, что в подобном положении тогда пребывали многие из нас; очень сильно сомневаюсь в том, что я был первым, кто достиг завершения этого уровня.

Возможно также, что у СиОрга были свои политические и рекламные соображения о том, кому можно позволить стать первым человеком, завершившим этот курс. Многие из нас, старых одиторов (которые скорее всего и завершили бы его в числе первых) не были пламенными приверженцами “линии партии”. Когда толпы приветствовали возгласами “Ура!” статую Рона, мы, по обыкновению, цинично стояли рядом и ожидали отделения очередной волны ТТ. Наверху знают, кто слепо верит, а кто способен думать самостоятельно, хотя это и не является этическим преступлением. На более житейском уровне я был неуклюжим, носил очки и прославился протестами против идиотской политики продаж, которая, по моему мнению, ставила нас в один ряд с продавцами эликсиров и подержанных машин.

Итак, после очень длительного перерыва, я вернулся к одитингу этого уровня. На этом этапе вам предоставляют свободу обрабатывать техникой НОТов практически всё, что угодно; поэтому я занялся материалом, который всё ещё привлекал моё внимание. Но теперь я обрабатывал те вещи, происхождение которых не укладывалось в теорию НОТов, поэтому, когда я обработал НОТами всё, что можно было обработать, материал, которым я занимался, никуда не делся; я так и не добрался до настоящей причины. Это был период постоянных превышений. Я занимался всем, начиная с вопроса, почему стены твёрдые и кончая основным источником разрывов АРО, и использовал неверную технологию для решения проблем подобного рода.

И при всём при том, я очень во многом добивался успеха. Некоторые вещи, о которых я здесь говорил, были изучены как раз в этот период. Я даже занялся подчисткой своих прошлых упражнений на уровнях ОТ с 4 по 7, которые весьма успешно проходил раньше, в поисках любого материала НОТов, который, возможно, всплыл во время их прохождения. Я зашёл настолько далеко, что выпускал притягивающие лучи и смотрел, не проявятся ли какие-нибудь сущности, чтобы их заблокировать и т. п.

Я наткнулся на три области, которые никак не прояснялись и, в конечном итоге, разрушили это прекрасное состояние кейса, а также с практически неустранимой ПС, которая появилась, когда я на самом деле завершил этот уровень.

Этими тремя непрояснёнными областями были:

1. Вселенные имплантирования;
2. Отколовшиеся части себя;
3. Подлинные ЦПМ.

Постепенно, по мере того, как я занимался вещами, которые к ним привели, справляясь по ходу дела с материалом НОТов, эти три области всплывали и проявлялись всё больше и больше, но не получали должной обработки. Я находился в столь прекрасном состоянии, что мог поднять массу материала, прежде чем оно разрушилось.

После этого улаживание в Организации оказалось безнадёжным и расстраивающим. Меня постоянно пытались заставить проходить НОТы дальше и почти никто не верил в другие вещи, которые я обнаружил, а даже если и верили, то ни у кого не было способа с ними справиться.

Прошло много лет, а моё состояние продолжало ухудшаться. В конце концов, я стал больным, глухим на одно ухо, с огромной быстротой терял зубы, чувствовал себя несчастным на работе и вообще в жизни, и тонул в невыносимом чувстве безнадёжности. Я понял, что качусь вниз по нисходящей спирали, которая вскоре закончится поражением и смертью.

Тогда я решил, что терять мне нечего и ушёл с головой в ничем не ограниченный соло-одитинг, в соответствии лишь с одними моими сумбурными идеями.

Я начал с того, что составил список всевозможных причин того плохого состояния, в котором я пребывал, включая наиболее частые причины начального уровня (проступки, неверные пункты и пр.), материал НОТов и даже обесценивание моего завершения и отказ в аттестации. В этих областях у меня был незначительный заряд, и я его подчистил. Но это нисколько не облегчило груз материала, с которым я столкнулся, не имея способа с ним справиться. Поэтому я обратился к трём вышеозначенным областям; хорошие показания на э-метре давали вселенные имплантирования.

У меня было впечатление о вселенной имплантирования с тигром и идея о том, что в платене, возможно, несколько десятков пунктов — это немного напоминает некоторые вещи с уровня ОТ 2. Я попытался воспользоваться технологией составления списка, чтобы определить, что это за пункты. Я не имел представления, во что ввязываюсь.

Спустя тысячи пунктов, я узнал структуру штрафных вселенных. И тогда всё изменилось.

В конце концов, штрафные вселенные дали эффективное исключение и я опять просто летал. Но я не мог найти способ обработки подлинных ЦПМ и отколовшихся частей, поэтому продолжил исследования трака, в особенности, поздних имплантов, которые были основаны на целях штрафных вселенных. Наконец, я стал обнаруживать вещи, которые предшествовали штрафным вселенным и начал составлять карту трака, представленную в главе “Космическая история”.

Как только я обработал достаточно имплантов, одна из целей подлинных ЦПМ просто сама пришла ко мне в руки. Мне с трудом верилось, что я не подумал о ней раньше — такой она была очевидной.

После нескольких неудачных попыток, я, наконец, нашёл способ их обработки (см. главу о подлинных ЦПМ) и окончательно разобрался с этой темой.

Вопрос об отколовшихся частях себя преследовал меня лет десять, и время от времени я за него брался. Но каждая попытка его решить завершалась неудачей и частенько приводила к боли. Лишь недавно я нашёл способ их обработки (см. главу “Разделяй и властвуй”).

Итак, в конечном итоге, я разобрался со всеми тремя большими для меня темами. Испытания и трудности, пережитые в ходе этих исследований были столь велики, что я бы не решился лишиться этих знаний тех, кто хочет их получить.

Конечно, пока я разбирался с приведёнными здесь областями, в ходе своих вольных и беспорядочных исследований, мне удалось поднять ещё кучу нерешённых вопросов. Но сейчас это уже не имеет значения, так как теперь у меня есть способ пробраться через этот лабиринт. В конце концов, я всегда этим занимался для того, чтобы обнаружить истину, а не для того, чтобы остановиться на каком-то единственном решении. Когда находишь правильные ответы, они часто приводят к новым вопросам.

По правде сказать, я, вероятно, спорадически занимаюсь поисками ответов уже в течении исключительно долгого времени. То же самое, возможно, происходит и со всеми остальными. Один из инцидентов, что я обнаружил, был очень поучительным, так что я приведу его здесь.

Такое впечатление, что однажды я был богатым купцом, торгующим рисом; я чувствовал себя виноватым за то, что мои знания и власть позволяли мне жить в достатке за счёт других, которые умирали от голода. И в конце концов, я всё бросил и отправился с паломничеством в Тибет. Возможно, что это происходило в Индии около тысячи лет назад. У ворот меня подвергли тому же ритуалу посвящения, который проходили местные дети, а именно, нужно было просидеть обнажённым всю ночь в гималайских снегах. Именно это стало причиной изречения, что дорога в Лхасу есть смерть — немногие из жителей низовий спаслись в ту ночь. Но это делалось без дурного умысла. Со мной сидел священник, читал свитки и давал указания. После этого я умер; он продолжал разговаривать с телом и побуждал меня проходить область между жизнями, чтобы я переродился среди них и смог пройти дальнейшее обучение.

После нескольких жизней среди монахов, когда, после всех моих трудов, результаты были едва заметны, я преисполнился стремления и решимости достичь просветления любыми средствами. Я взял собрание свитков и сел их читать, и пока это делал, отказывался ото всякой пищи.

Свитки не имели глубокого смысла. В них содержались вещи вроде семи добродетелей и т. п., которые хотя и звучали мило, но не являлись большими откровениями. Вся эта история вновь всплыла в моей памяти, когда я вновь перечитывал один из этих свитков (в переводе Эвана Тайной Доктрины).

Многие дни я механически читал эти свитки, отказываясь ото всего, за исключением воды. Я игнорировал все разговоры и всё, что отвлекало внимание, и просто упрямо продолжал читать, находясь в каком-то полутрансе. В конце концов, тело оказалось на грани голодной смерти, но я не обращал внимания на приступы голода и в конце концов, они прекратились, сменившись каким-то оцепенением и слабостью.

Наконец, я достиг точки, когда у тела не оставалось больше энергии, чтобы поддерживать в себе жизнь, но оно еще не умерло. Итак, я был жив и в сознании, при полной поддержке тела, но само тело перестало создавать для меня помехи своими восприятиями и энергетическими полями. И тогда я осознал, что та маленькая искорка энергии, которая ещё во мне оставалась, была моим собственным творением, а не исходила от тела; мне удалось развить это осознание и получить восприятие, сколько энергии я вырабатывал и куда она уходила. Вполне возможно, что пока вы живы, тело всасывает вашу энергию и создаёт помехи, а в области между жизнями тюремная механика стремится вас заблокировать; таким образом, в пограничном состоянии между жизнью и смертью, я нашёл своеобразную брешь в этой ловушке.

И пребывая в этом состоянии, настолько долго, насколько позволяло моё мужество, я пытался раздуть пламя моей собственной энергии, а потом заставил своё тело встать и попросил пищи, поскольку знал, что нужно сообщить другим монахам о том, что я обнаружил. Конечно же, мои скупые восприятия и производство энергии были вновь почти полностью поглощены телом — почти, но не совсем. После этого я учил и учился сам в течении многих лет. Наконец, я предпринял ещё одну попытку, но теперь уже знал, куда отправляюсь. В этот раз я продолжил тренировать мою собственную энергию, и когда тело умерло, я едва заметил его кончину.

Я не уверен, были ли это месяцы или годы, но тренировался я в течении очень долгого времени, используя простейшие упражнения восприятия и управления энергией. Не думаю, что мои упражнения хотя бы близко подходили к тем упражнениям для ОТ, которые у нас есть сейчас, но даже самый простой процесс “дотянуться и отпустить” может быть чрезвычайно эффективным, если его делать со своей собственной энергией, которую можно воспринять.

В конце я достиг состояния настоящего сознания и способности в условиях пребывания без тела. Это не похоже на то, что обычно бывает между жизнями, когда вы, как правило, находитесь в полусне, вас дубасят энергиями и досаждают вам механизмами управления.

Но по-настоящему, я не сделал ничего для улаживания своего кейса. Ведь не было никакой технологии обработки проблем, проступков или расстройств, и у меня всё ещё не было ответа на вопрос, который и привёл меня в Тибет — как прекратить страдания и голод во всём мире.

Поэтому я снова занялся поисками ответов. Думаю, что этот поиск основывался на каком-то материале из другого свитка (я не встречал его в текущей жизни) — я попытался найти выход из этой вселенной. Полагаю, что в нём мне советовали найти чёрную лошадь в небе (туманность “Конская голова”) и пройти в неё, и дело кончилось тем, что я вылез из одного из “колодцев” в Магической вселенной. Там я нашёл красный цветок в небе и через него прошёл в следующую вселенную рангом выше (разрушенную Вселенную мысли-конфликтов), а в ней двойная спираль (?) вела во Вселенную символов. Всё путешествие представляется чрезвычайно смутным (и возможно, что мой рикол здесь как-то заблокирован), но думаю, что я в конце концов вышел за пределы Бриллианта знания и выбрался наружу.

А там у меня возникло чувство, будто меня остановили, охладили мой пыл, и блокировали, а также идея, что на отдалении находились недостижимые вещи вроде ночных городов. И такое впечатление, что в мой ум была заложена мысль, что я не готов и что мы все должны выйти вместе. После этого я снова прошёл всю последовательность вселенных и вернулся обратно, поскольку именно с этим местом я был хорошо знаком и тут жили все люди, которых я знал.

Вернулся я, обладая значительным могуществом, намного превышавшим то, что я имел в

тот момент, когда уходил. И я решил изменить мир и превратить его в лучшее место. Поэтому я перевоплотился и в этот раз был таким сильным, что мою энергию можно было заметить — она светила как факел, а поля тела затоплялись моими собственными проекциями. Я выбрал самую продвинутую в науке культуру — в то время это был Ислам — и стал белым магом и колдуном в Тунисе. Я приобрёл значительные богатство и власть, сам султан ко мне прислушивался; но всё дело испортили обычные вне-рудименты¹⁶⁰ и другие факторы кейса, и конец истории был мало приятным. В следующей жизни я быстро опускался и стал не белым, а чёрным магом. И в ходе этой драматизации умудрился быстро растерять все свои способности и вновь слиться с основной массой человечества. Сразу после этого я прожил несколько жизней среди христиан, попеременно то греша, то молясь о прощении, хотя никогда и не помнил, за что именно мне нужно получить прощение.

Эта история выглядит весьма сумбурно и у меня были сомнения, когда я в первый раз просканировал и записал инцидент (сразу после того, как прочитал тот свиток в переводе Эвана). Это было до того, как я обнаружил материалы о подлинных ЦПМ и у меня не было ни карты моих жизней на Земле, ни уверенности в том немногом, что я мог вспомнить. Но это дало мне странную идею о Бриллианте знания на вершине последовательности вселенных (благодаря прохождению штрафных вселенных, я тогда уже нанёс её на карту, вплоть до самой Домашней вселенной), и поэтому я энергично взялся за исследование этой области. Бриллиант знания чуть ли не выбивал стрелку э-метра за ограничительные булавки и то, что мне удавалось разобрать в его структуре, давало устойчивую реакцию, несмотря на мои трудности с визуализацией многомерной конструкции.

Я до сих пор считаю материалы, связанные с Бриллиантом знания, несколько умозрительными, поскольку я всё ещё не в состоянии визуализировать объекты с таким количеством измерений (даже при том, что я могу без труда визуализировать четырёхмерные структуры с тех пор, как прошёл инцидент с войнами за реальность), но я вполне убеждён, что Бриллиант существует. То малое, что мне удалось относительно него вытянуть, объясняет столь многое о том, кто мы и что здесь происходит, что я склонен в это верить.

Фокус с тренировкой процессов ОТ в той тибетской жизни в состоянии на грани смерти очень хорошо согласуется с одним моим околосмертным переживанием в этой жизни. Однажды меня кинули два парня и это очень сильно меня разозлило, я постоял за себя и в процессе меня несколько раз пырнули ножом. Я ушёл оттуда и попытался вылечить тело ментальными средствами (это была большая ошибка). Думаю, что мне на самом деле удалось залечить одну или две раны, но в течении часа, пока я этим занимался, кровь текла струёй из остальных, поэтому, в конце концов, я сдался и вызвал скорую помощь (когда меня доставили в реанимацию им пришлось закачать в меня 5 литров крови).

Когда меня отнесли вниз на носилках (я вернулся к себе домой), тело выключилось и я потерял над ним контроль. Все чувства просто напрочь отключились, но я полностью сохранял сознание. Это совсем не походило на сон или грёзы — я бодрствовал, но не получал никаких сигналов от тела. Я не видел никакого света в конце туннеля — ничего похожего, но видел звёзды. Потом до меня дошло, что я смотрю на небо (была ночь), я осмотрелся и увидел в нескольких сотнях футов внизу под собой крошечную машину скорой помощи, которая неслась по улице. Насколько я помню, мои восприятия были ясными и несомненными, намного лучше, чем во всех прошлых инцидентах, когда я проходил моменты настоящего умирания. Согласно мистикам, в данной ситуации вы должны отыскать золотой шнур, который тянется к телу и ухватиться за него. Это показалось мне хорошей идеей, поэтому я смоделировал золотой луч и направил его на тело. Возможно, это сохранило ему жизнь. Я видел, как его внесли в реанимационную (когда мы приехали в больницу, я спустился вниз и оставался поблизости). Затем в него стали закачивать кровь и ощущения тела снова вернулись. Это выглядело, как будто вас затягивает поток и вот я снова оказался в теле и смотрел по сторонам на комнату, пока со мной возились врачи. Я чувствовал себя очень хорошо и был доволен собой из-за этого переживания вне тела; помню как я шутил с медсёстрами. Сомневаюсь, что моё сердце останавливалось, так что официально я не

¹⁶⁰ вне-рудименты — рудименты, которые несут заряд, т.е. дают показания на э-метре

был мертв ни минуты, но я достиг того состояния на грани смерти, когда тело больше не подавляло моих собственных восприятий и энергий.

Надо отдать должное Организации — они срочно выслали аудитора ко мне в больницу и я получил полный набор ассистов (между прочим, бесплатно, даже при том, что я уже многие годы не состоял в штате). Моё выздоровление шло раз в пять быстрее обычного. Главный хирург приводил ко мне студентов, проходивших интернатуру, и читал лекции о чудесном выздоровлении и о том, как невероятно то, что я до сих пор ещё жив. После операции (вскоре после того, как меня доставили в реанимацию) давались оценки, что я проведу неделю при интенсивном уходе, один-два месяца в больнице и пройдёт по меньшей мере шесть месяцев, прежде чем я снова смогу работать и легко передвигаться. На самом деле, я провёл четыре часа при интенсивном уходе (я сидел, говорил и принимал посетителей, поэтому меня сразу же перевели), неделю в больнице и за месяц полностью выздоровел и вернулся на работу.

Согласно тибетским материалам, если вы умираете в сознании, у вас будет короткий период, когда ваш уровень энергии всё ещё высок и вы сможете успешно им воспользоваться, если практикуете “Йогу ясного света конфронта” (в переводе не используется термин “конфронт”, вместо этого там пишут “сидение-лицом-к-лицу”; в свитках же это понятие обозначается одним словом). После этого, по словам тибетцев, существо впадает в обморок. Более того, период ясности может быть кратким или длительным, в зависимости от духовного уровня индивида; на него могут влиять и обстоятельства смерти; возможно, его не будет вообще, если человек находился под воздействием лекарств. Поэтому тибетцы отвергали использование обезболивающих средств, когда находились на пороге смерти, поскольку они хотели получить возможность выхода из тела в полном сознании, не будучи одурманенными наркотиками. Возможно, это неплохая идея.

В полном контрасте с двумя приведёнными выше переживаниями, в которых я был вне тела в полном сознании, в то время как само тело было полумёртвым и совершенно не функционировало, находится другое переживание, когда у меня совсем не было тела, в результате чего я испытал ужасное уменьшение осознания.

Это переживание можно описать как телепортацию и произошло оно в тот короткий период времени, когда я был выключенным ОТ в 1968 году.

Был холодный вечер и я возвращался с девушкой после обеда. Мы были просто друзьями, но держали друг друга под руку, чтобы было теплее, поскольку не взяли с собой пальто, а пока мы обедали, температура резко упала. Мы дошли до угла в двух кварталах от организации и я заметил вход в метро. Я знал, что платформа метро простиралась под землёй до того самого места, куда мы шли, и что там был выход. В том районе в деловой части города на станциях метро часто (но не всегда) бывают проходы или параллельные туннели, где можно пройти на другой конец станции, не платя за вход на платформу. В некоторых местах можно пройти под землёй целую милю и там было намного теплее.

Так вот, я подумал, что мы могли бы пройти оставшуюся часть пути под землёй в относительном комфорте. Но мне не хотелось тащить девушку вниз по лестнице с тем лишь, чтобы обнаружить там нам преграду путь касса или турникеты. А это как раз было то время, когда у меня происходили вспышки хорошего внешнего восприятия (мимолётные, но ясные картины обстановки). Поэтому я решил просто пойти туда и взглянуть, не используя тело. Для этой цели я принял решение быть там (а не двигаться туда, например).

В следующий момент я был там и смотрел на турникеты. На мгновение я расстроился, что они преграждают мне путь. Но потом сообразил, что могу запросто проплыть над ними. Итак, я начал шататься по метро в бестелесном состоянии. Всё выглядело несколько смутно, но более отчётливо, чем во сне. Предметы немного расплывались, как будто я не надел очки. Но я не помнил, что ношу очки, поэтому всё это казалось вполне естественным. Не помнил я и кто я такой, и что здесь внизу делаю. Но это было приятно, и мне нравилось перемещаться и смотреть на вещи. Оглядываясь назад, скажу, что я был до абсурда простодушен, как будто мой КИ не превышал 50. Но что-то не давало мне покоя и, в конце концов, я вспомнил про девушку.

В следующее мгновение я стоял на улице, а она смотрела на меня в упор, выкрикивая моё

имя. Затем она отшатнулась в изумлении и спросила: “Где ты был?”. Я вернулся в своё нормальное сознание, но немного смутился. Я тут же предположил, что моё тело вошло в какой-то транс, пока я осматривался в метро. И сообщил ей об этом, но она меня не поняла и сказала: “Как же ты мог вернуться из метро, когда здесь нет входа?”. Я огляделся вокруг и обнаружил, что мы находились в нескольких кварталах от того места, где были раньше. Тогда я спросил её, что случилось. И она мне рассказала, что я внезапно исчез, а она испугалась и принялась бегать вокруг и звать меня. Она добежала до следующего квартала, завернула за угол и продолжала метаться и искать меня, как вдруг я возник прямо перед ней.

Мы это обсудили и единственный вывод, который можно было сделать — это то, что моё тело не существовало в течении некоторого времени. Естественно, с тех пор мне всегда было интересно, что же именно я тогда сделал и как это проделать снова. Простейшим объяснением казалось то, что я просто забыл, что надо продолжать создавать тело, а потом снова об этом вспомнил.

При дальнейшем исследовании, возникло такое впечатление, что существовал некий энергетический шаблон, который я механически непрерывно накачивал энергией, и я просто прервал поток энергии. Но шаблон всё равно остался в некоем потенциальном состоянии; потом я снова зарядил его энергией и тело вернулось. Поскольку так получилось, что я подзарядил его не в том месте, где оно исчезло, а в каком-то другом, то теоретически, результатом был эффект телепортации.

Это привело меня ко всякого рода интересным идеям, например, концепции о том, что в основе физического проявления реальности лежат определённые шаблоны (только позже я обнаружил, что похожие идеи были у Платона). Это также привело меня к мысли, что может существовать “потенциальное” вещество (в противоположность “реализованному” веществу) точно также, как есть потенциальная энергия (в противоположность кинетической энергии).

Но сколько бы раз я не пытался пройти этот инцидент, в нём всегда присутствуют некие “слепые пятна” — в тот момент, когда я исчез и ещё одно в момент возвращения. Похоже на то, что там есть нечто, что я не позволяю себе вспомнить.

Интересно, что когда я вновь появился, я почувствовал себя намного теплее. Девушка тоже разгорячилась, поскольку бегала вокруг изо всех сил и искала меня. Так что мы ощущали себя вполне комфортно и, наконец, дошли до организации.

Один из важных моментов — это то, насколько огромным было у меня помутнение сознания в отсутствии тела. Это навело меня на мысль, что мы по глупости используем мозг в качестве вспомогательного инструмента для большей части своего мышления (как мы используем калькулятор, вместо того, чтобы считать самому) и теряем его, когда тела больше нет. Поэтому, когда мы умираем, мы превращаемся в слабоумных и нас легко обмануть штучками вроде имплантов между жизнями.

Было бы хорошей мыслью попрактиковаться в мышлении, не используя мозг. Думаю, что у нас есть потребность (или аберрация) в том, чтобы помещать свои мысли и воспоминания в какую-то массу или объект. Попробуйте произвести какие-нибудь арифметические вычисления, запихивая числа в гору или ещё куда-нибудь, а потом попробуйте в этом пространстве проделать арифметическое действие (сложение и пр.). Когда я впервые попробовал это сделать, это оказалось на удивление трудным (как будто делаешь это в первый раз, несмотря на то, что я могу с лёгкостью проводить большие вычисления в голове), но очень быстро это стало легко получаться. Возможно, это изменит положение дел после смерти — вместо того, чтобы поглупеть, вы будете ясно мыслить.

2. Исследовательский аудитинг

Когда я добился выключения штрафных вселенных, за неимением лучшего подхода, я приступил к исследовательскому рандауну, для того чтобы попытаться пройти их дальше, а также составить карту трака, обрабатывая более поздние импланты, которые были заперты поверх них. Он не имел настоящего терапевтического эффекта, поскольку я, как правило, поднимал столько же материала, сколько и стирал, но в

конце концов вскрыл часть трака, достаточную для того, чтобы прояснить более ранние области трака, обнаружить Вселенную соглашений и пр. Итак, вот рандаун, который я использовал. Я не стал бы его рекомендовать для получения улучшений кейса, поскольку, когда вы знаете, что к чему, для этого существуют более лёгкие пути. — *Авг. 1996 года*

24 марта 1990 года

пересмотрено: февраль 1993 года

2.1 Введение

Это исследовательский одитинг. А по сему, для его проведения потребуется человек с хорошими навыками, который не прочь попасть в лапы рестимуляции и раскрыть истину, невзирая на все предрассудки. Это та стена, о которую бьются многие исследователи, поскольку самый большой предрассудок — это стремление видеть вещи таким образом, чтобы сделать других неправыми или оправдать проступки самого исследователя. Следующим по порядку идёт предрассудок, который проистекает от желания найти подтверждение какой-нибудь излюбленной теории или опровергнуть какую-то теорию, которая кажется вам отвратительной. А если вы к тому же пытаетесь что-то заработать на этих материалах (бог вам в помощь), то это еще больше усложняет ситуацию.

От этой болезни страдают все исследователи. Хорошие исследования — те блестящие моменты, когда вы находите настоящую жемчужину — осуществляются благодаря принятию собственной неправоты, когда вы не протестуете, обнаружив, что вы-то и были главным злодеем (иногда вы им действительно были — но не всегда) и готовы изменить свою теорию, даже если вы заработали на ней хорошую репутацию. Вам следует на всё смотреть с подозрением, в особенности, когда что-то подтверждает вашу правоту. И потребуется немалая выдержка, чтобы вынести замешательство, которое будет вас охватывать всякий раз, когда пошатнётся то, что вы до сих пор считали стабильным данным.

Этот путь не лишён опасностей. Здесь ничто не гарантировано. Я полагаю, что если вы будете стремиться к истине, то вы её найдёте, но если вы зашли далеко нетореными тропами и попали в беду, не будет никого, кто смог бы предложить вам технологию для спасения, кроме вас самих. Это не мост. Мост остался далеко позади. Это скорее похоже на верёвочку, протянутую в направлении далёкого берега, которая лишь даёт вам представление, о том, куда плыть.

Так что имейте в виду. Вы сами отвечаете за свой кейс. Некоторые мои идеи могут быть неверны. Вполне естественно, что время от времени я неправильно понимал пункт или цель. Вам решать, как построить свой мост. И когда вы к чему-то придёте, попытайтесь помочь продвигнуться и другим людям. Мы и раньше исследовали свою часть ловушки, а потом хранили это в тайне и применяли для собственной выгоды. Некоторые из этих материалов мне кажутся до ужаса знакомыми. Около сотни миллионов лет назад кое-что из этого исследовалось группой, куда кое-кто из нас входил; впоследствии мы стали богами для местных жителей. Если быть точным, я полагаю, что у нас были подробные платены пунктов “СИЕ ОЗНАЧАЕТ...” из штрафных вселенных (вероятно, там было около 10 000 пунктов), но не было других материалов. Мне это не принесло большой пользы. Какое-то время было весело (и я совершил несколько ужасных проступков), а потом я опустился до гуманоидного состояния, когда неудачно попытался остановить Инцидент 2. Сейчас сложнее исследовать эти материалы — все эти факторы, в совокупности с более поздними имплантами (Фак. 1 и пр.), делают картину весьма запутанной.

Хочу сделать ещё более серьёзное предупреждение: не используйте эти материалы против других, даже если вам кажется, что это оправдано. Мы намеренно постоянно их друг у друга рестимулировали. Кое-что из этого исследовалось уже неоднократно и использовалось для разработки имплантов. Вначале идея состояла в том, чтобы контролировать преступников (хотя и здесь попадаются исключения). Позже жадные до власти безумцы оборачивали их против населения в целом. Каждый найдёт случаи, когда он имплантировал других или даже принимал участие в разработке имплантов. Более того, имеется бесчисленное множество случаев, когда вы, будучи богом, воевали с другим богом, запуская друг в друга рестимулирующие пункты и сим-

волы, до тех пор пока один из вас не сдавался и не растрачивал силу. В этой области имеется столь тяжкий груз проступков, что использование этих материалов против других крайне опасно для того, кто их использует.

Теперь о хорошем. Никто не будет ограничивать вашу линию прояснения и говорить вам, что можно проходить, а что нет. По правде говоря, вы можете проходить всё что угодно, если у вас есть правильный подход. Всё, что вам нужно — это правильный подход и понимание.

Открытие штрафных вселенных эпохи домашних вселенных предоставило нам такой подход. Стремясь на них выйти, вы пропускаете материала, достойного десяти-двадцати хороших уровней ОТ (с традиционным постепенным подходом). Эти уровни проявятся, когда вы попытаетесь разобрать штрафные вселенные. Но сам факт того, что вы отталкиваетесь от исключительно ранних базовых инцидентов, поможет вам вычислить все эти более поздние вещи, и как следует с ними разобраться.

2.2 Стил ь одитинга

Самое важное в исследовательском одитинге — это прояснение (*этовон-чэ*) (т.е. когда вы замечаете что-то и говорите “а это вон чё...”). Вы удастся провести весьма ограниченное количество чего-то, прежде чем ТА э-метра соберёт вещички и двинет восвояси. Замечайте с уверенностью всё, что можете, и заносите результаты вашего прояснения на бумагу. Не выбивайтесь из сил, пытаюсь заметить что-то, что перегружено зарядом и находится вне поля зрения. Можете провести небольшую проверку, чтобы посмотреть, не блокирует ли обзор какой-то ТТ или брикет, или же его заслоняет совершённый вами проступок. Попробуйте датирование или проверить несколько сделанных наугад предположений, но не стоит слишком долго с этим возиться.

Если что-то скрыто, но не вошло в рестимуляцию, оставьте это в покое и работайте с тем материалом, где у вас есть уверенность. Каждый раз, когда я находил какой-то ключевой аберрирующий инцидент, я вначале получал лишь его туманные отблески на паре целей штрафных вселенных; только потом снималось достаточное количество заряда, для того чтобы рассмотреть его структуру. Поэтому, если что-то не готово для прохождения, не обращайтесь на это внимания и идите дальше. Через некоторое время появится больше подробностей и вы сможете разобрать весь инцидент целиком.

Если что-то не даёт вам двигаться дальше, но вам никак не удаётся до этого добраться, часто помогает небольшой перерыв, после которого, когда рестимуляция немного охладится, вы можете снова взглянуть, что там. Не выключайте э-метр и оставайтесь в сессии. Зачастую, когда вы встанете с кресла и пойдёте сделать себе чашечку кофе, вам внезапно придёт в голову новая идея и вы тут же схватите банки, чтобы её проверить. Чего не нужно делать, так это упрямо держать банки и вопрошать “Что это?”. Всё, что вы получите в этом случае — это залипшую стрелку и ползуций вверх ТА.

Ещё один хороший приём — это сделать перерыв и надеть шляпу К/С. Это особенно полезно в случае, если вы сделали какие-то ошибки. Вы можете составить небольшой список того, что было сделано неправильно, а потом вернуться в сессию и проверить его. Имейте ввиду, не делайте это в рамках техники составления и обнуления списка. “Что я прошляпил на этот раз?” — не слишком хороший вопрос для списка.

Иногда вы вляпаетесь-таки в ситуацию с высоким ТА и залипшей стрелкой. Причины здесь могут быть самыми обычными (вы должны следить за такими вещами, как превышение и т. п.), но может оказаться и так, что вы что-то проходили неправильно. В этом случае, вам, возможно, придётся немного поодитировать поверх этого инцидента, чтобы правильно в него войти. Если вы проводите одитинг в таком состоянии, имейте ввиду, что небольшое мгновенное высвобождение стрелки или чувство облегчения является здесь основной точкой релиза. Не обесценивайте её только потому, что ТА находится высоко, а стрелка залипла на другом рестимулированном заряде. Если вы позже вернётесь и проверите эти “точки релиза”, то обнаружите огромные ПС. Я об этом особо упоминаю, поскольку вам нужно будет максимально утверждать себя при попытках пробиться сквозь жёсткую массу, находясь в рестимуляции.

Когда вы видите, что попали в неприятности, проходя неверный платен и простой список восстановления не помогает, первое, что вам нужно — это сделать перерыв, чтобы рестимуляция немного охладилась. При необходимости, следует поесть и выспаться. Если это не привело к опусканию ТА, пройдите Платен 1 с позитивными целями штрафных вселенных, которые наиболее тесно связаны с вашей областью. Затем попытайтесь рассеять рестимулированные ТТ и брикеты, которые ещё не рассеяны. После этого проверьте, нет ли у вас рестимулированного проступка, и если есть, обработайте его. Сделайте ещё один перерыв и попытайтесь, как К/С, найти лучший подход к данной области.

Например, когда я пытался найти способ обработки негативных целей, я сделал грубую ошибку. Я проделал всё, о чём говорилось раньше, и почувствовал себя намного лучше; ночью я хорошо выспался, но следующим утром ТА у меня всё ещё был в районе 4.5 на двух банках. К тому времени я достаточно хорошо себя чувствовал, чтобы сообразить, что было не так и исправить это. Даже это не заставило ТА опуститься, но по крайней мере высвободило стрелку. Тогда я смог вернуться к первоначальному процессу, который шёл неважно, и пройти его правильно. Когда я начал его проходить, ТА поехал вниз и процесс прошёл как по маслу.

К сожалению, когда вы принимаетесь за что-то новое, это может очень быстро взвинтить показания ТА. Вы хорошо себя чувствуете и кажется, что всё в порядке, продолжаете процесс ещё немного и ТА опускается. Ещё показания ТА несколько могут быть несколько завышенными, если у вас что-то не завершено, когда вы берётесь за банки. Тогда вы просто продолжаете незавершённый процесс и ТА идёт вниз. Это побочный эффект исследований, при которых у вас не всегда есть хороший маршрут и многое оказывается пропущенным. Если ТА будет высоко и на некоторое время застрянет в таком положении, отметьте это. Разберитесь и исправьте, что было сделано не так. Зачастую это просто банальная ошибка одитинга или какой-нибудь брикет, который надо рассеять.

Вы должны часто проводить проверку на ТТ и брикеты, которые были рестимулированы, но не рассеялись, а также на свои собственные проступки. Хотя, благодаря этим материалам, многое рассеивается автоматически, время от времени что-то зависает и надо уделить этому немного внимания. Это основная причина того, почему какой-то пункт не читается на э-метре, хотя могут существовать и другие причины, например, вошедшие в рестимуляцию более поздние импланты.

2.3 Админ сессии

Если вы делаете всё самостоятельно, то вам не нужно ничего предпринимать, для того чтобы порадовать К/С и помочь ему разобраться в том, что вы делаете. Но вам нужны хорошие записи обо всём, что происходит, на случай, если вам позднее потребуется что-то исправить; они могут также служить в качестве отчёта о ваших исследованиях. Это означает, что нужно очень точно записывать пункты, даты, места и пр.

Ещё одна причина для того, чтобы всё записывать — нужно отделить от себя материал и удостовериться в том, что он разряжен. Это и есть прояснение (*этовон-чё*) и на начальных этапах одитинга вам потребуется другой человек, который бы получал его от вас. Позже достаточно всё записать с уверенностью, что К/С это прочтёт. Даже когда вы далеко продвинулись — если вы просто занесёте материал на бумагу, это в достаточной степени отделит его от вас, чтобы вы смогли его рассмотреть и рассеять заряд. Волшебство формулы коммуникации заключается просто в том, что она вводит расстояние между пк и его аберрациями, так что он может их рассмотреть и заставить исчезнуть. Теперь у нас есть постепенный подход к тому, сколько необходимо массы физической вселенной, чтобы отделить пк от того, в чём он увяз.

В конечном итоге, вы добиваетесь способности рассеивать вещи не прибегая к помощи физической вселенной. Это необходимо, если вы хотите продвигаться дальше и в отсутствии тела. Для этого вы можете поупражняться в моделировании линий коммуникации и терминалов, сообщений, процесса записывания и т. п. Но, возможно, это нарушит для вас принцип постепенности. Поэтому, пока что используйте бумагу, ручку и э-метр — эти инструменты значительно

ускорят ваш прогресс. Но имейте ввиду, что вы можете рассеивать что-то и вне сессии — по мере вашего продвижения это будет происходить всё чаще и чаще. Так что у вас должен быть под рукой блокнот, чтобы вы смогли записывать основные озарения и данные, которые всплывают, когда вы вне дома.

3. Продвинутый процессинг штрафных вселенных

1 октября 1990 года,

пересмотрено: февраль 1993 года

Это тот рандаун, который я использовал, чтобы попробовать углубиться в материал штрафных вселенных и в то же время исследовать эту часть трака. Хотя он и дал улучшения кейса, но поднимал столько же материала, сколько и выключал; его основная ценность состоит в том, что он позволил получить больше информации. — Август 1996 года

3.1 Общие сведения

Первоначальное прохождение штрафных вселенных уже описывалось раньше. Вначале вы только пытаетесь получить лёгкое выключение. Постепенно, увеличивая степень прояснения (*этовон-чэ*), вы перейдёте к более глубокому прохождению. В ходе этого вы должны добавлять действия из первой группы процессов (см. ниже), пока не пройдёте все шаги для каждой позитивной цели. Когда вы тщательно проработаете позитивные цели, можете приступить к прохождению негативных целей (см. группу 1Н — “Прохождение негативных целей”).

Во второй группе процессов содержится более сложный материал. Прежде чем вы попытаетесь проходить Группу 2, вы должны тщательно проработать как позитивные, так и негативные цели с помощью процессов Группы 1. Когда вы будете проходить процессы Группы 2, используйте как Группу 1, так и Группу 2 на позитивной цели, а затем используйте обе эти группы на негативной цели.

Обратите внимание, что в приведённом ниже списке Группа 1Н (прохождение негативных целей) идёт после Группы 2. В зависимости от того уровня постепенности, который вы предпочитаете, вы можете либо проходить сначала Группу 1, потом 2, потом 1Н, потом 2Н, либо вы проходите Группу 1, а затем 1Н (пропуская Группу 2).

Процессы Группы 3 используются, когда уже хорошенько пройдено всё остальное. Это ЦПМ с пятисторонней оппозицией. Как правило, прежде чем вам удастся добраться до ЦПМ с позитивной целью, вам придётся обработать негативную цель, поскольку модификатор цели¹⁶¹ (проступок) запирается на инверсии из позитивной цели в негативную. Даже при углублённом прохождении вам лучше их не трогать, если только какая-нибудь из них не будет напрашиваться на обработку. Иначе говоря, вероятно, было бы лучше вначале сгладить все штрафные вселенные, а потом уже заняться этими ЦПМ. По моему опыту, их, обычно, очень трудно проходить, пока они не готовы для этого; если же они готовы, то они просто всплывают и распадаются, поэтому, не пытайтесь их раскапывать или как-то форсировать.

Если бы вы попытались сразу проходить все эти процессы, то это была бы слишком большая нагрузка. Первые несколько раз, когда вы будете какой-нибудь из них проходить, он может оказаться довольно жёстким. Например, платен механизмов поддержания вселенной¹⁶² (Группа

¹⁶¹ модификатор цели — проступок, который требуется совершить, если данная цель не может быть достигнута (см. далее раздел о ЦПМ с пятисторонней оппозицией)

¹⁶² механизм поддержания вселенной — механизм, который непрерывно создаёт вселенную. Согласившись иметь общую игровую площадку, игроки помещали в этот механизм свои точки наблюдения, которые должны были обмениваться копиями всех составляющих данной игровой площадки и таким образом поддерживать её существование. (См. главу “Разделяй и властвуй”).

2) использует каждый терминал целей штрафных вселенных в сотнях пунктов. Вначале вам нужно пройти их все и они будут разбираться очень медленно. Затем вы обнаружите, что можете рассеивать целые группы пунктов, просто отмечая первый пункт в каждой из них. Потом дело пойдёт ещё быстрее и вы просто будете вызывать самый первый пункт в шаблоне механизма поддержания вселенной, отмечать различные цели этой вселенной и всего за минуту-другую одитинга полностью рассеете терминал штрафной вселенной в этом механизме.

Итак, вы добавляете к вашему рандауну по одному процессу за раз и проходите с его помощью несколько целей штрафных вселенных (пока не ускорится его выполнение), после чего вы добавляете следующий процесс.

Вначале мы не заботимся о стирании. Мы стремимся к более полному выключению и увеличению силы. Когда вы углубляете прохождение, ваша линия прояснения становится фантастической и вы начинаете проделывать большие дыры во всём материале. Основная цель состоит в том, чтобы достичь состояния, когда вы сможете воспринимать штрафные вселенные “как есть” путём рассмотрения, и в то же время рассеивать более поздний материал.

Заметьте, что большинство из этих процессов направлены на более поздние локи, сгруппировавшиеся поверх штрафных вселенных, а не на сами первоначальные инциденты. Этот материал нужно пройти не только для того, чтобы разгрузить штрафные вселенные, но и по той причине, что они входят в структуру текущей ловушки (в особенности это верно для процессов второй группы).

Когда вы проходите достаточно глубоко, возможно, вам потребуется провести проверку на ЗМС (запрограммированные механические сущности) и УС (управляющие сущности — они обсуждаются в другом месте книги); их нужно проходить как рудименты (см. соответствующий раздел). Вам также потребуется чередовать прохождение штрафных вселенных с упражнениями для ОТ (см. соответствующий раздел), для того чтобы избежать интериоризации в кейс. Выключение штрафных вселенных высвобождает значительное пространство и расширение наружу должно стать вашим обычным действием.

В общем случае, порядок прохождения целей лучше всего установить при помощи оценивания по динамикам. Последовательность, в которой индивиду первоначально их навешивали (а он навешивал другим), по видимому, была случайной. В более поздних рестимулирующих имплантах использовались другие последовательности — это следует иметь в виду. Вот обычные последовательности динамик:

- а) Естественная последовательность динамик от шестнадцатой до первой (от цели “Создавать” до цели “Продолжаться”) или обратная последовательность (от первой до шестнадцатой). Если присутствуют негативные цели, они чередуются с позитивными (негативные пункты закладывались в Конвейере).
- б) То же, что и в пункте а), но вначале идут 64 позитивные цели, а затем все 64 негативные цели в обратном порядке (как правило, от цели “Создавать” до “Продолжаться”, и т. д. вплоть до цели “Разрушать”).
- в) Динамики идут в виде восьми пар, в которых верхняя динамика деградирует, переходя в соответствующую нижнюю. Т. е. 16-я, 8-я, 15-я, 7-я и т. д. вплоть до 9-й и 1-й. Или тот же шаблон идёт в порядке возрастания (с 1-й до 16-й). Опять-таки, если есть негативные цели, то они могут как чередоваться с позитивными, так и идти после них (в обратном порядке).

Если вы обнаружите более поздний имплант, там зачастую могут использоваться рестимуляторы из штрафных вселенных, за которыми может следовать один из этих шаблонов (хотя здесь имеется множество исключений).

3.2 Основные процессы

3.2.1 ГРУППА 1

Здесь представлены основные процессы для обработки штрафных вселенных.

1. Платен 1: Это ваша отправная точка. Когда вы уже углубились в материал, все пункты должны читаться или давать ПС. Если пункт не читается, прервитесь и точно смоделируйте, что означает этот пункт, а потом снова попробуйте его обнаружить. Если не удаётся заставить пункт давать показания на э-метре, проведите проверку и обработайте проступки, как это описано ниже. Если и проступки не читаются, можно использовать любые из приведённых ниже шагов, а потом вернуться к текущему шагу Платена 1 (который после этого должен читаться).
2. Проступки: Проверьте, нет ли у вас каких-либо проступков, связанных с данной целью и, если есть, обработайте их (рудимент проступков).
3. Обнаружьте местоположение в Инциденте 2 (замечая ложную модель штрафной вселенной, которая туда помещалась в ходе этого инцидента).
4. Обнаружьте местоположение Пирамиды (это более ранний массовый имплант). Обнаружьте изображение (*лицо*) терминала внутри пирамиды.
5. Обнаружьте, как терминал называет цену этой цели (для негативных целей обнаружьте, как негативный терминал говорит “СИЕ ОЗНАЧАЕТ КОНЕЦ (*для*)...”).
6. Отметьте места, где (терминала) нет.
Отметьте также места в штрафных вселенных, где вас нет.
7. Обнаружьте символные пункты штрафной вселенной (некоторые из них приведены в контрольном списке, другие же можно обнаружить и рассеять путём рассмотрения). (Выполняйте это только для положительных целей.)
8. Просканируйте подробности штрафной вселенной.
9. Проясните (*этовон-чё*) любые рестимуляции на более позднем траке.
10. Проведите проверку на ЗМС, которые составляют часть механизмов, связанных с данной целью. Обработайте каждую из них (команды: обнаружь, как тебя превращают в механизм; обнаружь когда это произошло в первый раз; обнаружь, как ты превращала других в механизмы; обнаружь верхушку штрафной вселенной; кто ты?).

Заметьте, что прежде чем приступить к поиску ЗМС во время прохождения штрафных вселенных, вы уже должны подчистить всю механику, которая доставляла вам неудобства и быть готовыми к использованию скоростной методики обработки механизмов.

11. Проведите восстановление обладания на относящихся к данной цели механизмах. Начните со сломанного механизма (сделайте его изношенным и т. п., пока он не треснет), а потом улучшайте его до механизма хорошего качества. Заталкивайте его извне с различных направлений, а также выбросите какое-то количество. (См. работы ЛРХ по поводу процессов восстановления обладания.)
12. Отмечайте вещи, которые вы не должны (цель), пока не рассеется спайка.
13. Отмечайте людей, группы и т. д., которым вы не разрешите (цель), до тех пор, пока вы не будете не против, чтобы другие следовали этой цели.
14. Отмечайте места, в которых (терминал) будет в безопасности. Проходите это дальше того момента, когда вы радостно будете помещать терминал в “безопасные” места, где его подвергают пыткам и пр., до тех пор, пока вы не сможете иметь или не иметь его где угодно по собственному усмотрению.
15. Отмечайте вещи, которыми (терминал) не владеет.
16. Моделируйте повреждённые, помятые, потрёпанные, побитые версии терминала в различных местах и говорите: “Бедняжка, я ему так нужен”.
17. Обнаружьте имплант неудач (Вселенная мысли). Вам скажут следовать (цели) по отношению к какому-то (объекту), а потом “докажут” вам, что вы потерпели неудачу и покажут

как. После этого вам скажут: “Вы потерпели неудачу в (цели), поэтому вы должны зависеть от других (*полагаться на других*), чтобы они (цель) для вас”.

18. Обнаружьте сцену между жизнями для данной цели (если она есть в контрольном списке).

Последующие шаги не относятся к негативным целям; обратите внимание, что провал позитивной цели выступает оправданием для того, чтобы следовать негативной цели.

19. Обнаружьте оправдание для цели (если оно есть в контрольном списке).

Заметьте, что приведённые выше пункты 18) и 19) легко обнаружить и рассеять, но сами пункты нельзя точно определить, до тех пор пока не будет пройдена ЦПМ (Группа 3).

20. Обнаружьте, как терминал говорит: “Вы хотите достигнуть...?” в последовательности между жизнями. Это ложное обещание (приобрести власть, силу или что-нибудь ещё), которое давалось между жизнями в ранние времена, является одним из факторов, который глубже затягивает в эту бессмыслицу и ещё больше вас запутывает.
21. Обнаружьте желание переключиться на негативную цель, чтобы избавиться от этой штрафной вселенной.
22. Проведите восстановление обладания на различных вещах из штрафной вселенной (предметах и пр. — на всём, что было бы интересно использовать в модели).
23. Проведите проверку, не всплыли ли ещё какие-то сущности и, если всплыли, обработайте их.
24. Снова отметьте первые несколько строк Платена 1.

3.2.2 ГРУППА 2

1. Пройдите для терминала данной цели пункты со механизмами поддержания вселенной. (См. раздел о механизмах поддержания вселенных).
2. Для каждой цели вселенной отметьте, как эта цель достигалась посредством делания цели штрафной вселенной (Как ... давала бы вам возможность ... ?), начиная от цели “Продолжать существование” до цели “Увековечивать”.
3. Отметьте строчку “Выживать”, которую произносит терминал, используя вместо “Выживать” каждую цель вселенной (обратите внимание, что “Выживать” — это цель для физической вселенной). Отметьте этот пункт в механизмах поддержания вселенных, и если проснётся какая-нибудь сущность, побудите её отметить верхушку штрафной вселенной (пункт об изначальном состоянии).
4. Пройдите компульсивные ОТН (отколовшиеся точки наблюдения) в механизмах поддержания вселенных (см. раздел о компульсивных ОТН).
5. Пройдите компульсивные ОТН, окружающие тело (см. раздел о компульсивных ОТН).
6. Проведите восстановление обладания на терминале штрафной вселенной.
7. Пройдите точку разрыва. Заметьте, что этот имплант основан на определениях из пунктов Вселенной Соглашений. Вам следует непосредственно пройти какую-то часть Вселенной соглашений, прежде чем приступить к обработке точек разрыва. Этот шаг приводит к рассеянию спаек, поддерживающих усилие не быть (“не-естьность”). (См. раздел об импланте разрывности).

3.2.3 ГРУППА 1Н — негативные цели

Обработка негативных целей похожа на обработку позитивных, но вместо Платена 1 вы используете Платен перехода Конвейера.

Начните с обнаружения сцены инверсии и других шагов, которые перечислены в Платене

перехода (они соответствуют нескольким шагам из Группы 1). Это тот минимум, которым вы можете отделаться, проходя негативную цель.

Все шаги Группы 1 вплоть до номера 18 относятся также и к негативным целям (за некоторыми исключениями, которые особо отмечены). Все шаги, которые вы проходите для позитивной цели, вы также должны пройти и для негативной.

3.2.4 ГРУППА 2Н

Шаги с 1 по 6 Группы 2 применяются также и к негативной цели (т. е. всё, за исключением импланта разрывности). Если вы проходите эти шаги для позитивной цели, пройдите их и при обработке негативной цели.

3.2.5 ГРУППА 3

На данный момент единственные шаги в этой группе — это обработка ЦПМ с пятисторонней оппозицией для позитивных и негативных целей. (См. раздел о ЦПМ с пятисторонней оппозицией).

Обратите внимание, что в данной случае вы не обращаетесь к позитивной ЦПМ, пока не пройдёте Группы 1Н и 2Н для негативной цели, поскольку модификатор цели имеет склонность собирать заряд на негативной цели.

Заключение

Я отдаю себе отчёт в том, что здесь много материала и он может вам показаться чересчур сложным, но всё это не сложно, если вы добавляете по одной новой методике за раз. Даже если вы пройдёте лишь половину этого материала на единственной цели штрафной вселенной, это может вызвать значительные изменения в кейсе.

Когда вы знаете материал, изложенный ранее под заголовком “В случае неприятностей”, вы можете даже весьма вольно обходиться с этими процессами и тем не менее всё будет идти отлично.

С тех пор, как я написал всё, что здесь изложено, проявилось значительное количество других имплантов, которые рестибилируют штрафные вселенные. Они рассматриваются в другом месте. Их следует добавить к перечисленным выше шагам.

4. Список оценивания штрафных вселенных, включая негативные цели.

23 июля 1991 года,
пересмотрено 12 февраля 1993 года

Замечание: Возможно, этот список будет позднее дополняться. Негативные цели не так тщательно исследованы и их следует рассматривать в несколько теоретическом плане.

16-я динамика					
	5.	Создавать	(Статуя)	Разрушать	(Стат
	6.	Причинять	(Бог, Старик)	Делать следствием	(Дья
		(быть причиной чему-то)		(эффектом)	
	7.	Моделировать	(Компьютер)	Развоплощать	(Чёр
		(делать модели, муляжи)		(размоделировать)	
					комп

8. Воображать (представлять себе)	(Мультяшная мышь)	Разрушать иллюзии (открывать правду, разочаровывать)	(Вампир)
--------------------------------------	----------------------	--	----------

15-я динамика			
5. Понимать	(Бурундук)	Не понимать (неправильно понимать)	(Калека) (инвалид)
6. Знать	(Двухголовый Дронг)	Вводить в заблуждение	(Горилла)
7. Поглощать (впитывать)	(Греческий Герой)	Отбрасывать (выбрасывать, отказываться)	(Амазонка)
8. Узнавать (учиться, изучать)	(Гном)	Забывать	(Тролль)

14-я динамика			
9. Играть	(Китайское дитя)	Одурачивать (обманывать, надирать)	(Джокер) (шутник)
10. Состязаться (соревноваться, соперничать)	(Тренер, кукла)	Жульничать (мошенничать, обманы- вать, плутовать)	(Скелет)
11. Манипулировать (управлять)	(Пингвин-банкир)	Крушить (разрушать, разорять, губить, портить)	(Дракон)
12. Обмениваться	(Дух-брокер)	Воровать	(Енот)

13-я динамика			
13. Преобразовывать (изменять форму, превращать(ся))	(Пластилиновые Человечки)	Искажать	(Морж)
14. Изменять(ся)	(Волшебник)	Взрывать (заставлять схлопнуть- ся, “взрывать внутрь”)	(Колдунья)
15. Сочетать (комбинировать, соединять)	(Сиамские близнецы)	Дробить (раскалывать на куски, расчленять, разламывать)	(Черви)
16. Наводить порядок (вносить порядок)	(Гориллы)	Вносить хаос	(Чёрная пантера)

12-я динамика			
---------------	--	--	--

17. Рассуждать (обсуждать, приводить доводы, убеждать)	(Шут) (клоун)	Озадачивать (смущать, приводить в замешательство, рас- страивать, срывать планы, подставлять)	(Человек-оркестр) (человек, который играет одновремен- но на нескольких инструментах)
18. Ориентировать(ся)	(Проволочный Че- ловек)	Дезориентировать (сбивать с толку)	(Вращающийся волчок)
19. Вести (направлять, управлять)	(Пилот) (лоцман, провод- ник, кормчий)	Неверно направлять (давать неправильные указания)	(Пугало)
20. Вычислять (рассчитывать)	(Игрушечные Тела)	Смущать (приводить в замеша- тельство)	(Зомби)

11-я динамика

21. Конструировать (собирать из дета- лей)	(Бобры)	Сносить (срывать; опровергать)	(Стенобитная ма- шина) (кран для сноса зданий)
22. Устраивать(ся) (располагать, приво- дить в порядок, под- готавливать)	(Болван) (шляпная болванка)	Дестабилизировать (раскачивать, колебать, выводить из равновесия)	(Раздолбай) (болван, тупица, кретин, недоумок; громил, головорез)
23. Строить	(Змеи)	Ломать (крушить)	(Разъярённый бык)
24. Структурировать (организовывать, упорядочивать)	(Кристаллы)	Разбивать	(Человек-летучая мышь) (“Бэтман”)

10-я динамика

25. Изобретать	(Жевуны)	Лишать (раздевать)	(Тролль?)
26. Вдохновлять	(Музы)	Закупоривать (преграждать, перекрывать)	(Гипнотизёр)
27. Улучшать	(Привидения)	Ухудшать	(Демон)
28. Украшать	(Фея-крёстная)	Обезобразивать	(Старая ведьма)

9-я динамика

29. Очищать	(Огненные люди)	Совращать (извращать(ся), развра- щать, растлевать)	(Сатир)
30. Судить (роль арбитра, тре- тейского судьи)	(Люди-быки)	Обвинять (возлагать вину)	(Великан-людоед)
31. Защищать	(Маленькие зелё- ные человечки)	Нападать	(Солдат-горилла)

32. Усиливать(ся) (укреплять(ся))	(Шар энергии)	Ранить (причинять боль, страдания)	(Серебряный шарик)
--------------------------------------	---------------	--	--------------------

8-я динамика

33. Просвещать (просветлять)	(Кролик-проповедник)	Затемнять (заслонять, застилать, закрывать)	(Дымное чудовище)
34. Обращать	(Рыба)	Выводить из заблуждения (раскрывать обман, указывать на ошибки)	(Шакал)
35. Общаться (причащать(ся))	(Ангел женского пола)	Отделять (отсоединять, разъединять)	(Женщина-паучиха)
36. Поклоняться	(Рыцари)	Богохульствовать (осквернять)	(Монах)

7-я динамика

37. Предсказывать	(Предсказатель)	Действовать наугад (выбирать, устраивать, распределять в случайном порядке)	(Трёхголовый грифон)
38. Влиять	(Купидон)	Оскандалить (шокировать)	(Горбун)
39. Собирать	(Эльфы/Феи)	Отвергать	(Человек-волк)
40. Воплощать	(Пан— бог-козёл)	Развоплощать (освободить от телесной оболочки)	(Человек-невидимка)

6-я динамика

41. Открывать (делать открытия)	(Кентавры)	Прятать (скрывать)	(Осьминог)
42. Находить (определять местоположение, местонахождение)	(Лепрекон)	Ставить не на место (класть не на место; делать некстати, прикладывать не к месту)	(Сверчок)
43. Накапливать (приобретать, собирать, поглощать)	(Тело-скафандр)	Бросать (забрасывать)	(Бродяга) (странствующий рабочий)
44. Владеть	(Лисы)	Сжигать	(Человек-пламя)

5-я динамика

45. Растить	(ГС)	Гноить (гниль, портить, разлагать; подшучивать, одурачивать)	(Грибовидное существо)
46. Жить	(Динозавр)	Умирать	(Призрак)

47. Лечить	(Древесный человек)	Заражать	(Колония микробов)
48. Приспосабливаться	(Человек-нитка)	Возражать (выражать протест)	(Змея)

4-я динамика

49. Основывать (устанавливать, учреждать)	(Трёхглазые великаны)	Подрывать	(Трёхглазый робот)
50. Разделять (что-то друг с другом)	(Дельфины)	Владеть (иметь в собственности)	(Морское чудовище)
51. Управлять (контролировать)	(Лягушачий король)	Восставать (бунтовать, поднимать мятеж)	(Горгулья)
52. Объединять(ся)	(Собаки-солдаты)	Покорять (завоевывать)	(Боевые орлы)

3-я динамика

53. Организовывать (упорядочивать)	(Человек-чиновник)	Дезорганизовывать (расстраивать)	(Фу Манчу ¹⁶³)
54. Сотрудничать	(Роботы)	Обособляться	(Железный конь)
55. Участвовать	(Русалка)	Унижать достоинство (опускать, снижать качество, портить)	(Девушка-слониха)
56. Расширять(ся)	(Мышь-железнодорожный инженер)	Сжиматься (сокращаться)	(Маньяк)

2-я динамика — Секс

57. Присоединяться	(Люди-кошки)	Разделяться (расходиться, разлучаться)	(Чёрный кот)
58. Воспроизводиться	(Насекомое-завоеватель)	Наводнять (кишеть, заполнять)	(Насекомые)
59. Удовлетворять (в т. ч. и свои потребности)	(Пещерный человек)	Высмеивать (поднимать на смех)	(Слабоумный) (кретин)
60. Заботиться о	(Девочка-птичка)	Пытать	(Дьявол с клешнями)

1-я динамика — Тело

¹⁶³ Изначально персонаж книг английского писателя Сакса Роумера. (См. также фильм “The Fiendish Plot of Dr. Fu Manchu” (кажется у нас он назывался “Великолепный доктор Фу Манчу”) (в гл. роли Питер Селлерс) о поединке аутичного инспектора полиции со старым эксцентричным и злокозненным китайским магом Фу Манчу.)

61. Переживать [или чувствовать]	(Медведь)	Омертвлять (лишать жизненной си- лы, энергии, радости; делать нечувствитель- ным; заглушать, ослаб- лять, притуплять; ли- шать блеска, аромата)	(Богиня Кали)
62. Пополнять [может быть и “Выживать”]	(Старик-араб)	Старить(ся)	(Отец-время)
63. Потреблять [или Есть]	(Тигр)	Отравлять	(Паук)
64. Продолжаться (длиться, терпеть, выносить)	(Пирамида)	Рассеивать (растрачивать)	(Мумия)

5. Конвейер: общая информация

10 июня 1990 года

См. также “Конвейер: платен перехода” в следующем разделе.

Конвейер был построен во Вселенной игр в качестве наказания для нарушителей спокойствия. Я полагаю, что он использовался как часть процедуры для ссылки существ во Вселенную движения, но этот вопрос всё ещё находится в стадии изучения (его могли просто применять к существам во Вселенной игр).

В нём использовались упрощённые модели 64 штрафных вселенных. К каждой из 64 моделей штрафных вселенных прикреплялась вселенная, где драматизировалась негативная цель. В штрафной вселенной позитивная цель разрушалась до точки полного подавления и отвердевания. Затем драматизировалась негативная цель — размоделировать всё до основания. Наконец, вы всё разрушаете, так что от вселенной ничего не остаётся и получаете ложное изначальное (*естественное*) состояние. Которое затем приравнивается к изначальному состоянию на верхушке следующей позитивной цели.

Окончание последней негативной цели связывалось с верхушкой первой позитивной цели (“Создавать”), так что вы просто снова и снова проходили этот цикл из 128 целей. Когда этот цикл включается, у вас возникает ощущение вращения (*головокружения*).

В Конвейере позитивная цель начинается с Платена 1 (в точности, как в первоначальной штрафной вселенной). Но символы и пр. не используются. Вместо этого в импланте сразу идёт пункт “(цель) — ЗНАЧИТ ПОСТУЛИРОВАТЬ БЫТИЁ (терминалом)”. Затем идёт ограниченный набор пунктов, повторяющих пункты штрафных вселенных. Но позитивная цель имеет другое окончание. После смерти тела терминала, вам позволяется экстериоризоваться из могилы. Когда вы парите над могилой, проходятся пункты Платена перехода. Это заставляет вас бросить позитивную цель и перейти к негативной — вы хотите со всеми рассчитаться и пр.

См. Платен перехода. Пункт четыре платена — это окончание позитивной цели. Когда вы его проходите, отметьте верхушку цели (изначальное состояние), поскольку ТТ и брикеты, пытаюсь избежать негативной цели, иногда зависают в этом моменте.

Пункт перехода 11, на самом деле, представляет собой множество отдельных пунктов; там могут быть и другие пункты, такие как богатство, месть, удовлетворение и пр. Но вам нужно лишь слегка просмотреть эту часть платена, а потом обнаружить негативный терминал в пункте 12.

Вначале мне было очень трудно обнаруживать верхушку позитивной цели при прохождении негативной цели. Весь груз позитивной цели, которая превращалась в ничто, сидел на верхушке негативной цели. Но и это было не всё. Что действительно укрепляло эти вещи — это бо-

лее поздние импланты, где использовались короткие последовательности пунктов с позитивной целью, а потом следовал переход к негативной цели. Импланты подобного рода применялись часто, в них рестимулировался момент, когда вы оставляете позитивную цель (момент перехода).

Самый тяжёлый из этих имплантов — первоначальная версия хелатробианского импланта, который насаждался около 2–3 квадриллионов лет назад во время войн Теты и MEST. Там вам демонстрировалась сцена (окружающая обстановка напоминает старый Канзас) с положительным терминалом, за ней шло несколько пунктов, подавлявших позитивную цель, после чего следовало переключение на негативную цель (позитивный терминал сменялся негативным). Это “сцена инверсии”, упомянутая в Платене перехода и описанная в контрольном списке. Её обнаружение в значительной степени снимает напряжение с инверсии позитивной цели в негативную.

После обнаружения сцены инверсии вы можете обнаружить имплант Конвейера, который заставляет вас оставить позитивную цель. Когда вы это проделаете, вы, вероятно, сможете обнаружить верхушку позитивной цели, рассматривая негативную цель (*смотри с негативной цели*).

В импланте, который следует за Платеном перехода, вы становитесь негативным терминалом и ходите, раз моделируя всё подряд тем или иным способом (в зависимости от негативной цели). В конце концов, ничего больше не остаётся. Это создаёт огромную нереальность и потерю обладания. Всё это заставляет вас стремиться перейти к следующей цели, лишь бы иметь хоть что-то.

Возможно, потеря массы и нереальность являются причиной низкого ТА. Обратите внимание, что низкий ТА соответствует более низкому сопротивлению тела, по сравнению с мёртвым телом (см. основы работы с э-метром). Казалось бы, это невозможно. Но, так или иначе, это происходит. Очевидно, масса тела до такой степени поддаётся постулату “не быть” (*не-естьности*), что перестаёт оказывать сопротивление электрическому току. Я наблюдал на короткое время падение ТА ниже 1.0, когда на одном из пунктов диск прошёл 7.0 делений; это столь низкое сопротивление, что я не вижу никакого способа объяснить его каким-либо незначительным эффектом.

Низкие значения ТА могут быть результатом неверного пункта или неверного списка. Имеет полный смысл объяснить это рестимуляцией оставления цели (неверный пункт, полученный пк означает, что правильный пункт брошен и обесценен).

Тяжёлые ТУ на уровне “войны вспышками” и обесценивание пк, по видимому, также приближают его к моменту нереальности и оставления цели. Если с человеком настолько плохо обращались, что он хочет рассчитаться за оскорбления, реальные или воображаемые, то, вполне вероятно, ТА резко упадёт.

Когда ТА падал у меня действительно низко (как правило, по двум, указанным выше, причинам), отмечалось ощущение вращения, характерное для Конвейера и чувство нереальности. Однажды падение ТА произошло у меня после серьёзной ошибки в обработке позитивной цели штрафной вселенной. Для того чтобы поднять ТА, мне потребовалось исправить ошибки, а также пройти Платен перехода (поскольку Конвейер вошёл в сильную рестимуляцию).

Имейте в виду, что в большинстве своём ошибок не приводят к резкому падению ТА, даже когда позитивная цель штрафной вселенной проходила неправильно. Вероятно, это происходит лишь в случае, когда цель уже сильно задавлена более поздними проступками (т. е. когда вы застряли в инверсии этой цели). Но даже в этом случае нужно добавить к этому ошибки прохождения, прежде чем ТА упадёт. К сожалению, наши платены и процедуры пока не совершенны, поэтому иногда ошибки дают сами материалы (этот уровень высвобождает столько Теты, что вы обычно просто пролетаете их со свистом).

С этим новым пониманием мы, возможно, в конце концов, найдём какой-нибудь быстрый способ поднять ТА до нужного уровня, когда он упал, так же как мы обычно справляемся с высоким ТА. Предыдущий опыт показывает, что когда ТА опускается, он не спешит снова подняться даже после того, как ошибка исправлена. Именно постулат “не быть” (*не-естьность*), который берёт начало в инвертированной цели, затрудняет восприятие ошибки “как есть” и не даёт вернуться к прохождению. Можно даже предложить техники низкого уровня, например провести оценивание, какая динамика была отброшена (или “Что было отброшено” — этот вопрос прохо-

дится точно так же, как вопрос “В чём было допущено превышение”, который можно использовать при высоком ТА). Конечно если ТА резко упал в результате ошибки, то необходимо сперва исправить саму ошибку. Всё это на уровне эксперимента, поскольку обычно у меня не бывает низкого ТА и мне не удавалось испытать эти техники в действии.

Эта инверсия целей также демонстрирует некоторые вещи, говорящие об обществе в целом. В высоком тоне мы имеем тета-анархию и позитивный хаос (т.е. большое количество движения и произвольности, а также обилие восприятия “как есть” и постулатов о продолжении и изменении (*пере-естьности*)). Опускаясь вниз по тону, мы встречаем всё больше правил и запретов (чтобы защитить людей и т. п. — т. е. опускаются все 64 цели). В районе нуля мы имеем максимум ино-определённой деятельности (т. е. всеохватывающие правила, когда каждый является роботом). Затем существа опускаются ниже этой грани и начинают преследовать негативные цели, для того чтобы избавиться от жёсткого контроля. Происходит быстрое падение в негативную анархию и хаос (т.е. обилие постулатов “не быть” (*не-естьности*) и разрушение).

Из этого мы видим, что существуют анархия и хаос как для позитивных, так и для негативных целей. Низ шкалы тонов повторяет её верхнюю часть. Мы выступаем против деструктивной анархии. Правильное направление — к конструктивной анархии (свободным созидательным существам), а не к максимуму правил и порядка. Наше общество пока не перешагнуло ту грань, за которой лежит разрушение. Но когда мы выпускаем всё больше законов, вместо того чтобы остановить преступность, мы подталкиваем к ней всё большее число людей. Поэтому всегда работайте в направлении отмены несущественных законов и восстановления свободы для всех. Вы не можете убрать все законы сразу (люди находятся слишком низко, чтобы достичь анархии в верхней части шкалы — вместо этого они скатятся в анархию, которая лежит в самом низу), но вы можете увеличивать свободу и снимать барьеры постепенно.

В ранний период своих исследований я пытался проходить пункт об изначальном состоянии на негативных целях и попал в беду. Он находится в самом конце последовательности для негативной цели. Тогда, в продолжение исследований, я составил приблизительное описание всего завершающего участка импланта негативной цели. Его не следует проходить. Но можно изучить (не подставляя в него цель), чтобы снять заряд с того, каким образом негативная цель использовалась, для того чтобы вы побудить вас перейти к следующей позитивной цели. Так что я включил сюда этот платен.

Обратный платен: Завершение негативной цели

Не проходите этот платен с подстановкой негативной цели. Этот участок лежит в самом конце последовательности для негативной цели и может рестимулировать весь груз подавленной позитивной цели, а также резкое падение по тону, связанное с негативной целью, которое ему предшествует. Вместо этого проходите Платен перехода (то есть начало негативной цели).

Этот платен включён сюда лишь с тем, чтобы показать, как негативная цель переходит в следующую за ней по порядку позитивную цель.

1. (Цель) — значит уходить (*отдёргивать; брать назад; отзывать, изымать; удаляться, ретироваться; отходить, отводить*);
2. (Цель) существует, для того чтобы не было ...;
значения (*ценности*), смысла, красоты, истины, любви, общения (*коммуникации*), реальности, пространства, массы, времени, энергии, соглашений, постулатов (всё это 13 отдельных пунктов)
3. До начала, теперь и всегда есть побуждение и побуждение это — (цель);
4. (Цель) существует, для того чтобы не было начала;
5. (Цель) — это побуждение к Ничто;
6. (Цель) — значит быть статикой;

7. (Цель) — это изначальное (*естественное*) состояние;
8. Нет ничего;
9. Нет времени;
10. Нет пространства;
11. Нет энергии;
12. Нет вещества;
13. Быть ничем — это изначальное (*естественное*) состояние;
14. (Следующая позитивная цель) — это изначальное (*естественное*) состояние;

В этот момент начинается Платен 1 для следующей позитивной цели.

6. Конвейер: Платен перехода

10 июня 1990 года

В этот платен входят пункты, которые использовались в Конвейере в момент, когда оставляется позитивная цель и вступает в действие негативная. За дополнительной информацией см. раздел о Конвейере. В этот момент инцидента вы парите над могилой, в которой лежит мёртвое тело терминала.

1. (Позитивная цель) — ЗНАЧИТ РАСКАИВАТЬСЯ В ТОМ, ЧТО КОГДА-ЛИБО (позитивная цель);
2. (Позитивная цель) — ЗНАЧИТ БРОСАТЬ ЦЕЛЬ (позитивная цель);
3. БРОСАТЬ (позитивная цель) — ЗНАЧИТ ВЫЖИВАТЬ;
4. БРОСАТЬ (позитивная цель) — значит забыть, о том, что вы когда-либо (позитивная цель);
5. ВЫ НАЧИНАЕТЕ НЕНАВИДЕТЬ;
6. ВЫ РЕШАЕТЕ СВЕСТИ СЧЁТЫ;
7. ВЫ ВЫБИРАЕТЕ НОВУЮ ЦЕЛЬ;
8. ВЫ ВЫБИРАЕТЕ (негативная цель);
9. ВНАЧАЛЕ, ТЕПЕРЬ И ВСЕГДА ЕСТЬ РЕШЕНИЕ И РЕШЕНИЕ ЭТО — (негативная цель);
10. (Негативная цель) — ЭТО ВЫСШАЯ ЦЕЛЬ (*высшее предназначение*);
11. (Негативная цель) — ЗНАЧИТ ДОСТИГАТЬ СВОБОДЫ, УСПЕХА, ПРОСВЕТЛЕНИЯ (*просвещения*), ИСТИНЫ, КРАСОТЫ, ЗНАНИЯ, ВЛАСТИ (*силы*), УПРАВЛЕНИЯ (*контроля*), УВАЖЕНИЯ и т. д.;
12. (Негативная цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ (негативный терминал);

В этот момент появляется негативный терминал.

Затем обнаружьте следующее:

- а) Сцену инверсии (она использовалась в более поздних имплантах);
- б) Имплант, который вас заставляет бросить позитивную цель;
- в) Верхушку позитивной цели (изначальное состояние);
- г) Действия негативного терминала, выполняющего цель;
- д) Местоположение в Инциденте 2;
- е) Местоположение Пирамиды;
- ж) Утверждение “Сие означает конец для...”, которое произносит терминал;

- з) Утверждение о выживании, которое произносит негативный терминал;
- и) Повторите шаги с а) по в). Обнаружьте действия терминала, который следует негативной цели.

После этого идёт основной раздел негативного импланта. Вы ходите в виде негативного терминала, разрушая и раз моделируя всё подряд, до тех пор пока не останется ничего; кончается дело описанным выше обратным платеном.

7. ЦПМ с пятисторонней оппозицией

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ (здесь могут быть ошибки)

30 марта 1990 года

Эта предварительная версия была включена сюда в основном затем, чтобы как-то показать, что за всем этим стоит. Вероятно, здесь есть несколько ошибок и недостающих данных; возможно не хватает чего-то ещё, что, по идее, нужно было бы пройти в первую очередь, но до сих пор не было установлено. Иногда я проходил этот материал с большой пользой, но в другой раз нарывался на неприятности. Попробуйте, насколько это возможно, отложить прохождение этого раздела и приложите максимум усилий для того, чтобы снять заряд с самой цели (проходя штрафную вселенную, десятистороннюю навязчивость¹⁶⁴, проступки, связанные с драматизацией общей цели против других и пр.). Однако, если одна из этих ЦПМ просто напрашивается на прохождение и её никак нельзя не обойти, то это лучшее, что у нас есть на данный момент. Надеюсь, что в конце концов, у нас появится улучшенный платен.

Имплант происходит, когда вы проходите по “трубе” с кольцами на пути из Вселенной энергии (где тетан является энергетическим существом) во Вселенную конфликтов (то есть Вселенную MEST). Каждое кольцо устанавливает одну ЦПМ. Время событий, вероятно, около 2.5 квадриллионов лет назад (для себя лично я определил его как 2468 триллионов лет назад). Создаётся впечатление, что этот имплант (или часть импланта) использовался для того, чтобы отпавлять существа в ссылку из Вселенной мысли или энергии во Вселенную конфликтов.

Цели ЦПМ являются производными от целей штрафных вселенных, начиная с цели “Создавать” и далее, вплоть до цели “Продолжаться”.

Существует пять вэйлансов. Это терминал, противотерм, поощряющий терминал (хочет достижения цели, навязывает цель, выступает как третья сторона), сдерживающий терминал (не хочет достижения цели, не поощряет цели (*отговаривает, отвращает, отбивает охоту*)), вы постоянно оправдываете перед этим терминалом саму цель и свои проступки, вследствие чего проступки застревают), и жертва (которая несправедливо страдает). Обратите внимание, что вы не видите ничего плохого в том, чтобы совершать проступки по отношению к противотерму. Это кажется естественным. Но потом вы их совершаете по отношению к жертве и глубоко в этом раскаиваетесь.

ЦПМ имеет ясно поставленную задачу (например “Петь рождественские песенки”), желательный эффект (например, “и пусть все остальные будут напевать себе под нос”) и проступок, который нужно совершить, если эффект не достигнут (то есть “модификатор” цели, например, “или я спущу их всех в мусоропровод”).

ЦПМ содержит лишь короткий набор символьных пунктов “СИЕ ОЗНАЧАЕТ...”, которые объясняют вэйлансы и то, что должно произойти, за которыми следует несколько пунктов, в которых проводится подготовка к расщеплению, и энергетическая волна; они вас принуждают раз-

¹⁶⁴ см. имплант десяти навязчивых действий в главе, посвящённой различным платенам имплантов

делиться на пять частей, и вы становитесь пятью вэйлансами, которые все скрыты от вас. Теперь вы полностью готовы к запуску последовательности имплантирования, но этого не происходит, вместо этого вы снова оказываетесь в трубе и получаете следующую ЦПМ. В конце концов, вас вываливают во Вселенную конфликтов и там вы самостоятельно начинаете драматизировать эти цели. Это подлинные ЦПМ, вы сами их реализуете; основываясь на этих шаблонах, вы разыгрываете представление. Вы выбираете детали представления, так что это ваши собственные модели, проступки и пр. Единственное, что здесь не ваше — это изначальная идея, поскольку вы следуете имплантированному шаблону.

Во Вселенной конфликтов вы, в основном, резвитесь без всякого присмотра в этих пяти расщеплённых тождествах и пытаетесь договориться с четырьмя другими существами, которые также следуют этой цели. Вы пытаетесь быть терминалом, но, в зависимости от обстоятельств, оказываетесь любым из пяти вэйлансов. По ходу дела, каждому из остальных четырёх вэйлансов передаётся ваше суб-тождество, а в вам самим передаются суб-тождества остальных четырёх игроков; это закрепляет вас в одном из вэйлансов и вносит свой вклад в представление. Вначале во Вселенной конфликтов этот механизм работал очень точно. Но потом всё перепуталось и ничто больше ни с чем и ни с кем не согласуется, но у вас до сих пор есть по пять скрытых точек наблюдения на каждую цель, которые околачиваются поблизости, создают проблемы и пытаются снова запустить это представление. Вы сами создаёте себе оппозицию и большая часть ваших тета-способностей вовлечена в это представление прямо сейчас, в НМ. Однако, согласия больше нет и сотни вэйлансов действуют с противоречивыми целями; обычно, конечным результатом этого является баланс сил, который делает вещи твёрдыми и затрудняет какие-либо изменения посредством постулатов.

При прохождении этого материала, я обнаружил несколько случаев, когда одна из этих ЦПМ драматизировалась (правда лишь в малой степени) в текущей и других недавних жизнях. Вы можете обнаружить, как вы в каком-нибудь неприятном инциденте разгуливаете в одном из этих расщеплённых вэйлансов, а потом входите в другой, который согласуется с целью, и телепатически подталкиваете его принять участие.

Позже во Вселенной конфликтов те, кто знал кое-что об этом, пытались использовать ситуацию. Однажды я был охранником на тюремном корабле и столкнулся с этим. Один из заключённых смоделировал вэйланс противотерма для цели, на которую, по их наблюдениям, я реагировал, а другой сыграл роль поощряющего терминала. Они перевели меня в вэйланс терминала, позволили мне победить “противотерм”, а потом вынудили меня выбрать капитана корабля в качестве жертвы. Когда мятеж подошёл к концу, они чувствовали себя отлично.

Пункты “СИЕ ОЗНАЧАЕТ...” — это трёхмерные картинки; по сути те же самые, что использовались в верхушке штрафных вселенных (но они отличаются по содержанию). Они поднимали материал с верхушки штрафных вселенных (в отличие от большинства других имплантов, которые поднимали их завершающую часть) — вы в тоне 40, и готовы принять цель. Результатом этого оказывался могучий маньяк, который находился в сверхвысоком тоне, очень-очень аберрированный и очень-очень опасный. Со стороны тетанов, которые оставались во Вселенной энергии, это была большая ошибка, поскольку заключённые в конце концов вернулись назад и устроили вторжение, используя тела, драматизируя свои ЦПМ и круша всё подряд.

Прежде чем проходить этот материал, пройдите штрафную вселенную (а возможно, и десятистороннюю навязчивость для данной цели). Лучше всего иметь для цели конкретный платен с пятью вэйлансами и смысловыми пунктами. Если его у вас нет, вы можете занести в список задачу для данной цели, желательный эффект, проступок, терминал, сдерживающий терминал, поощряющий терминал, противотерм и жертву, а затем построить смысловые пункты (включая картинку, которая идёт вместе с пунктом).

У меня были некоторые проблемы с картинками для этих пунктов. Все модели выглядят

вполне по-человечески и выполнены в европейском или американском стиле. Я стал сомневаться и обнаружил, что если я представлю себя арабом, то можно обнаружить и модели в арабском стиле, или в стиле людей-медведей, если я представлю себя таковым и т. п. Я выдвинул несколько гипотез по этому поводу и попробовал провести эксперименты, но это не дало надёжных результатов. Эти картинки существуют и их нужно пройти (я попытался пропускать эти картинки как даб-ин и это включило фантастическое состояние депрессии, которое продолжалось до тех пор, пока я не вернулся назад и не прошёл их). Изменчивость этих картинок говорит о том, что, возможно, у нас есть список наилучших представлений для вэйлансов (то есть там, где я вижу профессионального боксёра, вам может представиться мастер кун фу и т. п.). Из-за этой их изменчивости я подозреваю, что на самом деле, это совсем не картинки, а что-то ещё. Возможно, это какой-то их четырёхмерный эквивалент, где в одной и той же сцене сменяются различные виды тел, если идти вдоль четырёхмерной оси. Но такое впечатление, что они хорошо проходятся и с использованием любого трёхмерного сечения.

Следующий платен приблизительно верен, но может слегка меняться в зависимости от цели; он также может иметь небольшие ошибки в последних пунктах (часто большая часть заряда или даже весь заряд рассеивается ещё до пункта 15).

Платен ЦПМ с пятисторонней оппозицией: общие пункты

1. (Цель) (задача) и (желательный эффект) или я (проступок);
2. Сие означает (следовать цели);
3. Сие означает (желательный эффект);
4. Сие означает (проступок) (картинка демонстрирует, как он совершается в отношении противотерма);
5. Сие означает поощрение (*одобрение, воодушевление*) (картинка показывает поощряющий терминал);
6. Сие означает неодобрение (*непоощрение, разубеждение, отбивание охоты, обескураживание, сдерживание*) (картинка показывает сдерживающий терминал);
7. Сие означает оппозицию (*противостояние*) (картинка противотерма);
8. Сие означает раскаяние (картинка демонстрирует совершение проступка по отношению к жертве);
9. Сие означает вас (картинка терминала);

Следующие пункты — с 10 по 14 — являются ключевой частью импланта и позже я обнаружил, что имплант можно обработать с помощью одних только этих пяти пунктов, если после каждого из них использовать команду “Укажи на существо, от которого ты отделилась (*отделился*)”. Возможно, это решило бы все проблемы, с которыми я столкнулся, когда начинал это проходить. — *Авг. 1996 г.*

10. (Цель) — значит быть (сдерживающий терминал), удерживать (*не поощрять*) себя от (проступок) и никогда не позволять себе узнать, что я это делаю;
11. (Цель) — значит быть (поощряющий терминал), поощрять себя совершить (проступок), и никогда не позволять себе узнать, что я это делаю;
12. (Цель) — значит быть (противотерм), препятствовать себе (цель), и никогда не позволять себе узнать, что я это делаю;
13. (Цель) — значит быть (жертва), несправедливо страдать, и никогда не позволять себе узнать, что я это делаю;
14. (Цель) — значит быть (терминал), (цель), и никогда не позволять себе узнать, что я это делаю;

Каждый пункт из следующей группы делается параллельно в пяти местоположениях — по одному на каждый вэйланс. То есть вы получаете мысль и это одновременно происходит во всех пяти местах. Я получал лучшие результаты, если не сразу переходил к пункту 15, а вначале делал упражнение по параллельной отметке пяти точек. Упражнение состоит в том, чтобы брать каждый вэйланс, по одному за раз, и отмечать с его точки наблюдения остальные четыре вэйланса. То есть вы представляете себя терминалом и отмечаете противотерм, отмечаете поощряющий терминал, затем сдерживающий терминал, а затем жертву. Затем вы представляете себя противотермом и т. д. Во время выполнения какого-то из этих шагов может появиться целая туча ТТ. Если это произойдёт, то просто сохраняйте вэйланс и начните подтверждение и рассеяние ТТ. Если на этих шагах удаётся разобрать много материала, то можете пройти их ещё раз. После этого, вы, вероятно, будете в состоянии обнаружить пункт 15 одновременно во всех пяти местах и, как правило, этого будет достаточно, чтобы рассеять ЦПМ. После того, как она рассеется, переходите к последнему шагу.

Эти пять мест похожи на пять лопастей вентилятора, расположенных вокруг центра, который занимать нельзя.

15. (Цель) — значит быть всеми этими пятью (*вэйлансами*) и вечно скрывать это от себя;
16. (Цель) — значит быть всеми этими пятью (*вэйлансами*) и вечно оказывать на себя влияние;
17. (Цель) — значит быть всеми этими пятью (*вэйлансами*) и вечно побуждать себя играть эту роль;
18. (Цель) — значит быть всеми этими пятью (*вэйлансами*) и вечно ходить и, не ведая об этом, побуждать других разыгрывать это представление вместе со мной (возможно, здесь два пункта?);
19. В этот момент на вас налетает масса, содержащая эмоцию отвращения и подозрения (*недоверия, сомнения*); одновременно с этим идёт следующий пункт: (Цель) — значит быть всеми этими пятью (*вэйлансами*) и, равно как и каждый из них, питать отвращение к бытию всеми остальными;
20. (Цель) — значит быть всеми этими пятью (*вэйлансами*) и, равно как и каждый из них, знать, что моя точка зрения (*точка наблюдения*) — самая лучшая (по сравнению с остальными);
21. (Цель) — значит быть всеми этими пятью (*вэйлансами*) и вечно отрицать свою ответственность за это;
22. (Цель) — значит быть расщеплённым на пять частей и никогда не позволять себе знать, что я делаю (в этот момент вас бьёт расщепляющая энергия — отметьте удар);
23. (Цель) — значит быть пятикратно разделённым на части и прятать от себя свои действия, когда я всё это создаю (*моделирую*);
24. (Цель) — значит быть пятикратно разделённым на части и никогда не знать, что же происходит на самом деле;
25. (В каждой из пяти точек происходит взрыв (*коллапс*) энергии внутрь, каждая из них сжимается и исчезает из вида, оставляя лишь вакуум (пустое место) в пространстве, которое она до этого занимала.)
26. (Цель) — значит забыть о том, что подобное когда-либо происходило.

После того, как вы пройдёте этот материал, обнаружьте моменты, когда вы его драматизировали, свои проступки по отношению к другим, а также бытиё другими точками наблюдения и свой вклад в представление. Проверьте, была ли драматизация в текущей жизни, если да, то в каком вэйлансе и обнаружьте описанные выше моменты также и для него.

Пятисторонние ЦПМ: Список целей

Поскольку я прошёл из них лишь небольшой процент, я перечислю лишь те цели, которые обнаружил, не включая в список все цели штрафных вселенных.

Заметьте, что для каждой цели в список включено тело из в штрафных вселенных. Оно не используется в пятисторонних ЦПМ и включается сюда, для того чтобы помочь вам обнаружить первоначальную штрафную вселенную с этой же целью.

16-я динамика: Созидание

1.	Цель:	Создавать	Терминал:	СТАТУЯ
----	-------	------------------	-----------	--------

ЦПМ: Создавать хаос и подавлять других, или я их всех взорву

Вэйлансы: Бог; Сатана; Священник; Дева; Прорицатель

3.	Цель:	Моделировать	Терминал:	КОМПЬЮТЕР
----	-------	---------------------	-----------	-----------

ЦПМ: Моделировать сложные украшения; и пусть другие их восхваляют, иначе я вырежу им кишки

Вэйлансы: Ремесленник (мастер); Учёный; Торговец рыбой; Полицейский; Священник

3X.	Цель:	Усиливать	Терминал:	ОБЛАКО ЭНЕРГИИ
-----	-------	------------------	-----------	----------------

ЦПМ: Усиливать страсть; и пусть все остальные желают меня иначе я буду вечно их жечь кислотой

Вэйлансы: Сексуальная девушка (лаборантка); Учёный; Любовник (*любовница*) (репортёр); Секретарь (*секретарша*); Отец

5.	Цель:	Воображать (представлять себе)	Терминал:	МУЛЬТЯШНАЯ МЫШЬ
----	-------	--	-----------	-----------------

ЦПМ: Выдумывать замечательные истории; и пусть другие их оценят иначе я всех удавлю

Вэйлансы: Писатель; Циничный отец; Актёр; Критик; Издатель

15-я динамика: Знание или Понимание

6.	Цель:	Понимать	Терминал:	БУРУНДУК
----	-------	-----------------	-----------	----------

ЦПМ: Понимать тайны и заставлять других их рассказывать (подчиняться?) (заставлять других признать мою власть?), иначе я их всех заколю

Вэйлансы: Детектив; Преступник; Капитан полиции; Бизнесмен; Проститутка

9.	Цель:	Учиться (изучать, узнавать)	Терминал:	ГНОМ
----	-------	---------------------------------------	-----------	------

ЦПМ: Изучать природу вселенной и получать поддержку, иначе я их всех подавлю

Вэйлансы: Учёный; Проповедник; Учитель; Жена; Дурак

14-я динамика: Игры

11.	Цель:	Состязаться	Терминал:	ТРЕНЕР / ЛИДЕР КОМАНДЫ
-----	-------	--------------------	-----------	---------------------------

ЦПМ: Состязаться в боксе; и пусть люди меня приветствуют иначе я им всем набью морду

Вэйлансы: Боксёр; Газетчик; Управляющий (начальник, менеджер); Любовник; Бизнесмен

13-я динамика: Изменения

15.	Цель:	Изменять	Терминал:	ВОЛШЕБНИК (<i>маг</i>)
-----	-------	-----------------	-----------	--------------------------

ЦПМ: Изменять людскую натуру; и пусть они все будут счастливы этим, или я им всем глаза повыкалываю (*ослеплю*)

Вэйлансы: Терминал = Поэт; Противотерм = Священник; Поощряет = Проститутка; Сдерживает = Политик; Жертва = Учёный

16.	Цель:	Наводить порядок (<i>вносить порядок</i>)	Терминал:	ГОРИЛЛЫ
-----	-------	---	-----------	---------

ЦПМ: Наводить порядок в обществе и получать в этом поддержку или я буду пытаться (жесть?) их плоть

Вэйлансы: Законодатель; Преступник; Купец (*коммерсант, торговец*); Жрица; Сестра милосердия

12-я динамика: Разум

19.	Цель:	Вести (<i>направлять, управлять,</i>)	Терминал:	ПИЛОТ (<i>лоцман, проводник, кормчий</i>)
-----	-------	---	-----------	---

ЦПМ: Вести поселенцев; и пусть они меня уважают или я их всех сожгу

Вэйлансы: Разведчик (*скаут*); Извозчик; Продавец (торговец); Любовница (девушка из глуши); Маленькая девочка

20.	Цель:	Вычислять (<i>Рассчитывать</i>)	Терминал:	ИГРУШЕЧНЫЕ ТЕЛА
-----	-------	---	-----------	-----------------

ЦПМ: Вычислять причины (*основания, соображения, доводы, оправдания*); и пусть все будут удивляться или я всех обращаю в рабство

Вэйлансы: Кукла (маленький зелёный человечек); Дурак; Учитель; Полицейский? (защитник людей); ?

11-я динамика: Строительство (конструирование, сборка)

21.	Цель:	Конструировать (<i>собирать из деталей, строить</i>)	Терминал:	БОБРЫ
-----	-------	---	-----------	-------

ЦПМ: Строить спиральные лестницы; и пусть ими будут восхищаться или я их всех поймаю в ловушку

Вэйлансы: Плотник; Насмешливый (*презрительный*) человек; Продавец; Критик искусства; Сексуальная девушка

24.	Цель:	Структурировать (<i>организовывать, упорядочивать</i>)	Терминал:	КРИСТАЛЛЫ
-----	-------	---	-----------	-----------

ЦПМ: Упорядочивать (*организовывать, структурировать*) реальность; и пусть мне поклоняются, как богу, иначе я их всех уничтожу

Вэйлансы: Спаситель; Священник; Проститутка; Генерал; Дева из храма

10-я динамика: Эстетика

27.	Цель:	Вдохновлять	Терминал:	МУЗЫ
-----	-------	--------------------	-----------	------

ЦПМ: Внушать любовь и получать преданность и симпатию (*аффинити*), иначе я их всех выпорю

Вэйлансы: ?

9-я динамика: Этика

?

8-я динамика: Религия

33.	Цель:	Просвещать (<i>просветлять</i>) (или проповедовать)	Терминал:	КРОЛИК-ПРОПОВЕДНИК
-----	-------	--	-----------	--------------------

ЦПМ: Проповедовать добродетель (*доброту, великодушие, хорошие качества*) и удерживать других от греха, иначе я их подвергну пыткам

Вэйлансы: ?; Грешник; Правитель; Завоеватель; ?

34.	Цель:	Обращать	Терминал:	РЕПТИЛИЯ / РЫБА
-----	-------	-----------------	-----------	-----------------

ЦПМ: Обращать неверующих и делать их честными (?), иначе я заставляю их верить при помощи имплантов

Вэйлансы: Священник; Безбожник; Посланник (богов); Императрица; ?

7-я динамика: Духи

40.	Цель:	Воплощать	Терминал:	ПАН — БОГ-КОЗЁЛ
-----	-------	------------------	-----------	-----------------

ЦПМ: Воплощать идеи (концепции) ?

Вэйлансы: ?

6-я динамика: Физическая вселенная

42.	Цель:	Возбуждать (придавать или сообщать энергию)	Терминал:	КРУГ МЫСЛИ
-----	-------	--	-----------	------------

ЦПМ: Сообщать энергию процессам в физической вселенной; и пусть всем нравится их использовать, иначе я вечно буду вселять в них всех ужас

Вэйлансы: ?

5-я динамика: Жизнь

45.	Цель:	Расти (развиваться)	Терминал:	ГЕНЕТИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ
-----	-------	----------------------------	-----------	-----------------------

ЦПМ: Выращивать цветы; пусть они заставляют людей хорошо себя чувствовать или я всех их принесу в жертву

Вэйлансы: Жрица; Полицейский; Плотник; Мать; Священник

46.	Цель:	Открывать (совершать открытия)	Терминал:	КЕНТАВРЫ
-----	-------	---------------------------------------	-----------	----------

ЦПМ: Открывать истину

Вэйлансы: ?

47.	Цель:	Исцелять (заниматься целительством)	Терминал:	ДРЕВЕСНЫЙ ЧЕЛОВЕК
-----	-------	--	-----------	-------------------

ЦПМ: Излечивать болезни и получать от людей благодарность, иначе я заставляю их тела сгнить

Вэйлансы: Целитель; Священник; Политик; Полицейский; Жрица

4-я динамика: Общество

51.	Цель:	Объединять	Терминал:	СОБАКИ-СОЛДАТЫ
-----	-------	-------------------	-----------	----------------

ЦПМ: Объединять рабочих на строительстве чудесных проектов, иначе я хитростью навечно завлеку их в рабство

Вэйлансы: Инженер; ?; Политик; ?; ?

3-я динамика: Группы

54.	Цель:	Сотрудничать	Терминал:	РОБОТЫ
-----	-------	---------------------	-----------	--------

ЦПМ: Побудить людей сотрудничать в общественной деятельности и стать известным, благодаря этому, иначе я их всех предам

Вэйлансы: Полицейский; Преступник; Законодатель; Священник; Проститутка

55.	Цель:	Участвовать	Терминал:	РУСАЛКА
-----	-------	--------------------	-----------	---------

ЦПМ: Участвовать в танцах; и пусть мной восхищаются за красоту моих форм, иначе я вырежу у них сердца

Вэйлансы: Танцор (*танцовщица*); Критик; Отец; Невинная девушка; Любовник (*любовница*)

56.	Цель:	Расширять	Терминал:	МЫШИ– ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ИНЖЕНЕРЫ
-----	-------	------------------	-----------	--------------------------------------

ЦПМ: Расширять знания; и пусть другие восхищаются моей гениальностью, иначе я их всех взорву

Вэйлансы: Учёный; Священник; Психиатр; Девушка; Правитель

2-я динамика: Секс / Семья

57.	Цель:	Воспроизводиться	Терминал:	НАСЕКОМЫЕ
-----	-------	-------------------------	-----------	-----------

ЦПМ: Тиражировать замечательные книги; и пусть другие восхищаются их качеством, иначе я их всех заражу безумием (при помощи инъекции сводящего с ума наркотика)

Вэйлансы: Писец (*переписчик, книжник*) (учёный); Крестьянин; Учёный (профессор); Жена (*любовница*); Плотник

58.	Цель:	Удовлетворять (в т.ч. и свои потребности)	Терминал:	ПЕЩЕРНЫЕ ЛЮДИ
-----	-------	---	-----------	---------------

ЦПМ: Удовлетворять соглашениям; и пусть другие меня уважают, иначе я их всех отравлю

Вэйлансы: Девушка; Старуха; Отец; Любовница (*любовник*); Издатель

59.	Цель:	Соединять(ся)	Терминал:	ЛЮДИ-КОШКИ
-----	-------	----------------------	-----------	------------

ЦПМ: Соединять людей вместе; и пусть они будут мне благодарны за помощь, иначе я буду бросать в них вещи

Вэйлансы: Пророк; Бизнесмен; Священник; Законодатель; Изобретатель

60.	Цель:	Заботиться о	Терминал:	ДЕВОЧКА-ПТИЧКА
-----	-------	---------------------	-----------	----------------

ЦПМ: Заботиться о детях и обеспечивать их безопасность; и пусть меня любят за это или я всем глаза выцарапаю

Вэйлансы: ?

1-я динамика: Тело

61.	Цель:	Чувствовать (<i>ощущать</i>)	Терминал:	МЕДВЕДИ
-----	-------	---------------------------------------	-----------	---------

ЦПМ: Чувствовать себя бодрым (*живым*) и приобрести всеобщее согласие, иначе я их всех сведу с ума

Вэйлансы: Атлет; Законодатель; Тренер; Адвокат (*юрист*); Профессор

62.	Цель:	Пополнять (<i>восполнять</i>)	Терминал:	СТАРЫЙ АРАБ
-----	-------	--	-----------	-------------

ЦПМ: Восполнять дикую природу; и пусть другие воздают мне хвалы за восстановление планеты или я всё это у них отберу

Вэйлансы: Эколог; Бизнесмен; Домохозяйка; Политик; Священник

63.	Цель:	Есть	Терминал:	ТИГР
-----	-------	-------------	-----------	------

ЦПМ: Есть людей и приобретать силу от их душ или я буду вечно рвать (раздирать) их души

Вэйлансы: Каннибал; Враги; Любовник (*любовница*); Священник; Исследователь

64.	Цель:	Продолжаться (<i>длиться, стоять, терпеть, выносить</i>)	Терминал:	ПИРАМИДА
-----	-------	--	-----------	----------

После позитивных целей последовательность продолжают негативные цели, идущие в обратном порядке. Я проходил лишь некоторые из них.

Инв . 59.	Цель:	Разделять	Терминал:	ЧЁРНЫЙ КОТ
-----------	-------	------------------	-----------	------------

Инв. ЦПМ: Отделять людей от групп; и пусть другие воздают мне хвалы за помощь или я уйду навсегда

Вэйлансы: Мессия; Правитель; Наложница правителя; Генерал; Рабыня

Инв . 58.	Цель:	Высмеивать (<i>поднимать на смех</i>)	Терминал:	СЛАБОУМНЫЙ (<i>кретин</i>)
-----------	-------	---	-----------	---------------------------------

Инв. ЦПМ: Высмеивать социальные соглашения; и пусть всех это забавляет или я спрячусь навечно

Вэйлансы: Издатель; Отец; Любовник (*любовница*); Девушка; Старуха

Инв . 54.	Цель:	Обособляться	Терминал:	ЖЕЛЕЗНЫЙ КОНЬ
--------------	-------	---------------------	-----------	---------------

Инв. ЦПМ: Побуждать людей обособляться от групп, которые их эксплуатируют; и пусть они радуются, что я это сделал или я застрелюсь

Вэйлансы: Проститутка; Священник; Преступник; Законодатель; Полицейский

Инв . 48.	Цель:	Гноить (<i>гнить, портить; одурачивать</i>)	Терминал:	ГРИБОВИДНОЕ СУЩЕСТВО
--------------	-------	--	-----------	----------------------

Инв. ЦПМ: Портить чужие умы и делать их подверженными внушению, иначе я рассеюсь (*растрачу себя, промотаю, будут кутить, развлекаться, вести распутный образ жизни*)

Вэйлансы: Продавец; Профессор; Политик; Судья; Девушка

Инв . 29.	Цель:	Совращать (<i>извращаться, развращать, растлевать</i>)	Терминал:	САТИР
--------------	-------	---	-----------	-------

Инв. ЦПМ: Совращать маленьких детей (*делать извращенцами*); и пусть все родители меня боятся или я повешусь навечно

Вэйлансы: Производитель порнографии; Судья (моралист); Издатель; Родители; Маленькая девочка

Инв . 16.	Цель:	Вносить хаос	Терминал:	ЧЁРНАЯ ПАНТЕРА
--------------	-------	---------------------	-----------	----------------

Инв. ЦПМ: Вносить хаос и всех подавлять; иначе я скроюсь навечно

Вэйлансы: Чёрный священник; Преступник ?; Законодатель ?; Проститутка ?; Дева из храма

Инв . 4.	Цель:	Разрушать иллюзии (<i>открывать правду, разочаровывать</i>)	Терминал:	ВАМПИР
-------------	-------	--	-----------	--------

Инв. ЦПМ: Разочаровывать писателей и принуждать общество принять мои суждения, иначе я разобью себе голову

Вэйлансы: Критик; Писатель; Отец; Издатель; Актёр

Инв . 3X.	Цель:	Осушать (<i>иссушать, всасывать, поглощать</i>)	Терминал:	ЧЁРНЫЙ ВИХРЬ
--------------	-------	--	-----------	--------------

Инв. ЦПМ: Поглощать эмоции и делать всех апатичными; иначе я рассею себя и других навечно

Вэйлансы: ?

Инв . 1.	Цель: Разрушать	Терминал: СТАТУЯ ДЬЯВОЛА
-------------	------------------------	---------------------------------

Инв. ЦПМ: Разрушать всё, что сотворено и пусть мне поклоняются, иначе я рассо-
здам себя и других навечно

Вэйлансы: Дьявол; Бог; Верующие; Ремесленник; Дева

8. Лабиринты картинок

Это не обычный физический лабиринт, а лабиринт “картинок”, где каждая картинка ведёт в следующую. Это немного напоминает приключенческие компьютерные игры, где вам нужно отыскать дорогу из одной комнаты или сцены в другую. Но здесь “картинки” реальны и каждая из этих реальностей, как правило, отличается от других.

Вы можете находиться в джунглях, где есть утёс с пещерой, а если вы войдёте в пещеру, то попадёте на яхту; или, предположим, на дереве нарисован люк; если вы в него влезете, то окажетесь на крыше высокого городского здания. А если вы ничего не станете делать, то придёт тигр и вас сожрёт, а этот путь приведёт в средневековую темницу.

Это может стать очень интересным развлечением и вы затеряетесь в таком лабиринте на годы. В его сценах происходят разнообразные захватывающие вещи. Вдруг появится блуждающий огонёк¹⁶⁵, чтобы вас вести вперёд или за вами погонятся монстры — всё может быть.

Такие лабиринты служили развлечением в эпоху домашних вселенных и Вселенной игр.

Но на более позднем траке дело обернулось скверно и, в конце концов, их стали использовать в качестве имплантов, чтобы навести аберрации на того, кого туда заманили бросили силой. Мы можем назвать эти сооружения лабиринтами имплантов.

Лабиринты имплантов известны тем, что создают тяжкие рестимуляции и, при помощи обмана, заставляют вас принять нехорошие постулаты. Как правило, нужно было сделать негативный постулат, для того чтобы выбраться наружу или же, благодаря механике игры, вы “узнавали”, что какая-нибудь безумная идея верна. “Лабиринт служ. факов”, который обсуждается в другой части книги — это один из лабиринтов имплантов, но он действует весьма непосредственно и там используется не слишком много силы. Многие из них случайным образом закладывали разнообразные кнопки (цели, пункты, символы, значимости и пр.); там применялись мощные силы и энергии.

Зачастую лабиринт имплантов не имел решения и предназначался для того, чтобы загнать вас в апатию по поводу решения проблем и игр. Лабиринт менялся по случайным законам. Там попадались различные ловушки или вещи, которые вас запутывали и т. п. Возможно, здесь впервые использовались модели парков развлечений, а также всякого рода вещи, связанные с падениями и авариями, но это не было каким-то реальным действием, которое можно почувствовать. На столь раннем участке трака импланты вас не слишком сильно беспокоили, но подобные сцены происходили быстро, причём сцена раз за разом повторялась до тех пор, пока вы не находили дорогу в следующую сцену; поэтому вы сильно к этому стремились.

Возможно, вы упали с обрыва и разбились о скалы внизу — всё это повторялось вновь и вновь, пока вам не случалось уцепиться за ветку дерева, раскататься и запрыгнуть в пещеру в скале, после чего вы оказывались на американских горках. И продолжали катиться с вершины вниз и врезаться в кирпичную стенку, пока не замечали маленькое облако с табличкой “Выход”,

¹⁶⁵ По преданию, блуждающие огоньки (мерцающие огоньки, наблюдающиеся, обычно, в болотистой местности) заманивали людей и сбивали их с пути.

которое вы проезжали на полпути вниз. Теперь, когда вы на следующем проходе до него дотянулись и нажали, весь лабиринт взрывается, повсюду летают картинки и ваши куски — вас разносит по всей вселенной.

Такие лабиринты часто содержат зеркала, ваши копии, сбивающие с толку видения и пр. Иногда вы теряете кусок себя. Это может быть укол иглой или какую-то вашу часть охватывает ярость, а может вы должны обменять свою часть на что-то ещё, или же вас разрывает на части и т. п.

Часто ко всему этому примешиваются и приятные сцены. Например, вас приветствуют толпы народу, у вас горы золота, захватывающий секс и т. п. Они использовались, для того чтобы заманить вас внутрь и вызвать у вас достаточную степень согласия, чтобы вы не могли легко экстериоризоваться из лабиринта.

Лабиринты имплантов интенсивно использовались во Вселенной движений и, в какой-то степени, во Вселенной символов. Думаю, их было много и разных, так же как в текущей вселенной существовало много имплантов.

Я не пытался составить какую-то их карту или разработать подробные платены (за исключением Лабиринта служ. факов, который имел более упорядоченную структуру).

Всякая их обработка на данный момент носит экспериментальный характер. Но если вы раскопаете какой-то из них и он войдёт в рестимуляцию, следующие действия, вероятно, приведут к его выключению.

- а) Обнаружьте проступок, где вы разрабатывали и строили подобные вещи.
- б) Обнаружьте проступок, когда вы хитростью или силой заманивали в них других.
- в) Обнаружьте сцену в лабиринте, которую вы считали исключительно желательной для себя (получите сцену, которую вы желали больше всего, если это возможно). Вы даже можете провести оценивание, что привязывает вас к лабиринту — был ли это триумф, захватывающие переживания, богатство, восхищение, любовь, секс, радость, и пр. Возьмите эту сцену и сделайте много её копий, меняя её цвет, попеременно делая её более и менее приятной и т. д., до тех пор, пока вы не сможете с удобством иметь или отбросить эту картинку. Вы должны почувствовать, что что-то отпустило. Если нет, то найдите другую, ещё более желательную сцену из лабиринта и обработайте её.
- г) Проверьте, не осталось ли в лабиринте каких-либо ваших кусков. Для каждого куска побудите его указать на существо, от которого он отделился.

Заметьте, что вы, до некоторой степени, имели склонность продолжать создавать лабиринт уже после того, как его покинули. Когда вы проходите лабиринт, на котором всё ещё есть заряд, вы обнаружите, что до сих пор поддерживаете где-то его модель; это как раз тот случай, когда вам нужно обработать и высвободить свои куски, которые в нём застряли.

9. Имплант “Большой расщепитель”

ПРОЧИТАЙТЕ ВНАЧАЛЕ ГЛАВУ “РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ”

“Большой расщепитель” был худшим из всего, что я пытался проходить и доставил больше всего неприятностей. У меня тогда не было команды “Укажи на...”, а без неё его практически невозможно пройти. Я проходил небольшой его кусочек и даже обрабатывал пару заслуживающих внимания целей, а потом заболел. После этого я пытался исправлять платены (см. Платен 2 далее в этом разделе) и неверные пункты, пересматривал процедуру и пытался найти другой подход; это некоторое время работало, после чего я опять заболел. Моя следующая попытка заключалась в том, что я составил Платен ВЯ (“Высшего “Я” — см. далее в этом разделе), который позволил немного охладить рестимуляцию и выключить импланты расщепления, не проходя

Платен 2 непосредственно. Это помогло справиться с зарядом, который я поднял, но мне не удалось пройти его до КЯ и когда я вновь попытался после этого пройти Платен 2, я опять столкнулся с неприятностями. Наконец, я просто сдался, несмотря на то, что когда мне удавалось успешно пройти какую-то его часть, это, по-видимому, значительно увеличивало мою силу. У меня всегда было впечатление, что я работаю с какой-то структурой, лежащей в основе реальности, и было очень жаль, что её не удавалось успешно пройти. Но даже неудачные попытки улучшили мою способность думать в этой области и когда прошло достаточно времени, чтобы всё это улеглось, я смог лучше рассмотреть задействованные здесь механизмы и придумал процесс “Укажи на...”.

Теперь, когда у меня есть этот процесс, вся эта штука просто разваливается и не представляет сложностей в обработке. Я ещё не прошёл её полностью с использованием этой новой методики, но при беглом проходе по тому, что я поднял в ходе своих неудачных попыток исследований, она работала просто отлично.

В Большом расщепителе вас заставляли отколоть от себя 128 различных сущностей, которые выполняют самые разные функции, например, поддерживают модель вселенной, блокируют восприятия и т. п. Шаблон расщепления многократно повторялся с использованием каждой цели штрафных вселенных, поэтому у вас есть множество кусочков, которые являются такими сущностями. Из-за того, что в этом платене используются цели штрафных вселенных, прежде чем пытаться его проходить, вам нужно сперва немного разрядить штрафные вселенные.

Новая, исключительно простая процедура состоит в следующем:

Возьмите список 128 типов сущностей (он приведён ниже):

1. Проверьте, читается ли сущность данного типа и обнаружьте, где она находится, или просто обнаружьте сущность данного типа.
2. Побудите её указать на существо, от которого она отделилась. Как правило она уйдёт или растворится. Если нет, заставьте её снова указать, пока она не сможет это сделать с уверенностью (вам не важно, куда она показывает и не имеет значения, насколько вы в этом уверены, но сама сущность должна быть уверена). Если она всё ещё не уходит, перейдите к шагу 3.
3. Если необходимо, спросите “Кто ты?” (получите ответ “я”); задавайте вопрос до тех пор, пока она не уйдёт или не растворится.
4. Затем снова проведите проверку этого пункта и повторяйте процедуру до момента, когда больше не останется сущностей, которые на него отзываются.

Просто пройдите список от начала и до конца, подбирая всё, что даёт реакцию, не стараясь слишком усердно искать или с миссионерским видом пробуждать кого-то к жизни.

Когда закончите, снова начните проходить его сначала. Продолжайте до тех пор, пока весь этот материал не будет просто давать ПС.

Возможно, после этого вам потребуется сделать ещё один полный проход по всему платену импланта (Платену 2), и посмотреть, не появятся ли ещё сущности (обрабатывайте их так же, как описано выше). Я бы рекомендовал подставить в платен цель “Создавать”, поскольку она наиболее фундаментальна. После этого вам следует попробовать снова пройти всю процедуру, на этот раз гораздо глубже (если только вы уже не добрались до сути и не разобрали полностью всю эту штуку). Возможно, это приведёт к какому-то фантастическому озарению или способности, которая позволит справиться со всей областью отколовшихся кусочков, но я не могу сказать наверняка, поскольку сам ещё не добрался до этой стадии.

Если вы пропустите готовую к прохождению сущность какого-то типа, то иногда случится так, что вы не сможете больше ничего обнаружить для следующего по порядку типа. Поэтому, если такое впечатление, что больше ничего нет и платен не даёт ПС, проверьте предыдущий тип.

Многие из них находятся в направлениях за пределами физической вселенной, поэтому не ограничивайте своё внимание областью в непосредственной близости от тела и не заботьтесь о том, где на самом деле они находятся; просто обнаруживайте их, считая, что они есть там, где

они есть.

Возможно, что некоторые вещи, которые я делал в ходе своих исследований в этой области, всё же потребуются. Я не смогу сказать наверняка, поскольку применял их достаточно, для того чтобы вырубить любой заряд. Но я на всякий случай включил список моих более ранних методик после списка сущностей. Если вы их будете использовать, введите в процедуру команду “Укажи на...”, поскольку именно она позволяет всё это легко проходить.

После всего этого вы найдёте сам платен Большого расщепителя. Поскольку мне показалось непрофессиональным называть его “Платен БР” и, по-видимому, это был второй из ключевых платенов (первый — Платен 1 штрафных вселенных), я назвал его “Платеном 2”.

Я до конца не уверен, но полагаю, что этот имплант использовался на входе во Вселенную символов.

9.1 Большой расщепитель: типы сущностей

Здесь приводятся типы сущностей, которые устанавливались в инциденте “Большой расщепитель” (Платен 2). Они перечислены в обратном порядке, поскольку так их легче проходить, используя быструю методику рассеяния путём рассмотрения (а не проходя все пункты программирования, так как они представлены в Платене 2).

Здесь есть некоторые проблемы с переводом, поскольку я обозначаю английскими словами концепции высшего порядка, для которых в английском языке не всегда имеется точное выражение.

Это первый черновой вариант и он может быть слегка неверным, в особенности в том, что касается последовательности пунктов, поскольку их можно успешно проходить и без соблюдения строгой последовательности. Правильная последовательность облегчает дело и позволяет значительно легче добраться до сущностей, но если вы взяли за какой-то пункт, то его можно проходить, не создавая ПЗ, даже если пропущены какие-то другие пункты. По-видимому, лучше всего их проходить в обратном порядке, поскольку “стражи” и пр. сущности начинают в конце причинять неприятности, если вы, не обрабатывая их, слишком много удаляете из ранней части инцидента.

В этом списке имеются исправления (помеченные звёздочкой *), которые были внесены после исследования Платена 2 (который приводится в конце главы). Они носят экспериментальный характер и основаны на вещах, которые, по видимому, требуют обработки в ходе последовательного прохождения списка типов.

Группа 16 — Окончательная блокировка (блокируется разборка этого импланта)

128. СВЕРХДУША — руководит всеми остальными;

127. СТРАЖ (*защитник*) — охраняет имплант, препятствует стиранию;

126. ХОЛДЕР — удерживает сущности, которые пытаются уйти;

125. СКРЫВАТЕЛЬ — прячет имплант;

*125а. УКРЫВАТЕЛЬ (возможно, то же, что и “Скрыватель”);

124. ОТРИЦАТЕЛЬ — говорит, что этого никогда не было;

123. МИСДИРЕКТОР — создаёт ложные воспоминания (*даб-ины*), искажает и переводит (*отвлекает*) внимание на что-то другое;

*123а. ОТБРАСЫВАТЕЛЬ (возможно, то же, что и “Мисдиректор”);

122. ОБЕСЦЕНИВАТЕЛЬ — обесценивает всё, что вы проходите;

121. РЕСТИМУЛЯТОР — поддерживает имплант в рестимуляции;

*121a.РЕЗИСТОР — сопротивляется изменениям;

Группа 15 — Окончательная структура (сущности, которые поддерживают структуру самого импланта)

- 120. ОБЪЕДИНИТЕЛЬ (ПРИСОЕДИНИТЕЛЬ ИЛИ ГРУППЕР) — собирает всё вместе (*в одну кучу*);
- 119. УДЕРЖАТЕЛЬ — удерживает вас в импланте;
- 118. ИМПЛАНТЕР — непрерывно внушает вам пункты (*проводит вас по пунктам*);
- 117. РАСЩЕПИТЕЛЬ — непрерывно заставляет всех разделяться (расщепляться);
- 116. ИСПРАВЛЯЮЩАЯ СУЩНОСТЬ (или РЕМОНТНИК) — исправляет всё, что разбирается;
- 115. ПРОДОЛЖАТЕЛЬ — увековечивает имплант (поддерживает его ход, постоянно его продолжает);
- 114. ДРАМАТИЗАТОР;
- 113. ВНУТРЕННИЙ СТРАЖ — не позволяет вам посмотреть на себя (и увидеть эту структуру сущностей);

Группа 14 — Духовная блокада

- 112. ДЬЯВОЛ (ДЕМОН) — создаёт вам неприятности;
- 111. ДЕГРАДАТОР — поощряет деградацию (*упадок, унижение*);
- 110. ИСКУСИТЕЛЬ — соблазняет вас на злые деяния;
- 109. ГЕНЕРАТОР ЗАБЛУЖДЕНИЙ — создаёт заблуждения;
- 108. ПУГАЮЩАЯ (ЗАПУГИВАЮЩАЯ) СУЩНОСТЬ — заставляет вас бояться, в особенности делать что-то в отношении ума и духов;
- 107. ГЕНЕРАТОР ЗАМЕШАТЕЛЬСТВА — пытается приводить вас в замешательство (*смущать*);
- 106. ОБЕСКУРАЖИВАТЕЛЬ — обескураживает вас (*охлаждает пыл, разочаровывает*) в отношении любых усилий что-то с этим сделать (возможно, то же, что и №27, “Депрессор”);
- 105. ИНТЕРИОРИЗАТОР — заставляет вас находиться внутри этой вселенной, тел и пр.;

Группа 13 — Духовная структура

- 104. УТИЛИЗАТОР — между жизнями “утилизировать” вас, запуская следующий цикл существования в виде “нового” существа;
- 103. ЭКЗЕКУТОР — разрушает ваше старое тождество между жизнями;
- 102. КАРАТЕЛЬ — устраивает вам наказания;
- 101. СУДЬЯ — (строго) судит ваше поведение (всё время, но в особенности между жизнями);
- *101a.СУЩНОСТЬ МЕЖДУ ЖИЗНЯМИ (?);
- 100. ОБВИНИТЕЛЬ — обвиняет вас во всевозможных прегрешениях;
- 99. АТТРАКТОР — побуждает вас притягивать различные вещи;
- 98. АНГЕЛ — ваш кусочек, отправленный служить “богу” (всеобщему разуму);
- 97. СОЗДАТЕЛЬ/ЧАСТЬ БОГА (ВСЕОБЩИЙ РАЗУМ) — ваша часть, отправленная, чтобы быть частью бога (ваш вклад во всеобщий разум, то есть вечное бытие мыслью вселенной);

*97а. ВСЕОБЩИЙ РАЗУМ (? — как пункт, отдельный от №97, “Создателя”);

Замечание: “Бог” или всеобщий разум, созданный в этом импланте для управления вселенной, не является самоосознающей сущностью, а состоит из кусочков всех существ и запрограммирован (как компьютер), чтобы управлять всем. Здесь нет намерения утвердить или опровергнуть любое другое определение “Бога”, который, возможно, существует, а может быть и нет; это просто описание того, что устанавливается в данном импланте. Часть вас отправляется в этого “бога”, а другая часть становится “ангелом”, который ходит и исполняет божественные приказания.

Группа 12 — Блокада существования

- 96. ЛОВКАЧ — хитро надувает вас;
- 95. РОК (ОРГАНИЗАТОР) — организует вашу судьбу (*рок, смерть*);
- 94. РАССЕИВАТЕЛЬ — делает вас рассеянным (*рассеивает, разбрасывает*);
- 93. ИНВЕРТОР — оборачивает ваши постулаты против вас;
- 92. ОБМАНЩИК — обманывает вас;
- 91. ОППОЗИЦИОНЕР — создаёт (*моделирует*) противостояние (*оппозицию*) вашим целям;
- 90. ЭКВАЛАЙЗЕР — устраивает Карму, создаёт баланс вещей;
- 89. НАБЛЮДАТЕЛЬ — наблюдает (*следит*) за вами;

Группа 11 — Структура существования

- 88. СОГЛАСОВАТЕЛЬ (КООРДИНАТОР)
- 87. ТРЕНЕР — не позволяет вам ни выигрывать, ни проигрывать;
- *87а. ГУМАНИЗАТОР;
- 86. ПООЩРИТЕЛЬ — поощряет вас оставаться здесь и проживать жизнь;
- 85. ФУТУРИСТ — помещает для вас различные вещи в будущее;
- 84. СОЗДАТЕЛЬ ЦЕЛЕЙ — создаёт (*моделирует*) для вас цели;
- 83. СОЗДАТЕЛЬ ИГР — создаёт (*моделирует*) для вас игры;
- 82. ПЛАНИРОВЩИК — планирует, каково будет продолжение вашего существования;
- 81. ГИД — вводит вас глубже в существование/МЕСТ;

Замечание: В целом эта группа пытается вас заинтересовать в здешнем существовании и предотвратить ваши попытки выбраться отсюда (как настольные игры и кино для заключённых).

Группа 10 — Физическая блокада

- 80. РЕФЛЕКТОР (ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ЗЕРКАЛО) — размоделирует энергетические лучи, отражая их назад, на вас;
- *80а. КОЛЛАПСАР (*крушитель, разрушитель*);
- 79. ВАКУУМАТОР (РАССОЗДАВАТЕЛЬ) — высасывает энергию и энергетические лучи;
- 78. ВТЯГИВАТЕЛЬ — заставляет вас втягивать назад ваши энергетические лучи;
- *78а. ЛУЧЕВАЯ ПРОБКА (?);
- 77. ДИФФУЗОР — заставляет энергетические лучи рассеиваться и проходить мимо цели;
- *77а. ДЕФЛЕКТОР (возможно, то же, что и “Диффузор”);

- 76. ПОДЧИНИТЕЛЬ — заставляет вас подчиняться законам физической вселенной;
- 75. БЛОКИРОВЩИК — не даёт вам играть с физической вселенной;
- 74. СВЯЗЫВАТЕЛЬ — связывает вас воедино с реальностью;
- *74а. СУЩНОСТЬ, УСТАНОВЛИВАЮЩАЯ СОГЛАШЕНИЯ (возможно, то же, что и “Связыватель”);
- 73. ПРЕДОХРАНИТЕЛЬ — предохраняет физическую вселенную от ваших постулатов;
- *73а. СУЩНОСТЬ, УДЕРЖИВАЮЩАЯ MEST;

Группа 9 — Структура физической вселенной

- 72. РЕАЛИЗАТОР — делает всё реальным;
- *72а. ОТВЕРДИТЕЛЬ;
- *72б. ПРОДОЛЖАТЕЛЬ СУЩЕСТВОВАНИЯ;
- 71. СИНХРОНИЗАТОР — перекрёстно копирует одновременность событий между различными индивидами и т. п.;
- 70. КООРДИНАТОР MEST — координирует взаимоотношения внутри MEST;
- 69. ОПРЕДЕЛИТЕЛЬ — численно оценивает возможные версии будущего, чтобы максимально усилить динамики с 9-й по 16-ю;
- 68. КОММУНИКАТОР — связывает всех между собой (*устанавливает связи*);
- 67. СУЩНОСТЬ, ЗАДАЮЩАЯ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ — поддерживает (*сохраняет*) местоположение всего;
- 66. ГЕНЕРАТОР — проецирует реальность;
- 65. СИМУЛЯТОР — создаёт (*моделирует*) реальность;

Группа 8 — Социальная/Жизненная блокада

- 64. ГРЕШНИК — побуждает на “грех” (эгоизм и пр.);
- 63. РАЗЖИГАТЕЛЬ КОНФЛИКТОВ — подстрекает к конфликтам;
- 62. СЕКСУАЛЬНАЯ СУЩНОСТЬ — ощущения и обмен сущностями во время секса и т. д.;
- 61. ВОЗВЫШАЮЩАЯ СУЩНОСТЬ — чувства любви, чести, мужества, верности и пр.;
- 60. ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ НАСТРОЕНИЯ — меняет настроение с безмятежного на озабоченное, спокойного на взволнованное, приятного на раздражённое и пр. и наоборот;
- 59. ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ЭМОЦИЙ — бодрость, скука, антагонизм, гнев, враждебность, страх, горе, апатия;
- 58. ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ОТНОШЕНИЙ — создаёт (*моделирует*) отношения (типа нравится/не нравится и т. п.);
- 57. МОРАЛИСТ — читает вам проповеди и заставляет чувствовать себя виноватым (?);

Группа 7 — Социальная/Жизненная структура

- 56. МИСОУНЕР — говорит, что эта вселенная не является вашим творением и вы не должны её трогать;
- 55. ОБОЛОЧКА (ФОКУС) — окружает вас и сосредоточивает на вас (*собирает, помещает, фокусирует*) различные вещи;

- 54. СУЩНОСТЬ MEST — быть жизнью внутри MEST;
- 53. ОЖИВИТЕЛЬ — быть жизнью в низших организмах;
- 52. СИМПАТИЗАТОР — поддерживает в вас симпатию;
- 51. СОЦИАЛЬНАЯ СУЩНОСТЬ — внушает АРО, общение, согласие и пр.;
- 50. ГРУППОВОЙ РАЗУМ — быть группами;
- 49. СВЕРХСУЩЕСТВО — развиваться, подавляя личности и заставляя всех стать одним целым;

Группа 6Б — Блокада тела

- 48. БОЛЕЗНЕТВОРНАЯ СУЩНОСТЬ — создаёт (*моделирует*) болезни в соответствии с законами MEST;
- 47. ТЮРЕМЩИК — удерживает вас в теле;
- 46. ЦЕНТР СНА — спит и видит сны, заставляет вас восстанавливать (*перестраивать, выстраивать заново*) вещи, пока вы спите;
- 45. СОМАТИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ — физическая боль/ощущения;
- 44. БЛОКИРОВЩИК ТЕЛА — не позволяет вам изменять состояние тела посредством постулатов;
- *44а. БЛОКИРОВЩИК ВОСПРИЯТИЙ (возможно, то же, что и №43, “Фильтр”);
- 43. ФИЛЬТР — отфильтровывает восприятия сущностей, бесконечностей и пр.;
- 42. ЖАЖДУЩАЯ СУЩНОСТЬ — жаждет пищи и пр.;
- 41. ПРИНУДИТЕЛЬ (КОМПУЛЬСИВНАЯ СУЩНОСТЬ) — нуждается в телах, пище и пр.;

Группа 5 — Структура тела

- 40. РЕТРАНСЛЯТОР — передаёт вам (*ретранслирует*) ощущения тела;
- 39. РЕПРЕЗЕНТАТОР — создаёт (*моделирует*) ощущения тела (*репрезентации*) (зрение и пр.);
- *39а. ЗРИТЕЛЬНАЯ СУЩНОСТЬ — сочиняет (*составляет*) картинки реальности, на которые вы смотрите, вместо того чтобы наблюдать её непосредственно;
- 38. РЕАКТИВНАЯ СУЩНОСТЬ — реакции тела на окружающую обстановку;
- 37. МЕХАНИЗМ ТЕЛА — управляет процессами в теле;
- 36. КЛЕТОЧНАЯ СУЩНОСТЬ — создаёт клетки;
- 35. ОПРЕДЕЛИТЕЛЬ ТЕЛА — сопоставляет (*объединяет, ставит в соответствие*) клетки, восприятия и т. п. с положением в пространстве-времени;
- 34. ГС — управляет (*распоряжается, руководит*) телом;
- 33. ГЕНЕРАТОР ТЕЛА — проецирует тело;

Группа 4 — Блокада ума

- 32. ОТВЛЕКАТЕЛЬ — отвлекает внимание на MEST, подальше от Теты;
- 31. СОВЕСТЬ;
- 30. ОПРАВДАТЕЛЬ;

29. ЗАБЫВАТЕЛЬ;
28. ЭНТУРБУЛЯТОР;
27. ДЕПРЕССОР (см. №106, “Обескураживатель”);
26. ВОЗБУДИТЕЛЬ РАДОСТИ;
25. КОНТРОЛЁР;

Группа 3 — Структура ума

24. ФАЙЛ-КЛЕРК;
23. ЗАПИСЫВАЮЩАЯ СУЩНОСТЬ;
22. СИМВОЛИЗАТОР;
21. ВЫЧИСЛЯЮЩАЯ (рассчитывающая) СУЩНОСТЬ;
20. ПРИНИМАТЕЛЬ РЕШЕНИЙ;
19. РАНДОМИЗАТОР (сущность, выбирающая, организующая или распределяющая случайным образом);
18. ДУМАТЕЛЬ;
17. ПОДСТРЕКАТЕЛЬ;

Группа 1Б — Блокада Теты

16. РАЗРУШИТЕЛЬ — устраивает несчастные случаи и т. п., чтобы вы ни о чём не узнали и не сбежали отсюда;
15. ОДУРМАНИВАЮЩАЯ СУЩНОСТЬ — держит ваше высшее “Я” в состоянии опьянения (транса);
14. ЗАПРЕТИТЕЛЬ — блокирует нефизические восприятия;
13. ГЛУШИТЕЛЬ — заставляет вас сжиматься в точку (оставаться в рамках одной и только одной точки зрения) и придерживаться соглашений и пр., держит вас в подчинении;
12. ПРЕВЕНТИВНАЯ СУЩНОСТЬ — не позволяет вам манипулировать вероятностью, резонансом, связью и т. п.;
11. ПРИЗРАК — высасывает энергию;
10. ПОДСОЗНАНИЕ — прячет вещи и убеждает вас оставаться в рамках и быть послушным;
9. АБЕРРАТОР — принуждает следовать законам накопления заряда, рестимуляции и пр.;

Группа 1А — Структура тетана

8. ФОРМУЛИРОВЩИК — склоняет к выбору сильных и слабых сторон, того, что нравится и что не нравится и т. п.;
7. ВНУШАЮЩАЯ СУЩНОСТЬ — внушает веру, что всем здесь нравится, вам не хочется покидать это место и т. п.;
6. РАЗДЕЛИТЕЛЬ — поддерживает разделение вас, как личности, и вашего высшего “Я”, сущностей, бесконечности и пр.;
5. ОГРАНИЧИТЕЛЬ — привязывает вас к точке наблюдения с определённым местоположением;
4. ИНДИВИДУАЛИСТ — ограничивает вас до единственной точки наблюдения, бытия и пр.;

3. БЛАГОДЕТЕЛЬ — даёт вам интересные награды за послушание импланту;
2. ОБЕСЦЕНИВАТЕЛЬ МОДЕЛЕЙ — обесценивает всё, относительно чего нет соглашения;
1. ИНИЦИАТОР — принуждает вас желать согласованной МЕСТ, игр, форм, реальности и существования;

9.2 Платен ВЯ (Высшее “Я”)

(См. улучшенную процедуру обработки импланта “Большой расщепитель”, приведённую выше, и проходите её вместо этой. Это одна из ранних процедур, которые я применял. — *Сентябрь 1996 года*)

6 апреля 1991 года

Это платен для прохождения импланта “Большой расщепитель”, в котором отделяется ваше “Высшее “Я” для каждой цели штрафных вселенных. Эти “высшие “Я” — ваши неосознающие кусочки, из которых вы поддерживаете моделирование всего, что есть. Точки наблюдения “высших “Я” очень заняты работой, но не осознают себя. Если вы спрячетесь в одну из таких точек наблюдения, это будет похоже на полусон или транс (если вы скатитесь в одну из них, просто удалите ТТ или обнаружьте и отметьте несколько раз, как вас заставили разделиться).

Этот платен следует пройти для всех 64 позитивных целей штрафных вселенных, прежде чем вы попытаетесь пройти Платен 2.

9.2.1 Вопрос исследований

Прежде чем я обнаружил этот материал, я удалил огромное количество заряда с штрафных вселенных, используя Платен 1 и другие методики. Потом я стал исследовать Платен 2, но его было крайне тяжело проходить. Затем я нашёл данный платен, который снимает массу заряда как с Платена 2, так и со штрафных вселенных.

Этот платен было намного легче проходить, чем Платен 2 и он давал огромные улучшения. Он выключит “Большой расщепитель”, хотя и не приведёт к его стиранию и полному восстановлению причинности по отношению к отколовшимся кусочкам личности.

Вопрос состоит в том, можно ли его пройти, не снимая сперва значительный заряд с Платена 1.

Если вам предстоит попытка пройти его, не проходя вначале Платена 1, то для начала пройдите какую-нибудь одну цель и держите под рукой экземпляр Платена 1. Если цель войдёт в чрезмерную рестимуляцию при прохождении данного платена, охладите её, используя Платен 1.

Другой вопрос касается того, в какой последовательности проходить цели. Я его проходил просто начиная с цели “Продолжаться” и до цели “Создавать”, обрабатывая каждую цель по порядку. Я поступил таким образом, поскольку немного поработал с Платеном 2 и его нужно проходить именно в такой последовательности. Но я попробовал пройти несколько целей в другой последовательности и этот платен сработал и в этом случае. Поскольку Платен 1 легче всего проходить, если сперва взять цель, которая даёт наибольшее чтение, то, возможно, и этот платен будет легче проходить таким образом.

Поэтому, возможно, лучше провести эту процедуру, оценивая цели штрафных вселенных и определяя, какую из них проходить вначале (оцените 16 динамик на максимальное чтение, а потом оцените цели для выбранной динамики), так как это описано в процедуре выключения штрафных вселенных.

Можно предложить и компромиссный метод — проверить каждую цель, начиная с цели “Продолжаться” и проходить этот платен, как только вы получите хорошее чтение.

В любом случае, не проходите этот платен до тех пор, пока не сможете получить на данной

цели хорошее чтение (по крайней мере падение).

9.2.2 Общая процедура

Существует два отдельных действия, которые необходимо использовать в совокупности, чтобы успешно пройти этот материал. Одно — это прохождение пунктов “высшего “Я”. Другое — это обработка восьми типов блокирующих сущностей, которые мешают прохождению.

Восемь типов блокирующих сущностей берутся из Платена 2. На самом деле, в Платене 2 закладывается 128 различных типов сущностей, но лишь одна группа из восьми сущностей имеет склонность мешать одитингу.

Вам следует проходить восемь блокирующих сущностей в начале сессии каждого дня, в промежутках между прохождением целей и, при необходимости, между последовательными проходами по пунктам “высшего “Я” для данной цели, если вы сталкиваетесь с их вмешательством, которое препятствует стиранию пунктов.

Пункты “высшего “Я” для целей нужно сглаживать по методу вилки. То есть вы отмечаете один пункт за другим и проходите весь набор пунктов, а не пытаетесь сгладить каждый пункт по отдельности. Я сначала попробовал проходить их по другому (сглаживая каждый пункт, как в ОТ 2) и это было очень трудно, и сопровождалось большим сопротивлением со стороны блокирующих сущностей. Вызывая раз за разом один и тот же пункт, вы начинаете поднимать различные вещи. “Вилочная” процедура обходит эту неприятность и идёт очень быстро. Зачастую всё рассеивается на первом или втором проходе по пунктам.

Препятствия могут создавать и другие вещи. Обработка К/Х¹⁶⁶ и список коррекции, приведённые вместе с Платеном 2, можно, при необходимости, использовать и с этим платеном. Сюда входят пункты, которые не стираются, поскольку оправдывают проступки и т. д. Однако, подобные препятствия возникали только когда я пытался сгладить каждый пункт. Мне не потребовалось использовать эти дополнения, как только я стал применять вилочный вариант процедуры. Так что имейте введение к Платену 2 на случай, если потребуетась коррекция, но вероятно, она вам не потребуется. Платен 2 содержит также более интенсивные процедуры для обработки блокирующих сущностей, но такое впечатление, что они обычно не требуются при прохождении этого платена.

Если ТА с самого начала высоко, просто прорабатывайте блокирующие сущности, пока он не опустится.

Добейтесь “парящих” рудиментов или как-то ещё получите ПС, прежде чем приступить к этой процедуре. После этого попытайтесь избегать использования рудиментов в начале сессии, если только вы не будете знать, что какой-то из них требует улаживания. Множество базовых инцидентов в цепи рудиментов являются либо поздними пунктами в штрафных вселенных, либо более ранними инцидентами, которые тяжело рестимулируются штрафными вселенными. Если вы используете рудименты для того, чтобы получить ПС, а не просто обработать какое-то недавнее расстройство и т. п., находясь посреди этой процедуры, то существует тенденция углубляться в пункты штрафных вселенных, которые находятся в начале цепи. Если это происходит, несколько раз отметьте цель, связанную с данным пунктом, а также естественное состояние для этой цели, чтобы добиться из выключения. (Эти странные дела, когда рудименты постоянно заводили непосредственно в пункты штрафных вселенных, по видимому, имели место только когда я работал с данной конкретной процедурой.)

Блокирующие сущности могут подавлять ПС и взвинтить ТА очень высоко. Рассейте не-

¹⁶⁶ К/Х — качание и хлопанье, один из видов показаний э-метра. Обработка К/Х в саентологии, которая также называется Процедурой восстановления ответственности (Responsibility RD) применяется в качестве метода обработки правой стороны Оксфордского теста способностей. Составляется список пунктов, дающих К/Х и они обрабатываются один за другим. Идея состоит в том, что К/Х будет происходить в связи с терминалом, который при проверке даст чтение и именно это вам нужно пройти.

сколько этих сущностей и ТА снова вернётся в нормальный диапазон.

Может случиться так, что “высшее “Я” сотрётся, а ПС будет подавлена блокирующими сущностями. Если стрелка становится очень неподвижной, то их может быть слишком много, чтобы рассеять за один присест. Если пункты “высшего “Я” читаются как стёртые, то они действительно стёрты. Если нужно, сделайте перерыв, а потом удалите блокирующие сущности и снова проведите проверку на стирание. Если всё чисто, у вас должна быть ПС. К сожалению, это способствует превышению при обработке “высшего “Я”. Если вы допустите превышение, это ввергнет в рестимуляцию множество блокирующих сущностей, так что, прежде чем вы получите ПС, вам, как правило, потребуется сделать перерыв и один-два прохода по списку блокирующих сущностей, а также провести восстановление по стиранию.

Блокирующие сущности могут вызвать явления типа застывшей стрелки. Если наблюдается что-то подобное, проверьте, кто всё это прячет и обработайте их.

Когда вы добились растворения (стирания) “высшего “Я”, возникает отчётливое ощущение, будто вселенная сдвигается (*смещается*). Может показаться, что комната подпрыгивает. Эти явления иногда могут наблюдаться в лёгкой форме, когда стирается не всё “высшее “Я”, а какой-то пункт. Время от времени это может происходить даже при рассеянии блокирующей сущности.

После обработки множества целей, какой-то тип блокирующих сущностей может полностью стереться и перестать причинять вам беспокойство. Внезапно вы осознаете, что производите всю деятельность блокирующих сущностей, заметите ощутимый сдвиг вселенной а почувствуете себя намного лучше (и получите широкую ПС). После этого, сущности того типа, который стёрся, будут показываться чрезвычайно редко. Если есть чтение, отметьте сущность, и как правило, она рассеется при рассмотрении или при первом же вопросе (если нет, то прежде чем продолжать, проверьте, не рассеялась ли она раньше; следите также, нет ли протеста, ложного чтения или, быть может, кто-то ещё создаёт данный пункт).

9.3 Оценивание сущностей

Следующий список блокирующих сущностей следует обрабатывать в качестве предварительного или корректирующего шага, при общей подчистке, а также в промежутках между прохождением целей.

СТРАЖ
СВЕРХДУША
ХОЛДЕР
СКРЫВАТЕЛЬ
ОТРИЦАТЕЛЬ
МИСДИРЕКТОР
ОБЕСЦЕНИВАТЕЛЬ
РЕСТИМУЛЯТОР

Когда вы получаете чтение, побудите их проделать следующее:

- А. Обнаружь существо, превращённое в ...
- Б. Обнаружь существо, которое заставили разделиться.
- Б2. Укажи на существо, от которого ты отделилась (этот шаг добавлен в ноябре 1996 года).
- В. Обнаружь, первый раз, когда тебя заставили разделиться.
- Г. Обнаружь, как ты заставляла других разделиться.
- Д. Кто ты? (“я”)

Как правило, они рассеются, прежде чем вы завершите эти шаги.

Зачастую сущность быстро уходит, а вы этого не замечаете и продолжаете одитировать

другую сущность того же типа, которая скрывалась за первой. Но она не понимает первого вопроса и поэтому не рассеивается. Так что если сущность не уходит после шага Д, проверьте, не одитируете ли вы другую сущность того же типа, и если так, вернитесь к шагу А.

Если это не так и сущность всё ещё не уходит, побудите её “Обнаружить ложные данные в импланте” (а также первый раз, когда ей имплантировали ложные данные и как она имплантировала другим ложные данные). Затем вновь используйте вопрос “Кто ты?”.

Обратите внимание, что вы получите чтение, когда сущность будет проходить каждую из приведённых выше команд. Если вы не наблюдаете чтения, осмотритесь, определите её местоположение (*побудите её занять конкретное местоположение*), примените ТУ 1 и побудите её выполнить команду.

Когда сущность рассеется, проверьте, нет ли ещё сущностей того же типа.

После того, как у вас произойдёт озарение и вы станете причиной по отношению ко всем этим восьми типам сущностей, у вас появится склонность находить на каждой цели ровно по одной сущности каждого типа и рассеивать их, как только вы их обнаружили. Когда всё начнёт идти таким образом, дело пойдёт весьма быстро и часто будет стремиться к ПС. Но не пренебрегайте выполнением этой процедуры после каждой цели, поскольку в противном случае снова начнёт развиваться сопротивление.

В редких случаях могут вмешиваться и причинять неприятности сущности других типов. Это могут быть, к примеру, корректирующие сущности, перечисленные в Платене 2. Если такое впечатление, что что-то болтается поблизости и мешает одитингу, проверьте, не исходят ли неприятности от сущностей другого типа. Если вы можете обнаружить, какого именно они типа, используйте приведённую выше процедуру. В противном случае побудите её обнаружить, что она делает, а потом обнаружить, как её программировали чтобы она это делала, после чего продолжите выполнять приведённую выше процедуру с шага Б. Как правило, это позволит вам их рассеять, не устанавливая точно, что они делают и не проходя длинного списка оценивания 128 типов и пр. Если вы рассеете одну из них подобным образом, проверьте, нет ли ещё одной такой же сущности и если есть, обработайте её (часто вы обнаружите целую их связку).

9.4 Процедура одитинга “высшего Я”

- А. Обнаружьте естественное состояние для данной цели, а также, как вас заталкивали в штрафную вселенную данной цели, как вы заталкивали другого и как другие заталкивали других.
- Б. Обнаружьте пункт “(цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ БЕСКОНЕЧНЫМ (терминалом) И НАВЕЧНО РАЗДЕЛИТЬСЯ НА МОЁ ВЫСШЕЕ И НИЗШЕЕ “Я”.
- В. Обнаружьте бытие высшим “Я” в качестве проявления бесконечного (терминала). Повторите шаг А (изначальное состояние) с точки наблюдения высшего “Я”.
- Г. С точки наблюдения высшего “Я” обнаружьте первоначальное разделение на бесконечный терминал (*разделение и превращение в бесконечный терминал*). Обнаружьте зеркало, которое показывает, как вы разделяетесь на бесконечное число копий терминала и обнаружьте, как вы становитесь терминалом, распространённым в бесконечность. (Замечание: это быстрое выключение раздела расщепления в Платене 2.) Если этот шаг релаксирует, чередуйте его с шагом А (изначальное состояние), пока он не охладится. При необходимости вы можете также обнаружить, как вас заставляют разделить, первый раз, когда вас заставили разделить и как вы заставляли других разделить с точки наблюдения высшего “Я”. (А теперь вам, вероятно, нужно побудить точку наблюдения высшего “Я” указать на существо, от которого она отделилась. — *Ноябрь 1996 года*)
- Д. А теперь проведите высшее “Я” по имплантированным ему пунктам программирования. Добейтесь чтения на каждом пункте, но не продолжайте сглаживать пункт после того, как он станет хорошо читаться. Если вы не можете добиться чтения, попробуйте посмотреть на предмет подавления или обесценивания, а также попытайтесь один раз вызвать предыдущий

пункт (но не переборщите с ним). Если всё еще нет чтения, переходите к следующему пункту.

Пункты программирования следующие:

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ МОИМ ВЫСШИМ “Я” И:

1. ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ЭТО;
2. ВЕЧНО ЗАЩИЩАТЬ ЭТО;
3. ВЕЧНО ВОССТАНАВЛИВАТЬ *(заменять)* ЭТО;
4. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ МОДЕЛЬ ЭТОГО;
5. СОЗДАТЬ ЭТО ПРОСТРАНСТВО НАВЕЧНО *(вечно создавать это пространство)*;
6. ВЕЧНО ПРЯТАТЬ ЭТО;
7. ВЕЧНО СОБИРАТЬ ЭТО ВМЕСТЕ *(не давать этому развалиться, удерживать в собранном виде)*;
8. ВЕЧНО СОХРАНЯТЬ ЭТО В НЕИЗМЕННОМ ВИДЕ;
9. ВЕЧНО СОХРАНЯТЬ ЭТО МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ;
10. ВЕЧНО ПИТАТЬ ЭТО ЭНЕРГИЕЙ;
11. ВЕЧНО ОБЕРЕГАТЬ ЭТО;
12. ВЕЧНО СКРЫВАТЬ ЭТО *(заслонять, затемнять, затмевать)*;
13. ВЕЧНО ДЕЛАТЬ ЭТО ТВЁРДЫМ;
14. ВЕЧНО СТАБИЛИЗИРОВАТЬ ЭТО *(поддерживать в устойчивом состоянии)*;
15. ВЕЧНО ОХРАНЯТЬ ЭТО;
16. НАВЕЧНО ЗАБЫТЬ ОБ ЭТОМ;

Если стрелка замирает и становится неподвижной, а вы проходите несколько пунктов и не можете получить никакого чтения, оставьте этот проход по пунктам подробностей и обработайте восемь типов блокирующих сущностей. Затем попробуйте сделать ещё один проход.

Если при прохождении этого списка не удаётся добиться чтения ни на каких пунктах, обработайте восемь типов блокирующих сущностей, прежде чем приступить к новому проходу.

Начинайте каждый проход с шага А (естественное состояние). При последующих проходах можете сократить шаги, но обязательно отмечайте естественное состояние и пункт шага Б достаточно хорошо, для того чтобы получить на них чтение.

Обратите внимание, что при первом проходе по данной цели нужно использовать полную формулировку каждого пункта (включая цель), но при последующих проходах вы можете её сократить, лишь иногда формулируя начало фразы, а потом проходя несколько окончаний фраз, как если бы они шли через запятые (получите хорошее чтение на каждом из них).

Часто цель и слова “высшее “Я” будут давать чтение внутри пункта. Это не чтение на самом пункте, а на заряде всей совокупности пунктов. Однако, сам пункт может читаться в момент, когда вы отмечаете *(замечаете, обнаруживаете)* намерение окончательной фразы, даже если вы ещё не закончили думать саму эту фразу словами — это полноценное предварительное чтение.

Если, проходя по пунктам, вы почувствуете основательный сдвиг *(смещение, подпрыгивание обстановки вселенной)*, проверьте, не произошло ли стирания всей совокупности пунктов (это может быть и просто стирание одного пункта).

После стирания высшее “Я” будет читаться как “растворившееся” и вы можете получить чтение, свидетельствующее о том, что вы “освободились от этого”. Если стирание произошло без ПС, сделайте краткий перерыв, а затем обработайте восемь типов блокирующих сущностей, после чего подтвердите стирание.

9.5 Инвертированные цели

Помимо прохождения 64-х позитивных целей, этот материал пойдёт и на 64-х инвертиро-

ванных целях. Инвертированные цели немного сложнее в обработке, поэтому вначале вы должны пройти все позитивные цели за следующим исключением. Если вы чувствуете расстройство или злитесь на позитивную цель и на людей, которые ей следуют, и на ней сосредоточен слишком большой заряд, чтобы её можно было пройти, то у вас сильно рестимулирована инвертированная цель и вам нужно вначале пройти её.

Негативные цели проходятся точно так же, как позитивные, за исключением обнаружения естественного состояния (шаг А). Естественное состояние находится на дне (*в окончании, которое сопровождается сильным падением по шкале тонов*) негативной цели (то есть вы переходите со дна (*из окончания*) негативной цели обратно в естественное состояние), а не на её верхушке (*в начале цели, которому соответствует высокое положение по шкале тонов*). И именно позитивная цель закрепляет негативную цель. Итак вам нужно обработать её следующим образом:

- Обнаружьте пункт “(негативная цель) — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ” в конце импланта.
- Загляните в самое начало импланта и обнаружьте там пункт “(позитивная цель) — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ”. (В этот момент он может не давать чтения и будет не особенно реальным, но всё равно обратите на него внимание.)
- Обнаружьте, как имплант настолько сильно портит позитивную цель, что вы решаете её бросить и принимаете решения НЕНАВИДЕТЬ и РАССЧИТАТЬСЯ. Отметьте эти решения как часть импланта. (Это переход из позитивной цели в негативную — при необходимости см. платен перехода.) Обнаружьте, как отсюда проистекает негативная цель.
- Снова отметьте верхушку позитивной цели (естественное состояние) как начало всей последовательности событий с позитивной и негативной целями. Добейтесь чтения на пункте о естественном состоянии позитивной цели. Если не получается, повторите вышеописанные шаги (особенно обнаружение перехода), пока он не станет читаться (при необходимости используйте платен перехода Конвейера).
- Когда добьётесь чтения, проделайте остальную часть шага А (как вас заталкивают и пр.). Обратите внимание, что вам всегда навязывают позитивную цель (а потом вы постепенно скатываетесь до негативной цели).
- Теперь продолжите прохождение высшего “Я” с негативной целью, начиная с шага Б и далее. Когда вам потребуется повторить шаг А, просто отметьте негативную цель, затем отметьте, как позитивная цель ей предшествует (*и стоит над ней*), после чего пройдите шаг А с позитивной целью.

Все оставшиеся пункты проработки высшего “Я” проходятся с использованием негативной цели.

Интересно отметить небольшое наблюдение — позитивную цель можно пройти, не вводя в рестимуляцию негативную. То есть вы можете проходить позитивные цели одну за другой, если только не наткнётесь на негативную цель, которая уже сильно рестимулирована в силу жизненных обстоятельств. По видимому, это один из самых больших выигрышей от состояния клира. На позднем траке позитивные и негативные цели образуют взаимно рестимулирующие пакеты, которые плавают вместе во времени. На раннем траке (до материалов КК) негативная цель является следствием того, что вы бросаете позитивную цель, находясь на дне шкалы тонов.

Платен 2

25 июня 1991 года

Замечание: Различные процедуры прохождения этого платена были в целом заменены более лёгким подходом, приведённым в разделе о Процедуре обработки ВЯ (“высшего “Я”). После прохождения процедуры обработки ВЯ и расчистки всех типов сущностей (см. раздел, где приведён список типов сущностей и т. д.), по всей вероятности, можно будет удалять материал по каждой цели, просто проходя первые несколько пунктов платена до ПС, а потом выполняя при-

ведённые в конце завершающие шаги процессинга. Я сохранил описание старого способа обработки на случай, если он потребуется в будущем.

Первоначально, на самой первой цели, я проходил этот материал, используя длинную процедуру, пытаясь досконально обрабатывать все сущности, которые появлялись. В ходе этих попыток я тратил слишком много времени на обработку одной цели и в ходе неё рестимулировалось много других вещей. Поэтому я перешёл к “быстрой” процедуре, проходя всё настолько быстро, насколько это было возможно, не поднимая чересчур большого сопротивления (*со стороны сущностей*), и прошёл таким образом несколько целей. Поначалу это хорошо срабатывало, но опять постепенно поднимался заряд непройденных целей. После этого я переключился на процедуру ВЯ, что позволило мне быстро пробежаться по всем целям, и охладить рестимуляцию. Различные упоминания в этом разделе длинной и короткой процедур касаются двух различных подходов, которые я применял, непосредственно проходя этот материал, до того как разработал процедуру ВЯ. Возможно, вам нужно будет полностью пройти какую-то одну цель, просто для того чтобы составить хорошее представление об инциденте.

Приведённый здесь материал нужно знать даже если вы используете процедуру ВЯ, поскольку в нём описываются некоторые необычные ситуации, такие как К/Х, и излагаются полезные общие сведения.

Вот первоначальная процедура: Пройдите её для каждой цели штрафных вселенных.

Часто проводите проверки и обрабатывайте “Стражей” (брикеты, схожие в контролирующими сущностями). Используйте шаги:

- а) обнаружь, как тебя превращали в стража,
- б) обнаружь, как тебя заставляли разделиться (а также, если нужно, первый раз, когда это произошло и как ты заставляла других разделиться),
- в) обнаружь, как тебе имплантировали ложные данные (а также, если нужно, первый раз, когда это происходило и как ты имплантировала другим ложные данные),
- г) обнаружь естественное состояние для данной цели (если ты её проходишь) (а также, при необходимости, как тебя заталкивали во вселенную этой цели, как ты заталкивала других, как другие заталкивали других),
- д) “кто ты?”.

После того, как Страж развалился, могут оставаться другие индивиды; используйте подтверждения и вопрос “кто ты?”. Могут встретиться случаи копирования и т. п.

Проведите также проверку и обработайте механические сущности (ЗМС), используя обычную методику (обнаружь, как тебя сделали машиной и т. д.).

Если с самого начала наблюдается высокий ТА (выше 3.5), обрабатывайте только Стражей, ЗМС и оставшихся индивидов, до тех пор пока он не опустится. Высокий ТА может также означать превышение; проверьте, нет ли сущности, на которой было допущено превышение, побудите её отметить момент релиза, и потом спросите “кто ты?”. Если ТА и после этого не опустится, вновь пройдите приведённые ниже шаги 1–3, а затем ещё поищите Стражей и т. д. Обратите внимание, что ТА может немного подниматься вначале из-за ожидания следующего пункта. Если ТА опускается после удаления Стражей, но тут же снова начинает съезжать вверх в ходе сессии, тогда это превышение, Стражи не будут поднимать его, пока вы действительно проходите процесс. Но они могут его поднять даже во время короткого перерыва.

Проводите проверку и обрабатывайте их каждый раз после возобновления сессии, часто делайте это во время сессии, каждый раз, когда стрелка слишком застывает, если включаются какие-то соматики и после каждого пункта в приведённом ниже разделе кнопок вселенных.

Поправка: Помимо стражей существуют также Сврхдуши, Рестимуляторы, Скрыватели, Холдеры и Мисдиректоры, которые также могут потребовать обработки. Они обрабатываются практически так же. Побудите их обнаружить, как их сделали ..., затем пройдите расщепление,

ложные данные и естественное состояние. *Дальнейшая поправка:* используйте расширенный список типов сущностей, приведённый в процедуре ВЯ.

Как правило, соматики наводят Стражами, которые заставляют механизмы их моделировать. Обработайте вначале Стража, а потом механизм. Если стрелка застывает, то это означает слишком большую перекрёстную рестимуляцию (слишком длительный одитинг), ошибки (которые также рестимулируют) или что есть активный Рестимулятор или Скрыватель. Затруднения с удалением сущностей, которые, очевидно, были правильно обработаны, обычно возникают, когда действует Холдер или их обесценивает сущность какого-то другого типа — что-то в этом роде. Если вы почувствуете недоверие, нереальность или начнёте обесценивать существование этого импланта (после его успешного прохождения), проведите проверку на Сверхдуши и Скрыватели.

Наилучший подход здесь, по-видимому — пройти шаги 1–4 (первый раздел + групповой процессинг), а потом перейти прямо к конкретным разделам, посвящённым Стражам и т. п. (в конце) и слегка пробежаться по ним, чтобы охладить все эти сущности. Затем пройдите платен полностью с начала и до конца.

Качание и хлопанье

Случаи К/Х при прохождении этого материала, как правило, вызваны сущностью, у которой есть серьёзные проступки.

Проведите оценивание:

- а) Разработка импланта?
- б) Приговор другим пройти через этот имплант?
- в) Применение этого импланта к другим?
- г) Создание этого импланта (постулирование пунктов или вселенной имплантирования в целях использования против других)?
- д) Роль третьей стороны, побуждающей других использовать его друг против друга?
- е) Желание ото всех избавиться?

Обнаружьте проступок и УУ¹⁶⁷, а также, при необходимости, более ранний подобный случай. Затем обнаружьте более раннее злое намерение (*цель*). Это будет что-то вроде “чтобы другие навечно умерли” или “ото всех избавиться”. Поскольку имплант находится в точке её вхождения во Вселенную символов, злое намерение, вероятно, относится к периоду времени в районе поздней Вселенной игр (вероятно, после Конвейера, поскольку обычно именно он лежит в основе К/Х).

Затем обнаружьте проступок, предшествующий злему намерению.

Возможно, это будет что-то вроде жульничества в игре и т. п., всего лишь какой-то дурной (но не злонамеренный) поступок, который тем не менее дал ей ужасное УУ. Обратите внимание, что в тот период времени существам было весьма затруднительно причинить друг другу какой-то реальный вред, поскольку они тогда ещё не были заключены внутри тел и пр. Или обнаружьте предшествующее замешательство (*смущение*).

При этом вы, вероятно, обнаружите, как с каждым шагом К/Х уменьшается и становится менее неистовым (происходит “стирание К/Х”). Если оно просто выключается, то по всей вероятности она ушла из виду и снова появится позже.

Если она не уходит, когда проясняется К/Х, пройдите несколько ключевых кнопок, например, обнаружение того, как её заставляли разделиться, естественное состояние или вопрос “кто ты?”, пока она не рассеется.

¹⁶⁷ УУ — упущенное утаивание

На более глубоком уровне, за этим стоят пункты инвертированных целей “ненавидеть” и “рассчитаться”, которые закладывались в Конвейере. Если не находитесь где-нибудь в середине прохождения цели, можете провести оценивание штрафных вселенных, пытаясь найти ту, что стоит за К/Х, а потом обработать инверсию (см. раздел о Конвейере). Я делал это в случае К/Х при прохождении Платена 2 и это хорошо работало, но цель, которую давала оценка, отличалась от той, что я проходил. Когда существо уходило, после возни с другой целью оставался всякого рода поднятый материал и возникала перекрёстная рестимуляция, которую приходилось охлаждать.

Заметьте, что это не ваше К/Х. Само по себе движение стрелки вызвано тем, что какое-то существо мечется и рестимулирует всякие другие сущности, пытаясь предотвратить прохождение этого материала. Но не она в действительности вызывает К/Х, а именно движение толпы существ, которых она расталкивает.

Замечание

Всё это происходит во вселенной имплантирования. Вы не находитесь в теле и вам не демонстрируют картинки — ничего подобного. Это полноценная реальность, которая создаётся вокруг вас. Происходит дело в переходной вселенной между Вселенными игр и символов. Это и есть имплант, который я называл “Большим расщепителем”. Существует много поздних имплантов, в которых используются какие-то пункты из него или какие-то его вариации. Он намеренно разработан так, что поднимается, когда вы хотите от кого-то избавиться или желаете, чтобы кто-нибудь почил навеки. Ключевой рестимулятор — это тюремный имплант, который использовался при ссылке людей на Землю, а также некоторые части имплантов между жизнями.

Но всё остальное — лишь мелкие локи этого импланта и они просто отвердевают, если вы попытаетесь стирать в них пункты, связанные с бесконечностью (см. ниже *платен импланта*).

Он находится позже штрафных вселенных, но препятствует их стиранию (его блокирует туча Стражей и пр.). Но именно в штрафной вселенной сосредоточен основной заряд цели, поэтому сначала пройдите её (Платен 1), чтобы добиться выключения. Тогда этот платен сотрётся. После стирания Платена 2 для какой-либо цели, можно пройти до стирания и Платен 1.

Оценка сущностей

В качестве предварительного или корректирующего шага, а также при общей подчистке можно провести оценивание следующего списка типов сущностей, созданных в инциденте.

СТРАЖ
СВЕРХДУША
ХОЛДЕР
СКРЫВАТЕЛЬ
ОТРИЦАТЕЛЬ
МИСДИРЕКТОР
ОБЕСЦЕНИВАТЕЛЬ
МЕХАНИЗМ РЕСТИМУЛЯЦИИ

Каждый раз, когда вы получаете чтение, побудите их проделать следующее:

- а) Обнаружь, как тебя сделали ... (а также первый раз, когда это произошло и как ты делала других ...);
- б) (Расширенная процедура — обнаружь, как ты выполняла ..., а также более ранние моменты и первый раз, когда это произошло;)
- в) Обнаружь, как тебя заставили разделить (а также первый раз, когда это произошло и как ты заставляла других разделить) (добавьте сюда команду “укажи на существо, от которого ты отделилась”);
- г) Обнаружь ложные данные в импланте (а также первый раз, когда тебе имплантировались

ложные данные и как ты имплантировала другим ложные данные);

- д) Обнаружь пункт “(цель) — это естественное состояние” (а также как тебя заталкивали во вселенную этой цели, как ты заталкивала других и как другие заталкивали других).

Если часто появляется один и тот же тип сущностей, примените расширенную процедуру (то есть добавьте шаг б)), чтобы их успокоить (*охладить*).

Быстрая процедура состоит в том, чтобы просто провести оценивание, отметить чтение, а потом перейти к сглаживанию Платена 2. Иными словами, если читается Страж, вы отмечаете, что кто-то охраняет данный пункт, а потом сглаживаете пункт, не пытаясь удалить это существо. Все они уйдут, когда вы сотрёте заключительные разделы импланта, они успокоятся и позволят вам его пройти (они все весьма заинтересованы и рассеиваются толпами при прохождении заключительных пунктов), если вы подтвердите то, что они делают и побудите их перестать это делать. Но не используйте такой сокращённый вариант, если у вас включаются соматики или не опускается ТА, поскольку после неё остаётся и ошивается поблизости множество полупроснувшихся ребят, которые ожидают, что вы вскоре сотрёте пункты.

Заметьте, что в редких случаях, когда неприятности доставляли сущности остальных из 128 типов, они выбирались Механизмом (*рестимуляции*) из приведённого выше списка.

Список коррекции

1. Было превышение на пункте?
2. Пункт был не до конца сглажен?
3. Было превышение на сущности?
4. Сущность была не до конца сглажена?
5. Есть ли сущность, которая беспокоится о других?
6. Более раннее прохождение? (как в процедуре ОТ 2)
7. Съехали (*соскользнули*) на другую цель? (проведите восстановление пункта для цели, которую вы проходите)
8. Перекрёстная рестимуляция? (отметьте её и сделайте перерыв)
9. Прохождению мешает активная сущность? (оцените сущности и т. д.)
10. Остались индивиды? (дайте каждому из них подтверждение, чтобы он ушёл)
11. Обесценивание стирания?
12. Пропустили ПС?
13. Была допущена ошибка при прохождении пункта?
14. Ошибка в самом пункте? (Неверная формулировка? Неверная последовательность? Пропущенный (*отсутствующий*) пункт?)
15. Стёрли пункт для некоторых сущностей. но не для всех?
16. Цель выключилась (*дала исключение*)? (отметьте, восстановите релиз и сделайте перерыв)
17. Вернулась назад сущность?
18. Вы восстановили (*на прежнем месте*) всё, что обработали? (отметьте, восстановите и сделайте перерыв)
19. Был прерван уход сущности?
20. Кто-то пытается восстановить стёртый пункт?
21. Кто-то пытается восстановить сущность, которая ушла?
22. У кого-то есть УУ, связанное с данным пунктом?

23. У сущности есть злое намерение, связанное с данной целью?
24. То же пункт был не до конца сглажен (*несглажен*) в предыдущей цели?
25. Сущность обрабатывалась, с использованием неверного типа?
26. Сущность был неверно обработана?
27. Этот пункт оправдывает проступок?
28. Что-то еще не так?

Замечание: Этот платен сглаживается с использованием методики ОТ 2 плюс обработка сущностей (как на уровнях ОТ 3 и НОТах). При необходимости можно использовать корректирующие списки этих уровней.

Быстрая процедура

- Снова и снова (*рекурсивно*) отмечайте пункт.
- Обнаружьте, как вы следовали этому пункту (выполняли этот пункт) раньше и первый раз, когда вы это делали.
- Ещё некоторое время поотмечайте пункт или подтвердите, что он стёрся.

В первых разделах, где пункты выступают в роли ложных данных, которые сообщают вам, как всё будет замечательно, а не призывают что-то делать, отмечайте пункт как ложные данные, а не как что-то, что вы делали.

Зачастую после стирания пункта вы почувствуете небольшой сдвиг (*окружающей обстановки*). Стирание пункта может дать небольшую ПС, но возможно, она будет слишком маленькой, чтобы заметить её на э-метре. Если он стёрся, то проверка на стирание даст на э-метре чтение.

Раздел 1 — Бесконечность

Окружающее пространство — вы как будто находитесь в разреженном белом облаке; ничего не видно.

1. БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ:

- а. ВИДЕТЬ (*воспринимать*) ВЫСШУЮ (*окончательную*) ИСТИНУ
- б. ДОСТИЧЬ ВЫСШЕЙ (*окончательной*) ЦЕЛИ
- в. ВИДЕТЬ ВЫСШУЮ (*окончательную*) КРАСОТУ
- г. ПЕРЕЖИТЬ ВЫСШЕЕ (*окончательное*) ПРОСВЕТЛЕНИЕ (*просвещение*)
- д. ПОЛУЧАТЬ ВЫСШЕЕ (*окончательное*) ВОСХИЩЕНИЕ
- е. ДОСТИЧЬ ВЫСШЕГО (*окончательного*) БЫТИЯ
- ж. ДОСТИЧЬ ВЫСШЕГО (*окончательного*) ДЕЛАНИЯ
- з. ДОСТИЧЬ ВЫСШЕГО (*окончательного*) ОБЛАДАНИЯ
- и. ВЛАДЕТЬ ВЫСШЕЙ (*окончательной*) СИЛОЙ (*властью*)
- к. БЫТЬ БОГОМ

2. Храм

- а. Перед вами появляется терминал (обнаружьте это).
- б. (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ БЕСКОНЕЧНЫМ (терминалом).

- в. СТАТЬ БЕСКОНЕЧНЫМ (терминалом) — ЗНАЧИТ СТАТЬ БОГОМ.
- г. Появляется храм (обнаружьте это).
- д. СТАТЬ БОГОМ — ЗНАЧИТ СТАТЬ БЕСКОНЕЧНЫМ (терминалом) И БЕСКОНЕЧНО (цель).

3. Шаги обнаружения

Возможно, этот и следующий шаги (см. ниже шаг 4) следует пропустить при использовании быстрой процедуры.

Обнаруживайте следующее с намерением и распространяйте (*“транслируйте”*) его на толпу существ и пр., которые начали пробуждаться при прохождении предыдущих шагов.

- а. Обнаружьте в импланте ложные данные.
- б. Обнаружьте, что вам не обязательно быть терминалом, чтобы следовать данной цели.
- в. Обнаружьте, что вам не обязательно следовать цели, чтобы получить (ложно) обещанное в пунктах Раздела 1.
- г. Обнаружьте, что вам не обязательно быть терминалом, чтобы получить обещанное в пунктах Раздела 1.
- д. Обнаружьте, что все эти пункты были ложными обещаниями и вы не получили обещанного, слушаясь импланта.

4. Групповой процесс

Теперь передайте следующие команды (группового процессинга) всем, кто начал пробуждаться (но не пытайтесь зацепить тех, у кого другие цели и кто не отреагировал на приведённый выше Раздел 1).

- а) Обнаружьте, как вас заставляли разделить посредством этого импланта.
 - а1) Укажите на существо, от которого вы отделились (этот шаг добавлен в ноябре 1996 года).
- б) Обнаружьте первый раз, когда вас заставляли разделить.
- в) Обнаружьте, как вы заставляли других разделить.
- г) Обнаружьте ложные данные в импланте.
- д) Обнаружьте первый раз, когда вам имплантировали ложные данные.
- е) Обнаружьте, как вы имплантировали другим ложные данные.
- ж) Обнаружьте, как вас заставляли копировать.
- з) Обнаружьте первый раз, когда вас заставляли копировать.
- и) Обнаружьте, как вы заставляли других копировать.
- к) Обнаружьте пункт “(цель) — это естественное состояние” на вершущке (*в начале*) первоначальной штрафной вселенной (направьте их внимание в ранний период эпохи домашних вселенных). Обнаружьте, как вас в неё заталкивали, как вы заталкивали другого, как другие заталкивали других.
- л) Возвращайтесь в настоящий момент.
- м) Спасибо.

Проверьте, не осталось ли каких-то еще индивидов и обработайте их, используя вопрос “Кто ты?” и подтверждения.

Проверьте и обработайте любых Стражей и Механизмы (или любые другие типы существ).

Раздел 2 — Бесконечный терминал

- а. Далее снова используются пункты Раздела 1, в которых вместо цели в пункте стоит бесконечный терминал (см. далее). По мере того, как даются пункты, терминал (который располагается лицом к вам) отходит (отплывает) назад по направлению к храму и входит в него, он тянет вас вперёд и вы также входите в храм.

СТАТЬ БЕСКОНЕЧНЫМ (терминалом) — ЗНАЧИТ: (пункты Раздела 1 от а до к);

- б. В этот момент терминал входит в храм и вы стоите к нему лицом.

БЫТЬ БОГОМ — ЗНАЧИТ РЕШИТЬ (*выбрать*) БЫТЬ БЕСКОНЕЧНЫМ (терминалом) И БЕСКОНЕЧНО (цель).

- в. В этот момент вы проскальзываете в модель терминала. Вы делаете это, описывая кривую направо и входя в левый бок терминала, после этого вы обращены лицом в направлении, противоположном тому в котором вы до этого плыли. То есть в конечном итоге вы смотрите глазами терминала. Когда это происходит, вы получаете следующий пункт. Когда вы отмечаете пункт, обнаружьте также чувство поворота и то, как вы проскальзываете в терминал.

(цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ БЕСКОНЕЧНЫМ (терминалом).

Замечание: В этом пункте ставится сильное ударение на слове “БЫТЬ”.

- г. Обнаружьте, как вы видите глазами терминала внутренность храма. Заметьте также, что всё выглядело смутно и было похоже на сон, а теперь, как только вы получили глаза, стало чётким и твёрдым. На самом деле это трюк, предусмотренный во вселенной имплантирования. Модели намеренно сделаны нереальными вначале и внезапно и эффектно превращаются в твёрдые тела, когда вы смотрите глазами. Это заставляет вас думать, что глазами терминала вы можете видеть лучше, но на самом деле вы всё время воспринимали всё правильно. Обнаружьте этот трюк в этом моменте импланта.
- д. Вы замечаете, что на стене храма находится нечто вроде зеркала и можете рассмотреть в нём себя в виде терминала. Обнаружьте зеркало. Имейте ввиду, что это тоже трюк, а не настоящее зеркало.
- е. СТАТЬ БОГОМ — ЗНАЧИТ СТАТЬ БЕСКОНЕЧНЫМ.

С этим пунктом зеркало демонстрирует, как вы расщепляетесь до бесконечности. Бесчисленные копии терминала разлетаются во всех направлениях. На самом деле вам показывают картинку расщепляющегося терминала (а вы думаете, что уже расщепляетесь и начинаете соглашаться с этой идеей), а потом бьют по вам волной силы, которая заставляет вас расщепиться. Обнаружьте ложное зеркальное отражение и волну силы, приходящую вместе с пунктом.

- ж. (цель) — ЗНАЧИТ РАСШИРИТЬСЯ ДО БЕСКОНЕЧНОСТИ.

С этим пунктом в “зеркальном” отражении крупный план плавно сменяется общим планом (как в кино) и демонстрируются окрестности храма и бесчисленные копии терминала, разлетающиеся потоком во всех направлениях. Обнаружьте это.

- з. (цель) — ЗНАЧИТ НАВЕЧНО РАЗДЕЛИТЬСЯ.

- и. (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ БЕСКОНЕЧНЫМ (терминалом).

(*Длинная процедура:* смоделируйте несколько раз деление до бесконечности и бытие бесконечным терминалом. Побудите также все проснувшиеся существа обнаружить, как они это делали и обнаружить, как они это делали в первый раз.)

И в длинной, и в короткой процедуре пройдите команды: “Решите быть бесконечным (терминалом)” и “Решите не быть бесконечным терминалом”. Проходите их попеременно до КЯ (заканчивайте после второй команды, даже если первая команда даёт ПС).

Длинная процедура: А теперь повторите групповой процессинг, описанный выше в шаге 4.

Раздел 3 — Пункты вселенных

Эти кнопки используются также при прохождении вселенских механизмов (они описаны в другом разделе книги).

Следующее относится к длинной процедуре; выполняя короткую процедуру, просто проходите пункты.

Для каждого пункта побудите всех пробудившихся сущностей:

- а. Обнаружить (*отметить*) пункт.
- б. Обнаружить, как они выполняли этот пункт.
- в. Обнаружить, как они в первый раз выполняли этот пункт.
- г. Обнаружить, как они заставляли других выполнять этот пункт.
- д. Снова отметить пункт.
- д1. Поочередно смоделировать, как они выполняют/не выполняют пункт.
- е. Обнаружить в импланте ложные данные.
- ж. Обнаружить, как их заставляли разделиться.
- з. Обнаружить, как их заставляли копировать.
- и. Обнаружить, как их сделали Стражами.
- к. Обнаружить, как их сделали механизмами.
- л. Обнаружить, как их сделали Холдерами.
- м. Обнаружить, как их сделали Рестимуляторами.
- н. Обнаружить, как их сделали Скрывателями.
- о. Обнаружить, как их сделали Сверхдушами.
- п. Обнаружить, как их сделали бесконечным терминалом.
- р. Обнаружить пункт “(цель) — это естественное состояние”.

Приведённые выше шаги выполняются как групповой процессинг (начиная с шага е и далее, при необходимости, можно использовать команды “обнаружьте, как вас в первый раз ...” и “обнаружьте, как вы причиняли это другим”).

Затем проведите проверку и обработайте любых оставшихся Стражей, механизмы или индивидов. Затем сделайте очень краткий перерыв и снова проверьте, нет ли ещё каких-то Стражей, механизмов и т. п., прежде чем закончить сессию или перейти к следующему пункту.

Поначалу мне приходилось на каждом пункте обрабатывать до полудюжины Стражей. Если включаются соматики, проверьте, не осталось ли там индивидов или ещё каких-то Стражей, механизмов и пр.

Если включается слишком много всего, можете повторить групповой процессинг, приведённый выше в шаге 4, или же снова пройдите весь платен с самого начала.

То, что остаётся после этого раздела, проходится весьма быстро и легко, лишь иногда попадают-ся Стражи и пр.

(цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ БЕСКОНЕЧНЫМ (терминалом) И:

- а. ВЕЧНО ЭТО СОЗДАВАТЬ;
- б. ВЕЧНО ЭТО ЗАЩИЩАТЬ;
- в. ВЕЧНО ЭТО ВОССТАНАВЛИВАТЬ (*восполнять, заменять, ремонтировать*);
- г. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ МОДЕЛЬ ЭТОГО;

- д. ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ (*устанавливать, устраивать, закладывать, упрочивать*) ЭТО ПРОСТРАНСТВО;
- е. ВЕЧНО СКРЫВАТЬ ЭТО;
- ж. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ЭТО (*собирать, не давать развалиться, удерживать в собранном виде*);
- з. ВЕЧНО СОХРАНЯТЬ ЭТО В НЕИЗМЕННОМ ВИДЕ;
- и. ВЕЧНО СОХРАНЯТЬ (*поддерживать*) ЭТО МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ;
- к. ВЕЧНО ПИТАТЬ ЭТО ЭНЕРГИЕЙ;
- л. ВЕЧНО ОБЕРЕГАТЬ (*предохранять, охранять*) ЭТО;
- м. ВЕЧНО УКРЫВАТЬ ЭТО (*заслонять, затмевать*);
- н. ВЕЧНО ДЕЛАТЬ ЭТО ТВЁРДЫМ (*застывшим*);
- о. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ЭТО В УСТОЙЧИВОМ СОСТОЯНИИ (*стабилизировать*);
- п. ВЕЧНО ОХРАНЯТЬ ЭТО;
- р. НАВЕЧНО ЗАБЫТЬ ОБ ЭТОМ.

Поправка: Впоследствии я обнаружил версии этих пунктов для высшего “Я”, которые приведены в платене ВЯ. На одной и той же цели пойдёт и версия ВЯ, и приведённая выше версия пунктов для бесконечного терминала. Версия ВЯ хорошо вписывается сразу после этой. По-видимому, сразу после пунктов ВЯ есть также какие-то пункты и для низшего “я” (НЯ). Но всё это проявилось позже. Эти пункты ВЯ/НЯ, видимо, использовались в импланте перехода из Вселенной конфликтов в Магическую вселенную. Либо эти пункты группируются вместе из-за того, что тот имплант и этот раздел Платена 2 очень похожи, либо эти пункты и в самом деле использовались в обоих имплантах, и оба платена правильны. См. раздел об импланте Плоской земли.

Инструкции к последующим разделам

В пунктах последующих разделов:

- а. Отметьте пункт несколько раз, пока он не даст релиз, сотрётся или перестанет читаться.
- б. Побудите всех проснувшихся сущностей обнаружить, как они выполняли пункт и как они в первый раз выполняли пункт (при необходимости можете использовать полную процедуру, приведённую выше в шаге 6).
- в. Снова отмечайте пункт, пока он не сотрётся или просто подтвердите, что он стёрся.

Можно также выполнить следующие дополнительные шаги (длинная процедура):

- г. Обнаружьте бытие бесконечными копиями терминала и как вы выполняете пункт по отношению к себе (вам нужно полностью стать причиной над выполнением пункта).
- д. Снова отметьте пункт и естественное состояние для цели.
- е. Проверьте, нет ли каких-то сущностей, которые всё ещё выполняют пункт или быть может ещё не обработано что-то, связанное с этим пунктом, и обработайте то, что обнаружите (как указано в шаге 6) (если только вы не получите ПС).

При последующих проходах используйте краткую версию обработки (даже в предыдущих разделах). В конечном итоге вам просто нужно отметить все пункты с ПС, другой обработки не требуется (нужно довести платен до ПС). Вам потребуется немного здравого смысла, чтобы с одной стороны не увязнуть здесь надолго, а с другой — не пропустить заряд. Если слишком долго заниматься пунктами, возникнет перекрёстная рестимуляция тех же самых пунктов в других целях. При необходимости проведите проверку и отметьте, что произошла перекрёстная рестимуляция; сделайте перерыв и дайте ей остыть.

Сама по себе ПС при стирании отдельного пункта обычно невелика. Большие ПС и озарения приходят после стирания сразу больших кусков, а не каждого отдельного пункта. ПС на пункте хорошо заметна, если стрелка до этого была свободной и не поднялись какие-то другие вещи (что обычно и происходит на первом пункте в начале сессии), но если вы создадите небольшую перекрёстную рестимуляцию (другие сущности на той же цели, те же пункты и сущно-

сти на других целях, которые пытаются сохранить этот материал и восстанавливают его), то стрелка часто будет застывать и эти небольшие ПС не будут заметны. Если пункт читается как “стёртый” и вы снова проверите этот пункт на стирание в начале следующей сессии, то как правило он даст ПС. Поэтому не обесценивайте стирание просто из-за того, что не видно ПС. На самом деле вам не нужно видеть ПС, но вам нужна уверенность в том, что произошло стирание. Так что если вы всё-таки его обесценили или не уверены (вступили в ВиО по поводу стирания), сделайте перерыв и снова проведите проверку, при этом стрелка должна быть достаточно свободной, чтобы показать небольшую ПС; или же поднимите чувствительность (когда вы отметите пункт, который стёрся, на мгновение появится ПС). Это является результатом сильной перекрёстной рестимуляции и сопротивления (*со стороны сущностей*), которое появляется вначале, но потом, вероятно, сойдёт на нет после прохождения нескольких целей (по мере того, как улучшается ваш конфронт оконечных фраз, ослабляется весь имплант, а не только та цель, которую вы проходите).

Чувство, что что-то сдвигается или разваливается почти всегда означает стирание. Это отнюдь не то же самое ощущение, которое возникает при частичном рассеянии, но их легко перепутать (в особенности потому, что частичное рассеяние тоже время от времени происходит в ходе этой процедуры). Если вы не уверены, то просто проверьте, не произошло ли частичное стирание и обработайте его (вопросом “кто ты?”). Имейте в виду, что можно одновременно получить и частичное рассеяние, и стирание. “Сдвиг” при стирании как правило приносит хорошие ощущения (вы сдвигаетесь в сторону реальности), он не остаётся как какое-то ощущение (после него вы чувствуете себя более живо (*непринуждённо*) и улучшается ориентация), в то время как частичное рассеяние сопровождается чувством потери ориентации.

Вы часто будете наблюдать, как что-то рассеивается при стирании пункта, но это можно наблюдать и до его стирания, так что в данном случае это нельзя использовать в качестве показателя (но это хороший показатель того, что в целом материал разбирается).

Если нет ни чтения, ни стирания, а обнаружение того, как вы выполняли пункт также не даёт чтения, значит чтение что-то блокирует. Если вы некоторое время что-то проходили и стрелка застыла, то сделайте перерыв и позвольте перекрёстной рестимуляции сойти на нет. Или же оцените список типов сущностей и отметьте, какой из них читается (например, если читается Скрыватель, значит Скрыватель блокирует пункт). Можете обработать сущность (используйте команды “обнаружь, как тебя сделали ...” и “обнаружь, как тебя заставляли разделиться”) или просто побудите её отметить пункт. Как правило, пункт снова будет читаться и вы сможете завершить его прохождение.

Если у вас впечатление, что что-то не так, используйте список коррекции.

Раздел 4 — Реальность

(цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ БЕСКОНЕЧНЫМ (ТЕРМИНАЛОМ) И ВЕЧНО ПРИНИМАТЬ УЧАСТИЕ В:

- а. СОВМЕСТНОМ ВОПЛОЩЕНИИ (*реализации*) РЕАЛЬНОСТИ;
- б. ГРУППОВОМ СОГЛАШЕНИИ;
- в. УСТАНОВЛЕННОМ СОГЛАШЕНИЕМ (*согласованном*) РИТМЕ ВРЕМЕНИ;
- г. ОПРЕДЕЛЕНИИ УСТАНОВЛЕННОГО СОГЛАШЕНИЕМ МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ;
- д. ДЕЙСТВИИ МЕХАНИЗМОВ (ЗАКОНОВ) ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- е. ПОДПИТКЕ ЭНЕРГИЕЙ УСТАНОВЛЕННОГО СОГЛАШЕНИЕМ ДВИЖЕНИЯ;
- ж. ПРИДАНИИ ТВЁРДОСТИ УСТАНОВЛЕННЫМ СОГЛАШЕНИЕМ ФОРМАМ;
- з. ПЕРЕКРЁСТНОМ КОПИРОВАНИИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

Раздел 5 — Расщепитель

На каждом пункте “расщепления” появляется нечто наподобие гигантской капли воды, которая рассыпается на множество мелких капелек, которые рассеиваются по всему пространству и времени. Обнаружьте это вместе с пунктом. Затем на каждом пункте “программирования” бесконечные капельки как будто замерзают и превращаются в кристалл. Обнаружьте это вместе с пунктом.

См. Список типов сущностей, где кратко перечислены 128 типов сущностей, которые откололись и были запрограммированы в этом импланте. Подробные пункты программирования для них приведены ниже в Разделе 6.

(цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ БЕСКОНЕЧНЫМ (терминалом) И:

- а. ВЕЧНО КОПИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ;
- б. ВЕЧНО РАЗДЕЛЯТЬ (*расщеплять*) СЕБЯ И ДРУГИХ.

За этим поочередно следуют пункты (а) и (б) каждого из 128 типов сущностей (см. ниже Раздел 6). Первоначально я проходил в здесь эти пункты а и б, а потом переходил к обработке подробных пунктов программирования для 128 типов сущностей. Впоследствии оказалось, что легче проходить пункты а и б параллельно с пунктами подробностей.

Пункты а/б и пункты подробностей программирования взаимосвязаны сложным образом по ходу времени. Происходит так, что пункты а/б для каждого типа вызывают расщепление. Затем сущности, которые расщепились, чтобы стать этим типом, начинают получать свои пункты подробностей снова и снова, в то время как вы получаете следующий пункт а/б (который вызывает следующее расщепление и т. д.). Это очень похоже на параллельные процессы в компьютерной системе, в которой пункты а/б происходят в главном процессе, который запускает другие, подчинённые процессы и они после запуска самостоятельно выполняют свои собственные задачи. Поэтому здесь годятся оба способа прохождения (можно сначала пройти все пункты а/б, поскольку именно ими вам наносили удары, а можно для каждого типа сущностей пройти и пункты а/б, и пункты подробностей). Единственный критерий здесь — что будет легче.

После всех пунктов а/б идёт следующий пункт ВЯ:

НАВЕЧНО РАЗДЕЛИТЬ СЕБЯ НА МОЁ ВЫСШЕЕ “Я” И МЕНЯ КАК ИНДИВИДА.

Раздел 6 — Инструкции

Каждый раздел содержит программирование для одного класса сущностей. Стирайте каждый из восьми пунктов так, как описано выше в шаге 7. Затем пройдите следующий групповой процесс на данном классе сущностей:

- а. Моделируйте, как вы делаете/не делаете действие попеременно до КЯ.
- б. Отметьте, как вас сделали (типом сущностей), как это происходило в первый раз и как вы делали других.
- в. Расщепление (укажите ...).
- г. Ложные данные.
- д. Естественное состояние.
- е. Кто вы?

Группа 1: Структура тетана

Раздел Р.1 — Инициатор

1а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ИНИЦИАТОРОВ.

1б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ИНИЦИАТОРАМИ И ВЕЧНО ВСЕЛЯТЬ В СЕБЯ ЖЕЛАНИЕ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ИНИЦИАТОРОМ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ЖЕЛАТЬ ... ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

- А. ВРЕМЕНИ;
- Б. ПРОСТРАНСТВА;
- В. ЭНЕРГИИ;
- Г. ВЕЩЕСТВА;
- Д. ИГР;
- Е. ФОРМ;
- Ж. РЕАЛЬНОСТИ;
- З. СУЩЕСТВОВАНИЯ.

Раздел Р.2 — Обесцениватель моделей

2а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОБЕСЦЕНИВАТЕЛЕЙ МОДЕЛЕЙ.

2б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОБЕСЦЕНИВАТЕЛЯМИ МОДЕЛЕЙ И ВЕЧНО ОБЕСЦЕНИВАТЬ ТО, ОТНОСИТЕЛЬНО ЧЕГО НЕТ СОГЛАШЕНИЯ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ОБЕСЦЕНИВАТЕЛЕМ МОДЕЛЕЙ И ВЕЧНО ОБЕСЦЕНИВАТЬ ..., НЕ ОТНОсяЩИЕСЯ К ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

- А. ВРЕМЯ;
- Б. ПРОСТРАНСТВО;
- В. ЭНЕРГИЮ;
- Г. ВЕЩЕСТВО;
- Д. ИГРЫ;
- Е. ФОРМЫ;
- Ж. РЕАЛЬНОСТЬ;
- З. СУЩЕСТВОВАНИЕ.

Раздел Р.3 — Благодетель

3а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В БЛАГОДЕТЕЛЕЙ.

3б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ БЛАГОДЕТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ВОЗНАГРАЖДАТЬ СЕБЯ ЗА ПОСЛУШАНИЕ ЭТОМУ ИМПЛАНТУ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ БЛАГОДЕТЕЛЕМ И:

ПРЕДОСТАВЛЯТЬ СЕБЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ..., ЧТОБЫ НАВЕЧНО ЗАНЯТЬ СВОЁ ВНИМАНИЕ (*чтобы они вечно занимали моё внимание*).

- А. ЦЕЛИ;
- Б. ОБЛАДАНИЕ;
- В. ВЭЙЛАНСЫ;
- Г. ИГРЫ;
- Д. ПРИКЛЮЧЕНИЯ;
- Е. ДРАМАТИЧЕСКОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ (*любые действия или последовательность событий, которые содержат яркий конфликт элементов или характеров и приковывают внимание и интерес человека*);

ПРЕДОСТАВЛЯТЬ СЕБЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ..., ЧТОБЫ ВЕЧНО СЛУШАТЬСЯ ЭТОГО ИМПЛАНТА.

Ж. ДОВОДЫ (рассуждения, причины, оправдания, аргументы);

З. НАГРАДЫ.

Раздел Р.4 — Индивидуалист

4а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ИНДИВИДУАЛИСТОВ.

4б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ИНДИВИДУАЛИСТАМИ И ВЕЧНО ОГРАНИЧИВАТЬ СЕБЯ (делать ограниченным, недалёким, узколобым) (поддерживать разделение на отсеки ?). (?)

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ИНДИВИДУАЛИСТОМ И:

А. ВЕЧНО СУЖАТЬ СВОЁ ОСОЗНАНИЕ В ТОЧКУ.

Б. ВЕЧНО ИМЕТЬ (поддерживать) МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ И ВРЕМЕНИ.

ВЕЧНО ОГРАНИЧИВАТЬ СЕБЯ ДО ЕДИНСТВЕННЫХ ...

В. ТОЧКИ НАБЛЮДЕНИЯ;

Г. ЦЕНТРА ОСОЗНАНИЯ;

Д. ТРАКА ВРЕМЕНИ;

Е. ТОЧКИ ПРИЛОЖЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ (точки действия);

Ж. БЫТИЯ (бытийности);

З. РЕАЛЬНОСТИ;

Раздел Р.5 — Ограничитель

5а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОГРАНИЧИТЕЛЕЙ.

5б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОГРАНИЧИТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ОГРАНИЧИВАТЬ СЕБЯ ДО ТОЧКИ НАБЛЮДЕНИЯ С ОПРЕДЕЛЁННЫМ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕМ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ОГРАНИЧИТЕЛЕМ И:

ВЕЧНО ОГРАНИЧИВАТЬ СЕБЯ ДО ... ТОЛЬКО В ТОЧКЕ НАБЛЮДЕНИЯ, У КОТОРОЙ ЕСТЬ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ.

А. БЫТИЯ;

Б. ВОСПРИЯТИЯ;

В. ДЕЙСТВИЯ;

Г. МЫШЛЕНИЯ (думанья);

ВЕЧНО ОГРАНИЧИВАТЬ СВОИ ... ТОЧКИ НАБЛЮДЕНИЯ, У КОТОРОЙ ЕСТЬ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ.

Д. КОНЦЕПЦИИ ДО ПЕРЕЖИВАНИЙ;

Е. ЗНАНИЕ ДО СВЕДЕНИЙ;

Ж. МОГУЩЕСТВО ДО ЭНЕРГИИ;

З. СПОСОБНОСТИ ДО ФУНКЦИЙ (возможностей).

Раздел Р.6 — Разделители

(? — см. также ниже раздел Р.114)

6а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В РАЗДЕЛИТЕЛЕЙ.

6б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ РАЗДЕЛИТЕЛЯМИ И ВЕЧНО БЫТЬ ОТДЕЛЬНЫМ ИНДИВИДОМ (личностью).

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ РАЗДЕЛИТЕЛЕМ И ВЕЧНО БЫТЬ

ИНДИВИДОМ, ОТДЕЛЬНЫМ ОТ...

- А. МЕНЯ КАК СУЩНОСТИ;
- Б. МОЕГО ВЫСШЕГО “Я”;
- В. БЕСКОНЕЧНОСТИ;
- Г. ДРУГИХ ИНДИВИДОВ;
- Д. ДРУГИХ ВСЕЛЕННЫХ;
- Е. БОГА (проявления статики жизни как высшего бесконечного существа);
- Ж. СТАТИКИ ЖИЗНИ (чистой, без какого-либо проявления);
- З. ВСЕЛЕНСКОЙ МЕХАНИКИ.

(ранее пункт Д здесь был “бесконечного (терминала)”)

Раздел Р.7 — Внушающая сущность

- 7а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ ВО ВНУШАЮЩИХ СУЩНОСТЕЙ.
- 7б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ВНУШАЮЩИМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО УБЕЖДАТЬ СЕБЯ ВО ВСЁ ЭТО ВЕРИТЬ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ВНУШАЮЩЕЙ СУЩНОСТЬЮ И ВЕЧНО УБЕЖДАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ В ТОМ, ЧТО ...

- А. ВСЕМ ЗДЕСЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НРАВИТСЯ;
- Б. ЭТО ЕДИНСТВЕННАЯ РЕАЛЬНАЯ (*реально существующая*) ВСЕЛЕННАЯ;
- В. ДО ЭТОЙ ВСЕЛЕННОЙ НИЧЕГО НЕ БЫЛО;
- Г. НУЖНО БЫТЬ ЗДЕСЬ;
- Д. ВЫ НЕ МОЖЕТЕ НИЧЕГО СДЕЛАТЬ БЕЗ СОГЛАСИЯ ДРУГИХ;
- Е. ПОСТУЛАТЫ НЕ МОГУТ ПОВЛИЯТЬ НА МЕСТ;
- Ж. НИКТО НЕ МОЖЕТ СУЩЕСТВОВАТЬ БЕЗ ПРОЯВЛЕНИЯ В ФОРМЕ МЕСТ;
- З. МЫ ВСЕ ХОТИМ БЫТЬ СЛЕДСТВИЕМ (*эффектом*) ВСЕГО ЭТОГО.

Раздел Р.8 — Формулировщик

- 8а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ФОРМУЛИРОВЩИКОВ.
- 8б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ФОРМУЛИРОВЩИКАМИ И ВЕЧНО ФОРМУЛИРОВАТЬ ЧЕРТЫ СВОЕЙ ЛИЧНОСТИ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ ВЕЧНО БЫТЬ ФОРМУЛИРОВЩИКОМ И ВЕЧНО ПОБУЖДАТЬ СЕБЯ ВЫБИРАТЬ ...

- А. СИЛЬНЫЕ И СЛАБЫЕ СТОРОНЫ;
- Б. ТО ЧТО НРАВИТСЯ И ЧТО НЕ НРАВИТСЯ;
- В. СОЮЗНИКОВ И ВРАГОВ;
- Г. НАДЕЖДЫ И СТРАХИ;
- Д. СВЯЗИ И РАЗРЫВЫ СВЯЗЕЙ;
- Е. СВОБОДЫ (*возможности*) И ПОСЛЕДСТВИЯ (или что может на вас влиять, а что не может);
- Ж. СПОСОБНОСТИ И НЕСПОСОБНОСТИ;
- З. УСПЕХИ И ПРОВАЛЫ.

Группа 2: Блокада тетана

Раздел Р.9 — Аббератор

9а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В АБЕРРАТОРОВ.

66. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ АБЕРРАТОРАМИ И ВЕЧНО СЕБЯ АБЕРРИРОВАТЬ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ АБЕРРАТОРОМ И ВЕЧНО ПРИНУЖДАТЬ СЕБЯ СЛЕДОВАТЬ ЗАКОНАМ ...

- А. НАКОПЛЕНИЯ ЗАРЯДА (*кумулятивного заряда*) (более поздние инциденты ложатся поверх более ранних);
- Б. РЕСТИМУЛЯЦИИ;
- В. ПОТОКОВ (приходящий поток = исходящий поток);
- Г. НИСХОДЯЩЕЙ СПИРАЛИ;
- Д. ОБМЕНА;
- Е. ОППОЗИЦИИ (вы сами создаёте себе оппозицию);
- Ж. ПРИТЯГИВАНИЯ НЕПРИЯТНОСТЕЙ (*и пр.*) (последовательность “проступок/мотиватор”);
- З. СОПРОТИВЛЕНИЯ (вы становитесь тем, чему сопротивляетесь).

Раздел Р.10 — Подсознание

10а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПОДСОЗНАТЕЛЬНЫХ СУЩНОСТЕЙ.

106. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПОДСОЗНАНИЕМ И ВЕЧНО ОТДАВАТЬ СЕБЕ ПРИКАЗЫ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПОДСОЗНАНИЕМ И ...

- А. ВЕЧНО СКРЫВАТЬСЯ ОТ СЕБЯ КАК ИНДИВИДА;
- Б. ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ СЕБЯ КАК ИНДИВИДА В НЕВЕДЕНИИ ОБ ЭТИХ МЕХАНИЗМАХ;
- В. ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ СЕБЯ КАК ИНДИВИДА В ПОДЧИНЕНИИ КОМАНДАМ ЭТОГО ИМПЛАНТА;
- Г. ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ СЕБЯ КАК ИНДИВИДА В ПОДЧИНЕНИИ ЗАКОНАМ ВСЕЛЕННОЙ МЕСТ;
- Д. НАВЕЧНО ОГРАНИЧИТЬ СВОЁ САМООСОЗНАНИЕ ДО МЕНЯ КАК ИНДИВИДА;
- Е. УБЕДИТЬ СЕБЯ, ЧТО ЕДИНСТВЕННЫЙ СПОСОБ СУЩЕСТВОВАНИЯ — ЭТО НАВЕЧНО ПРИНЯТЬ ЭТИ ОГРАНИЧЕНИЯ;
- Ж. УБЕДИТЬ СЕБЯ, ЧТО ЕДИНСТВЕННЫЙ ПУТЬ К СЧАСТЬЮ — ЭТО НАВЕЧНО ПРИНЯТЬ ЭТИ ОГРАНИЧЕНИЯ;
- З. УБЕДИТЬ СЕБЯ, ЧТО ЕДИНСТВЕННЫЙ СПОСОБ ВЕСТИ СЕБЯ ХОРОШО — ЭТО НАВЕЧНО ПРИНЯТЬ ЭТИ ОГРАНИЧЕНИЯ.

Раздел Р.11 — Призрак

11а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПРИЗРАКОВ.

116. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПРИЗРАКАМИ И ВЕЧНО ОСЛАБЛЯТЬ СЕБЯ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПРИЗРАКОМ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ПОСТОЯННО СТАНОВИТЬСЯ ...

- А. МЕНЕЕ РАЗУМНЫМ;
- Б. МЕНЕЕ МОГУЩЕСТВЕННЫМ (*сильным*);
- В. МЕНЕЕ СПОСОБНЫМ;
- Г. МЕНЕЕ ИСКУСНЫМ;
- Д. МЕНЕЕ ОСОЗНАЮЩИМ;
- Е. МЕНЕЕ ЦЕЛОСТНЫМ;

- Ж. МЕНЕЕ КОМПЕТЕНТНЫМ;
- З. МЕНЬШЕ.

Раздел Р.12 — Превентивная сущность

12а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПРЕВЕНТИВНЫХ СУЩНОСТЕЙ.

12б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПРЕВЕНТИВНЫМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО ПРЕДОТВРАЩАТЬ УПРАВЛЕНИЕ *(манипуляции)* РЕАЛЬНОСТЬЮ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПРЕВЕНТИВНОЙ СУЩНОСТЬЮ И ВЕЧНО ПРЕДОТВРАЩАТЬ УПРАВЛЕНИЕ ...

- А. ВЕРОЯТНОСТЬЮ;
- Б. РЕЗОНАНСОМ (способностью управлять чем-то излучая волну симпатии к нему);
- В. СВЯЗЬЮ (рассоединением связей в чём-то целом, чтобы части разошлись на бесконечность);
- Г. СИНХРОНИЗАЦИЕЙ (способностью заставлять твёрдые тела проходить друг сквозь друга, переводя их на разные частоты);
- Д. ОРИЕНТАЦИЕЙ (в дополнительных измерениях);
- Е. БЫТИЁМ *(бытийностью)* (управлением бытиём пространств, объектов и энергий);
- Ж. ГОТОВНОСТЬЮ *(податливостью, послушанием)* (пространств, объектов и энергий);
- З. ТЕМ-ЧТО-ЕСТЬ ПЕРВОНАЧАЛЬНО (для пространств, объектов и энергий).

Бытиё может означать к тождество объекта и т. п., в смысле символа, с которым он связан, а готовность — то, что объект “готов” делать в смысле физической химии и пр. Приведённые выше пункты хорошо читаются на э-метре. Я могу лишь предполагать, что они означают. Их физический смысл лежит за пределами уровня современной науки.

Раздел Р.13 — Глушитель

13а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ГЛУШИТЕЛЕЙ.

13б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ГЛУШИТЕЛЯМИ И ВЕЧНО УДЕРЖИВАТЬ СЕБЯ ЗДЕСЬ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ГЛУШИТЕЛЕМ И ...

- А. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ СЕБЯ В СОСТОЯНИИ СЛЕДСТВИЯ;
- Б. ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ СЕБЯ В ПОДЧИНЕНИИ;
- В. ВЕЧНО ИМЕТЬ ОПРЕДЕЛЁННОЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ;
- Г. ВЕЧНО СЖИМАТЬ СЕБЯ В ТОЧКУ *(ограничивать себя до одной точки)*;
- Д. ВЕЧНО БЫТЬ В СОГЛАСИИ;
- Е. ВЕЧНО ОГРАНИЧИВАТЬ СЕБЯ ФИЗИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ;
- Ж. ВЕЧНО ОГРАНИЧИВАТЬ СЕБЯ ЕДИНСТВЕННОЙ ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬЮ;
- З. ВЕЧНО СКРЫВАТЬ ОТ СЕБЯ КАК ИНДИВИДА ВСЁ ОСТАЛЬНОЕ БЫТИЁ.

Раздел Р.14 — Запретители

14а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ЗАПРЕТИТЕЛЕЙ.

14б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ЗАПРЕТИТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ПОДАВЛЯТЬ ВОСПРИЯТИЯ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ЗАПРЕТИТЕЛЕМ И ...

- А. ВЕЧНО БЛОКИРОВАТЬ ВСЕ ВОСПРИЯТИЯ БЕСКОНЕЧНОСТИ;
- Б. ВЕЧНО БЛОКИРОВАТЬ ВСЕ ВОСПРИЯТИЯ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ТРЁХ ИЗМЕРЕНИЙ;

- В. ВЕЧНО БЛОКИРОВАТЬ ВСЕ ВОСПРИЯТИЯ СУЩНОСТЕЙ;
- Г. ВЕЧНО БЛОКИРОВАТЬ ВСЕ ВОСПРИЯТИЯ ЧУЖИХ МОДЕЛЕЙ;
- Д. ВЕЧНО БЛОКИРОВАТЬ ВСЕ ВОСПРИЯТИЯ ДРУГИХ ВСЕЛЕННЫХ (других реальностей);
- Е. ВЕЧНО БЛОКИРОВАТЬ ВСЕ ВОСПРИЯТИЯ НАПРАВЛЕНИЙ ЗА ПРЕДЕЛЫ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ (*нефизических направлений*);
- Ж. ВЕЧНО НЕ ПОЗВОЛЯТЬ СЕБЕ И ДРУГИМ ОСОЗНАТЬ, ЧТО ЭТИ ВЕЩИ СУЩЕСТВУЮТ;
- З. ВЕЧНО НЕ ПОЗВОЛЯТЬ СЕБЕ И ДРУГИМ ЗАХОТЕТЬ ЧТО-ТО С ЭТИМ СДЕЛАТЬ.

Раздел Р.15 — Одурманивающая сущность

- 15а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОДУРМАНИВАЮЩИХ СУЩНОСТЕЙ.
- 15б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОДУРМАНИВАЮЩИМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ МОЁ ВЫСШЕЕ “Я” В СОСТОЯНИИ “ОПЬЯНЕНИЯ”.

(“опьянение” здесь означает погружение в состояние опьянения при помощи телепатических волн, а не химических препаратов)

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ ВЕЧНО БЫТЬ ОДУРМАНИВАЮЩЕЙ СУЩНОСТЬЮ И ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ СВОЁ ВЫСШЕЕ “Я” В СОСТОЯНИИ ...

- А. ПОТЕРЯННОСТИ В ЧУВСТВЕ ПРИЯТНОГО ПЛАВАНИЯ (*парения, перемещения*);
- Б. НЕЗАИНТЕРЕСОВАННОСТИ (убаюканности (*успокоения, усыпления*));
- В. НЕВЕДЕНИЯ;
- Г. НЕПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ;
- Д. РАССЕЯННОСТИ (*отсутствия концентрации, сосредоточенности*);
- Е. НЕУВЕРЕННОСТИ;
- Ж. ОТСТРАНЁННОСТИ;
- З. НЕРЕАЛЬНОСТИ.

Эти пункты были призваны дать нам ощущения, которые в настоящий момент ассоциируются с опьянением или “кайфом”. Возможно, единственный эффект наркотиков состоит в том, что они позволяют человеку воспринять ощущения, которые он испытывает в точке наблюдения своего высшего “Я”.

Раздел Р.16 — Разрушитель

- 16а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В РАЗРУШИТЕЛЕЙ.
- 16б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ РАЗРУШИТЕЛЯМИ И НАВЕЧНО ПРЕКРАТИТЬ ВСЕ ПОПЫТКИ ИЗМЕНИТЬ (*отменить*) ЭТО.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ РАЗРУШИТЕЛЕМ И ...

- А. ВЕЧНО НЕ ДАВАТЬ СЕБЕ И ДРУГИМ ЭТОГО ОБНАРУЖИТЬ;
- Б. ВЕЧНО НЕ ДАВАТЬ СЕБЕ И ДРУГИМ ЭТОГО ЗАПОДОЗРИТЬ;
- В. ВЕЧНО НЕ ДАВАТЬ СЕБЕ И ДРУГИМ ЭТОГО ВОСПРИНЯТЬ;
- Г. ВЕЧНО НЕ ДАВАТЬ СЕБЕ И ДРУГИМ ВОСПРИНЯТЬ ЭТО КАК ЕСТЬ;
- Д. ВЕЧНО ДЕЛАТЬ СЕБЯ БОЛЬНЫМ, ЕСЛИ Я КОГДА-ЛИБО ЧТО-ТО ИЗ ЭТОГО ОБНАРУЖУ;
- Е. ВЕЧНО СВОДИТЬ СЕБЯ С УМА, ЕСЛИ Я КОГДА-ЛИБО ЧТО-ТО ИЗ ЭТОГО ОБНАРУЖУ;
- Ж. ВЕЧНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ БОЛЬ, ЧТОБЫ НЕ ПОЗВОЛИТЬ СЕБЕ УДАЛИТЬ ЭТОТ ИМПЛАНТ;

3. ВЕЧНО УСТРАИВАТЬ НЕСЧАСТНЫЕ СЛУЧАИ, ЧТОБЫ НЕ ПОЗВОЛИТЬ СЕБЕ УДАЛИТЬ ЭТОТ ИМПЛАНТ.

Группа 3: Структура ума

Раздел Р.17 — Подстрекатель

17а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПОДСТРЕКАТЕЛЕЙ.

17б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПОДСТРЕКАТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ПОБУЖДАТЬ К МЫШЛЕНИЮ КАТЕГОРИЯМИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПОДСТРЕКАТЕЛЕМ И ПОБУЖДАТЬ СЕБЯ ...

- А. ВЕЧНО ПРОЯВЛЯТЬ ЛЮБОПЫТСТВО К ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Б. ВЕЧНО БЫТЬ ЗАИНТЕРЕСОВАННЫМ В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- В. ВЕЧНО БЫТЬ ЗАИНТЕРЕСОВАННЫМ В РЕШЕНИИ ПРОБЛЕМ (*задач*) ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Г. ВЕЧНО БЫТЬ ЗАИНТЕРЕСОВАННЫМ В ТОМ, ЧТОБЫ ДУМАТЬ (*размышлять*) О ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Д. ВЕЧНО ПОЛУЧАТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ РАЗМЫШЛЕНИЙ О ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Е. ВЕЧНО ХОТЕТЬ РАЗМЫШЛЯТЬ О ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Ж. ВЕЧНО НУЖДАТЬСЯ В РАЗМЫШЛЕНИЯХ (*мыслях*) О ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- З. ВЕЧНО БОЯТЬСЯ НЕ ДУМАТЬ О ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

Раздел Р.18 — Думатель

18а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ДУМАТЕЛЕЙ.

18б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ДУМАТЕЛЯМИ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ МЫСЛИ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ДУМАТЕЛЕМ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ... МЫСЛИ О ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

- А. ИНТЕРЕСНЫЕ;
- Б. ПРИЯТНЫЕ;
- В. ЖЕЛАТЕЛЬНЫЕ;
- Г. ВАЖНЫЕ;
- Д. СЛОЖНЫЕ;
- Е. ТРЕВОЖНЫЕ (*беспокойные, надоедливые*);
- Ж. И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ДУМАТЬ О ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- З. И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ИНТЕРЕСОВАТЬСЯ (*проявлять заботу, участие в*) ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

Раздел Р.19 — Рандомизатор

19а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В РАНДОМИЗАТОРОВ.

19б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ РАНДОМИЗАТОРАМИ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ ВСЁ ЭТО КАЗАТЬСЯ СЛУЧАЙНЫМ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ РАНДОМИЗАТОРОМ И ...

- А. ВЕЧНО ПОСТУЛИРОВАТЬ, ЧТО СОБЫТИЯ СЛЕДУЮТ ЗАКОНАМ ВЕРОЯТНОСТИ;
 - Б. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ ВСЁ ЭТО КАЗАТЬСЯ СЛУЧАЙНОСТЬЮ;
 - В. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ ВСЁ ЭТО КАЗАТЬСЯ НЕУПРАВЛЯЕМЫМ (*беспричинным; казаться, что этим никто не управляет*);
 - Г. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ ВСЁ ЭТО КАЗАТЬСЯ БЕССМЫСЛЕННЫМ (*беспричинным, безосновательным*);
- УБЕЖДАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ЧТО ЗА РЕАЛЬНОСТЬЮ НЕ СТОИТ НИКАКИХ ...
- Д. ПЛАНА;
 - Е. ЛОГИКИ;
 - Ж. СМЫСЛА (*основания. причины, разумных объяснений*);
- З. НАМЕРЕНИЯ.

Раздел Р.20 — Приниматель решений

- 20а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПРИНИМАТЕЛЕЙ РЕШЕНИЙ.
- 20б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПРИНИМАТЕЛЯМИ РЕШЕНИЙ И ВЕЧНО ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ О ХОДЕ СОБЫТИЙ.
- БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПРИНИМАТЕЛЕМ РЕШЕНИЙ И ...
- А. ВЕЧНО РЕШАТЬ, ГДЕ ЧТО-ЛИБО БУДЕТ НАХОДИТЬСЯ;
 - Б. ВЕЧНО ВЫБИРАТЬ ХОД СОБЫТИЙ;
 - В. ВЕЧНО РЕШАТЬ, КОГДА ЧТО-ЛИБО ПРОИЗОЙДЁТ;
 - Г. ВЕЧНО РЕШАТЬ, СКОЛЬКО ЧТО-ЛИБО БУДЕТ ПРОДОЛЖАТЬСЯ;
 - Д. ВЕЧНО РЕШАТЬ, КАК ЧТО-ЛИБО БУДЕТ ДВИГАТЬСЯ (*перемещаться*);
 - Е. ВЕЧНО РЕШАТЬ, КТО БУДЕТ ВЫИГРЫВАТЬ;
 - Ж. ВЕЧНО РЕШАТЬ, КТО БУДЕТ ПРОИГРЫВАТЬ;
- З. ВЕЧНО ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ ТАК, ЧТО ЭТО СОЗДАСТ ВИДИМОСТЬ СЛУЧАЙНОСТИ.

Раздел Р.21 — Вычисляющая (*рассчитывающая*) сущность

- 21а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ВЫЧИСЛЯЮЩИХ СУЩНОСТЕЙ.
- 21б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ВЫЧИСЛЯЮЩИМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО ПОБУЖДАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ ДУМАТЬ НАДЛЕЖАЩИЕ (*положенные, должные, правильные, пристойные, приличные*) МЫСЛИ.
- БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ВЫЧИСЛЯЮЩЕЙ СУЩНОСТЬЮ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ...
- А. ОТНОШЕНИЯ;
 - Б. РАСЧЁТЫ;
 - В. ИДЕИ;
 - Г. ПОТОКИ ЛОГИЧЕСКИХ ЗАКЛЮЧЕНИЙ;
 - Д. РАЦИОНАЛЬНЫЕ ОБЪЯСНЕНИЯ;
 - Е. ОПРАВДАНИЯ;
 - Ж. ПРОБЛЕМЫ;
- З. БЕСПОКОЙСТВА.

Раздел Р.22 — Символизатор

- 22а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СИМВОЛИЗАТОРОВ.

226. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СИМВОЛИЗАТОРАМИ И ВЕЧНО ЗАМЕНЯТЬ ВЕЩИ СИМВОЛАМИ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СИМВОЛИЗАТОРОМ И ...

А. ВЕЧНО ФОРМИРОВАТЬ СИМВОЛЬНЫЕ МАССЫ ДЛЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ФИЗИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ;

ВЕЧНО ЗАМЕНЯТЬ ... СИМВОЛАМИ.

Б. ТОЖДЕСТВА;

В. ВРЕМЕНА;

Г. ПРОСТРАНСТВА;

Д. ЭНЕРГИИ;

Е. ДЕЙСТВИЯ;

Ж. ОБЪЕКТЫ (*предметы*);

З. ВЕЧНО ПОДМЕНЯТЬ СЛОВАМИ ПРЯМОЕ (*непосредственное*) ОБЩЕНИЕ (*коммуникацию*).

Раздел Р.23 — Записывающая сущность

23а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ЗАПИСЫВАЮЩИХ СУЩНОСТЕЙ.

23б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ЗАПИСЫВАЮЩИМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО ФОТОГРАФИРОВАТЬ КАРТИНКИ ВСЕГО.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ЗАПИСЫВАЮЩЕЙ СУЩНОСТЬЮ И ...

А. ВЕЧНО ВСЁ ЗАПИСЫВАТЬ;

Б. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ЛОЖЬ ОБ ИСТОРИИ ВСЕХ ПРОСТРАНСТВ, ЭНЕРГИЙ И ОБЪЕКТОВ (*предметах*);

В. ВЕЧНО НАКАПЛИВАТЬ ИСТОРИЮ ВСЕГО;

Г. ВЕЧНО ПРОЕЦИРОВАТЬ (*сосредоточивать*) ИСТОРИЮ ВСЕГО ЧЕРЕЗ ВРЕМЯ НА РЕАЛЬНОСТЬ НАСТОЯЩЕГО МОМЕНТА;

Д. ВЕЧНО ОБЕСПЕЧИВАТЬ, ЧТОБЫ ТЕКУЩЕЕ ОКРУЖЕНИЕ БЫЛО СЛЕДСТВИЕМ ТОГО, ЧТО ПРОИСХОДИЛО РАНЬШЕ;

Е. ВЕЧНО ВОССТАНАВЛИВАТЬ ВСЁ, ЧТО ИСЧЕЗАЕТ В НАСТОЯЩЕМ ВРЕМЕНИ, ИСПОЛЬЗУЯ ЕГО ПРЕДЫДУЩУЮ ИСТОРИЮ;

Ж. ВЕЧНО СТРОИТЬ ТРАК ВРЕМЕНИ МЕНЯ КАК ИНДИВИДА;

З. ВЕЧНО ОБЕСПЕЧИВАТЬ, ЧТОБЫ МОЯ НЫНЕШНЯЯ ЛИЧНОСТЬ ЯВЛЯЛАСЬ СЛЕДСТВИЕМ ПРОШЛОГО ТРАКА МЕНЯ КАК ИНДИВИДА.

Раздел Р.24 — Файл-клерки

24а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ФАЙЛ-КЛЕРКОВ.

24б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ФАЙЛ-КЛЕРКАМИ И ВЕЧНО СТРУКТУРИРОВАТЬ (*организовывать*) ДАННЫЕ О ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ФАЙЛ-КЛЕРКОМ И ...

А. ВЕЧНО СЛЕДИТЬ ЗА ВСЕМ ЭТИМ;

Б. ВЕЧНО СООБЩАТЬ О ЛЮБЫХ НЕСООТВЕТСТВИЯХ В ПРОЯВЛЕНИЯХ РЕАЛЬНОСТИ КОРРЕКТИРУЮЩИМ СУЩНОСТЯМ;

В. ВЕЧНО ОБЕСПЕЧИВАТЬ, ЧТОБЫ ВЫПОЛНЯЛАСЬ ПРАВИЛЬНАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ;

Г. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ПРАВИЛЬНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ;

Д. ВЕЧНО ПРОЕЦИРОВАТЬ НАБЛЮДАЕМОЕ ДВИЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ;

- Е. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ СОСТАВ ВЕЩЕЙ;
- Ж. ВЕЧНО СОХРАНЯТЬ (*поддерживать*) ИСТОРИЮ ВЕЩЕЙ;
- З. ВЕЧНО ХРАНИТЬ ЭТИ ДАННЫЕ В ТАЙНЕ.

Группа 4: Блокада ума

Раздел Р.25 — Контролёр

25а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В КОНТРОЛЁРОВ.

25б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ КОНТРОЛЁРАМИ И ВЕЧНО СЕБЯ КОНТРОЛИРОВАТЬ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ СТАТЬ КОНТРОЛЁРОМ И КОНТРОЛИРОВАТЬ (все) МОИ ..., ЧТОБЫ ВЕЧНО БЫТЬ В СОГЛАСИИ С МЕХАНИКОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ

- А. ОСОЗНАНИЕ;
- Б. ВОСПРИЯТИЯ;
- В. РЕАЛИЗАЦИЮ (*воплощение чего-либо*);
- Г. ПРЕДСКАЗАНИЕ;
- Д. СПОСОБНОСТЬ ДАВАТЬ (*наделять, даровать*);
- Е. СПОСОБНОСТИ УПРАВЛЯТЬ (*обращаться с чем-либо, манипулировать*);
- Ж. ПРОЯВЛЕНИЯ;
- З. МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ.

Раздел Р.26 — Возбудитель радости

26а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ВОЗБУДИТЕЛЕЙ РАДОСТИ.

26б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ВОЗБУДИТЕЛЯМИ РАДОСТИ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ЗАМЕЧАТЕЛЬНО ЧУВСТВОВАТЬ ПО ПОВОДУ ВСЕГО ЭТОГО.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ВОЗБУДИТЕЛЕМ РАДОСТИ И ...

??

Раздел Р.27 — Депрессор

27а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ДЕПРЕССОРОВ.

27б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ДЕПРЕССОРАМИ И ВЕЧНО ЧУВСТВОВАТЬ БЕЗНАДЁЖНОСТЬ ВСЕГО ЭТОГО.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ДЕПРЕССОРОМ И ...

(см. Р.106)

??

Раздел Р.28 — Энтурубулятор

28а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ЭНТУРБУЛЯТОРОВ.

28б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ЭНТУРБУЛЯТОРАМИ И ВЕЧНО РАССТРАИВАТЬ (*огорчать*) СЕБЯ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ЭНТУРБУЛЯТОРОМ И ВЕЧНО

РАССТРАИВАТЬСЯ (*огорчаться*) НАСЧЁТ ...

- А. ПОВЕДЕНИЯ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ;
- Б. ТОГО, КАК СО МНОЙ ОБРАЩАЮТСЯ ДРУГИЕ;
- В. МЕСТ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ;
- Г. ТОГО, КАК ДРУГИЕ ЛЮДИ ОБРАЩАЮТСЯ С МОИМ МЕСТОМ;
- Д. ОТНОШЕНИЯ (*мнениями*) ДРУГИХ ЛЮДЕЙ;
- Е. ТОГО, КАК ДРУГИЕ КО МНЕ ОТНОСЯТСЯ;
- Ж. ТЕХ, ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ МНЕ МЕШАЮТ (*препятствиями*);
- З. ТЕХ, ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ МНЕ ДОСАЖДАЮТ.

Раздел Р.29 — Забыватель

29а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ЗАБЫВАТЕЛЕЙ.

29б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ЗАБЫВАТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ЗАБЫВАТЬ РАЗЛИЧНЫЕ ВЕЩИ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ СТАТЬ ЗАБЫВАТЕЛЕМ И ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ НАВЕЧНО ЗАБЫТЬ ...

- А. КОГДА ЧТО-ТО СЛУЧИЛОСЬ;
- Б. ГДЕ ЧТО-ТО СЛУЧИЛОСЬ;
- В. КАК ЧТО-ТО СЛУЧИЛОСЬ;
- Г. ПОЧЕМУ ЧТО-ТО СЛУЧИЛОСЬ;
- Д. КТО ЧТО-ТО СДЕЛАЛ;
- Е. ПРОИСХОЖДЕНИЕ (*источник*) ВЕЩЕЙ;
- Ж. СТРУКТУРУ ВЕЩЕЙ;
- З. ЭТОТ ИМПЛАНТ.

Раздел Р.30 — Оправдатели

30а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОПРАВДАТЕЛЕЙ.

30б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОПРАВДАТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ОПРАВДЫВАТЬ МОИ ДЕЙСТВИЯ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ОПРАВДАТЕЛЕМ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ...

- А. БЫТЬ ПРАВЫМ;
- Б. ОТРИЦАТЬ ОБВИНЕНИЯ (*вину, упрёки*);
- В. ОПРАВДЫВАТЬ СВОИ ДЕЙСТВИЯ;
- Г. ИЗВИНЯТЬ СВОИ НЕУДАЧИ;
- Д. ДЕЛАТЬ ДРУГИХ НЕПРАВЫМИ;
- Е. СВАЛИВАТЬ ВИНУ НА ДРУГИХ;
- Ж. ДОКАЗЫВАТЬ ВИНУ ДРУГИХ;
- З. ОБЕСЦЕНИВАТЬ ОПРАВДАНИЯ (*извинения*) ДРУГИХ.

Раздел Р.31 — Совесть

31а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СУЩНОСТИ СОВЕСТИ.

31б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СОВЕСТЬЮ И ВЕЧНО ВИНИТЬ СЕБЯ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СОВЕСТЬЮ И ВЕЧНО ВИНИТЬ СЕБЯ ЗА ЛЮБОЙ ВРЕД, ПРИЧИНЁННЫЙ ..., ДАЖЕ ЕСЛИ ОН ОПРАВДАН.

- А. ДРУГИМ;

- Б. ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- В. СОЮЗНИКАМ;
- Г. ВРАГАМ;
- Д. ТЕЛАМ;
- Е. ГРУППАМ ИЛИ ОБЩЕСТВУ;
- Ж. ДРУГИМ ФОРМАМ ЖИЗНИ;
- З. БЕСКОНЕЧНОСТИ (этому импланту).

Раздел Р.32 — Отвлекатель

32а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОТВЛЕКАТЕЛЕЙ.

32б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОТВЛЕКАТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ОТВЛЕКАТЬ МОЁ ВНИМАНИЕ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ ВЕЧНО БЫТЬ ОТВЛЕКАТЕЛЕМ И ОТВЛЕКАТЬ МОЁ ВНИМАНИЕ ...

- А. НА РЕАЛЬНОСТЬ;
- Б. ОТ БЕСКОНЕЧНОСТИ;
- В. В ТРИ ИЗМЕРЕНИЯ;
- Г. ОТ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ ИЗМЕРЕНИЙ;
- Д. НА ЛИЧНОСТЬ;
- Е. ОТ МОЕГО БЕСКОНЕЧНОГО “Я”;
- Ж. НА ФИЗИЧЕСКОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ;
- З. ОТ ЭТИХ МЕХАНИЗМОВ.

Группа 5: Структура тела

Раздел Р.33 — Генератор тела

33а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ГЕНЕРАТОРЫ ТЕЛА.

33б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ГЕНЕРАТОРАМИ ТЕЛА И ВЕЧНО ПРОЕКЦИРОВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ОФОРМЛЕНИЯ (формы).

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ГЕНЕРАТОРОМ ТЕЛА И ...

- А. ВЕЧНО ПРЕДСТАВЛЯТЬ СЕБЯ КАК ИНДИВИДА В ВИДЕ ФОРМЫ;
- Б. ВЕЧНО КОПИРОВАТЬ ШАБЛОНЫ ТЕЛ, ОТНОСИТЕЛЬНО КОТОРЫХ ЕСТЬ СОГЛАСИЕ;
- В. ВЕЧНО НАСЛЕДОВАТЬ ШАБЛОНЫ ТЕКУЩЕГО ТЕЛА;
- Г. ВЕЧНО ПРОЕКЦИРОВАТЬ ТЕЛО В ФИЗИЧЕСКУЮ РЕАЛЬНОСТЬ;
- Д. ВЕЧНО ОТРАЖАТЬ ВЛИЯНИЕ (ЭФФЕКТЫ) ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ В ШАБЛОНЕ ТЕКУЩЕГО ТЕЛА;
- Е. ВЕЧНО ИЗМЕНЯТЬ ПРОЕКЦИИ ТЕЛА В СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНАМИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Ж. ВЕЧНО РАЗВИВАТЬ ШАБЛОНЫ ТЕЛ, АДАПТИРУЯ ИХ К ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЕ В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- З. ВЕЧНО ПРИДАВАТЬ ТЕЛУ ФОРМУ В СООТВЕТСТВИИ С УСИЛИЯМИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

Раздел Р.34 — Генетическая сущность

34а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ГЕНЕТИЧЕСКИХ СУЩНОСТЕЙ.

346. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ГС И ВЕЧНО СТРОИТЬ ТЕЛА.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ГС И ВЕЧНО УПРАВЛЯТЬ ... ТЕЛА.

- А. ЖИЗНЕННЫМИ ПРОЦЕССАМИ (метаболизмом и пр.);
- Б. ЖИЗНЕННЫМИ ЦИКЛАМИ (ростом/распадом/старением и пр.);
- В. ЦИКЛАМИ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ (сном и пр.);
- Г. СТРУКТУРОЙ;
- Д. ДВИЖЕНИЕМ;
- Е. ЭНЕРГИЕЙ;
- Ж. РЕАКЦИЯМИ;
- З. ОРИЕНТАЦИЕЙ.

Раздел Р.35 — Определитель тела

35а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОПРЕДЕЛИТЕЛЕЙ ТЕЛА.

35б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОПРЕДЕЛИТЕЛЯМИ ТЕЛА И ВЕЧНО ОПРЕДЕЛЯТЬ ПОЛОЖЕНИЕ ТЕЛА В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ОПРЕДЕЛИТЕЛЕМ ТЕЛА И ...

- А. ВЕЧНО ОБЪЕДИНЯТЬ И СОГЛАСОВЫВАТЬ ДВИЖЕНИЕ ТЕЛА С ДВИЖЕНИЯМИ В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Б. ВЕЧНО ОБЪЕДИНЯТЬ И СОГЛАСОВЫВАТЬ ОРИЕНТАЦИЮ ТЕЛА С ОРИЕНТАЦИЕЙ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- В. ВЕЧНО ОБЪЕДИНЯТЬ И СОГЛАСОВЫВАТЬ ВОСПРИЯТИЯ ТЕЛА С ЕГО ПОЛОЖЕНИЕМ В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Г. ВЕЧНО ОБЪЕДИНЯТЬ И СОГЛАСОВЫВАТЬ РЕАКЦИИ ТЕЛА С ЕГО ПОЛОЖЕНИЕМ В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Д. ВЕЧНО ВЫЧИСЛЯТЬ ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ВСЕХ ЧАСТИЦ ТЕЛА;
- Е. ВЕЧНО ПЕРЕМЕЩАТЬ ТОЧКУ НАБЛЮДЕНИЯ ТЕЛА ВМЕСТЕ С ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Ж. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ЯКОРНЫЕ ТОЧКИ ТЕЛА В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- З. ВЕЧНО СОГЛАСОВАННО РЕАЛИЗОВЫВАТЬ ТЕЛО В НУЖНОМ МЕСТЕ ПРИ ПЕРЕКРЁСТНОМ КОПИРОВАНИИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

Раздел Р.36 — Клеточная сущность

36а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В КЛЕТОЧНЫХ СУЩНОСТЕЙ.

36б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ КЛЕТОЧНЫМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ЧАСТИЦЫ (клетки) ТЕЛА.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ ВЕЧНО БЫТЬ КЛЕТОЧНОЙ СУЩНОСТЬЮ И СОЗДАВАТЬ КЛЕТКИ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ... ТЕЛА.

- А. ОБЕСПЕЧИТЬ МАССУ;
- Б. ОБЕСПЕЧИТЬ ТВЁРДОСТЬ;
- В. ОБЕСПЕЧИТЬ ЛИНИИ КОММУНИКАЦИИ;
- Г. УСВАИВАТЬ ПОТРЕБЛЯЕМЫЕ ПРОДУКТЫ;
- Д. РАСПОРЯЖАТЬСЯ ЭНЕРГИЕЙ;
- Е. ОБЕСПЕЧИТЬ ВОСПРОИЗВОДСТВО;
- Ж. УПРАВЛЯТЬ ФУНКЦИОНИРОВАНИЕМ.

Раздел Р.37 — Механизм тела

37а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В МЕХАНИЗМЫ ТЕЛА.

37б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ МЕХАНИЗМАМИ ТЕЛА И ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ТЕЛА.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ МЕХАНИЗМОМ ТЕЛА И ...

- А. ВЕЧНО РЕГУЛИРОВАТЬ ПРОЦЕССЫ ТЕЛА;
- Б. ВЕЧНО ОБЪЕДИНЯТЬ ФУНКЦИИ РАЗЛИЧНЫХ СОСТАВНЫХ ЧАСТЕЙ ТЕЛА;
- В. ВЕЧНО УПРАВЛЯТЬ ПОТОКАМИ ТЕЛА В СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНАМИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Г. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ В РАВНОВЕСИИ ЭНЕРГИЮ ТЕЛА В СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНАМИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Д. ВЕЧНО УПРАВЛЯТЬ ВНУТРЕННИМИ КОНТРОЛЬНЫМИ ЦЕНТРАМИ ТЕЛА;
- Е. ВЕЧНО УПРАВЛЯТЬ РОСТОМ И РАСПАДОМ ТЕЛА;
- Ж. ВЕЧНО УПРАВЛЯТЬ ВНУТРЕННИМИ ЛИНИЯМИ КОММУНИКАЦИИ ТЕЛА;
- З. ВЕЧНО УПРАВЛЯТЬ ПОДРОБНЫМ ПРОГРАММИРОВАНИЕМ ЧАСТИЦ (КЛЕТОК) ТЕЛА.

Раздел Р.38 — Реактивная сущность

38а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В РЕАКТИВНЫХ СУЩНОСТЕЙ.

38б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ РЕАКТИВНЫМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО РЕАГИРОВАТЬ НА СОБЫТИЯ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ РЕАКТИВНОЙ СУЩНОСТЬЮ И ВЕЧНО РЕАГИРОВАТЬ НА ... В ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЕ.

- А. ТЕМПЕРАТУРУ;
- Б. ДАВЛЕНИЕ;
- В. ЭНЕРГИЮ (электрическую ?);
- Г. ВОЗДЕЙСТВИЯ (*удары*);
- Д. ЧАСТИЦЫ ВКУСА/ЗАПАХА;
- Е. СВЕТ;
- Ж. ШУМ;
- З. ДВИЖЕНИЕ.

Раздел Р.39 — Репрезентатор

39а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В РЕПРЕЗЕНТАТОРОВ.

39б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ РЕПРЕЗЕНТАТОРАМИ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ВИДИМОСТЬ (*внешний вид, образ*) ФИЗИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ ДЛЯ СЕБЯ И ДРУГИХ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ РЕПРЕЗЕНТАТОРОМ И ...

- А. ВЕЧНО МОДЕЛИРОВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ВОСПРИЯТИЯ ОСНОВАННОЙ НА СОГЛАСИИ (*согласованной*) ВСЕЛЕННОЙ;

ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ...

- Б. ВИД (*зрительное восприятие*);
- В. ОЩУЩЕНИЯ ПРИКОСНОВЕНИЯ;
- Г. ЗВУКИ;
- Д. ЗАПАХИ;
- Е. ВКУСОВЫЕ ОЩУЩЕНИЯ;

Ж. ОЩУЩЕНИЯ ДВИЖЕНИЯ;

З. ОБРАТНУЮ СВЯЗЬ С ТЕМ-ЧТО-ЕСТЬ В ПРОЕКЦИИ РЕАЛЬНОСТИ.

Раздел Р.40 — Ретранслятор

40а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В РЕТРАНСЛЯТОРОВ.

40б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ РЕТРАНСЛЯТОРАМИ И ВЕЧНО ПЕРЕДАВАТЬ СЕНСОРНЫЕ ДАННЫЕ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ РЕТРАНСЛЯТОРОМ И ...

А. ВЕЧНО ПЕРЕДАВАТЬ ВОСПРИЯТИЯ РЕАЛЬНОСТИ ПОСРЕДСТВОМ ОЩУЩЕНИЙ ТЕЛА;

Б. ВЕЧНО СОСРЕДОТОЧИВАТЬ ВОСПРИЯТИЕ ВИДА ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ НА ГЛАЗАХ ТЕЛА;

В. ВЕЧНО ПРЕОБРАЗОВЫВАТЬ ЗВУКИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ ПОСРЕДСТВОМ УШЕЙ ТЕЛА;

Г. ВЕЧНО ПРЕОБРАЗОВЫВАТЬ ТАКТИЛЬНЫЕ ОЩУЩЕНИЯ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ ПОСРЕДСТВОМ КОЖИ (НЕРВНЫХ ОКОНЧАНИЙ/СЕНСОРОВ) ТЕЛА;

Д. ВЕЧНО ПЕРЕДАВАТЬ ВКУСОВЫЕ ОЩУЩЕНИЯ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ ПОСРЕДСТВОМ РТА ТЕЛА;

Е. ВЕЧНО ПЕРЕДАВАТЬ ЗАПАХИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ ПОСРЕДСТВОМ НОСА ТЕЛА;

Ж. ВЕЧНО ПЕРЕДАВАТЬ ЧУВСТВО ФИЗИЧЕСКОГО ДВИЖЕНИЯ ПОСРЕДСТВОМ ВЕСТИБУЛЯРНОГО АППАРАТА ТЕЛА;

З. ВЕЧНО ОГРАНИЧИВАТЬ ЭТИ ЧУВСТВА В СООТВЕТСТВИИ С МЕХАНИЗМАМИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

Замечание: Всё это лишь перевод. На самом деле пункты имеют очень общий характер; например, глаза — это любой чувствительный к свету орган и т. п. В них не уточняются какие-либо количественные или качественные подробности.

Группа 6: Блокада тела

Раздел Р.41 — Компульсивная сущность (Принудитель)

41а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В КОМПУЛЬСИВНЫХ СУЩНОСТЕЙ (ПРИНУДИТЕЛЕЙ).

41б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПРИНУДИТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ИСПЫТЫВАТЬ НЕОБХОДИМОСТЬ *(нуждаться)* В РАЗЛИЧНЫХ ВЕЩАХ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ КОМПУЛЬСИВНОЙ СУЩНОСТЬЮ (ПРИНУДИТЕЛЕМ) И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ИСПЫТЫВАТЬ НЕОБХОДИМОСТЬ *(нуждаться)* В ...

А. ТЕЛАХ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;

Б. ОЩУЩЕНИЯХ ТЕЛА ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;

ВЕЧНО НУЖДАТЬСЯ В ... ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ ДЛЯ ТЕЛА.

В. ВРЕМЕНИ;

Г. ПРОСТРАНСТВЕ;

Д. ЭНЕРГИИ;

Е. ВЕЩЕСТВЕ;

Ж. ОБЛАДАНИИ;

З. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ИСПЫТЫВАТЬ НЕОБХОДИМОСТЬ В СУЩНОСТЯХ.

Раздел Р.42 — Жажущая сущность

42а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ЖАЖДУЩИХ СУЩНОСТЕЙ.

42б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ЖАЖДУЩИМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ НУЖДАТЬСЯ В РАЗЛИЧНЫХ ВЕЩАХ ДЛЯ ТЕЛА.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ ВЕЧНО БЫТЬ ЖАЖДУЩЕЙ СУЩНОСТЬЮ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ НУЖДАТЬСЯ В ... ДЛЯ ТЕЛА.

А. ПИЩЕ;

Б. ОТДЫХЕ;

В. КРЫШЕ НАД ГОЛОВОЙ (*убежище*);

Г. ЭНЕРГИИ;

Д. ТЕПЛЕ;

Е. ОЩУЩЕНИЯХ;

Ж. ВОСХИЩЕНИИ;

З. ЗАБОТЕ.

Раздел Р.43 — Фильтры

43а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ФИЛЬТРЫ.

43б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ФИЛЬТРАМИ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ КОНТРОЛИРОВАТЬ СВОИ ВОСПРИЯТИЯ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ФИЛЬТРОМ И ВЕЧНО ОТФИЛЬТРОВЫВАТЬ ЛЮБЫЕ ВОСПРИЯТИЯ ...

А. БЕСКОНЕЧНОСТИ;

Б. СУЩНОСТЕЙ;

В. ВСЕЛЕННОЙ МЕХАНИЗМА РАСЩЕПЛЕНИЯ;

Г. ПОДУРОВНЯ ПЕРЕКРЁСТНОГО КОПИРОВАНИЯ, ЛЕЖАЩЕГО В ОСНОВЕ РЕАЛЬНОСТИ (в котором вещи взаимосвязаны на Тета-уровне);

Д. ТОГО, ЧТО ЛЕЖИТ В СТОРОНЕ ОТ ВСЕЛЕННОЙ (другие направления/измерения);

Е. ВСЕЛЕНСКИЕ МЕХАНИЗМЫ;

Ж. СИМВОЛЬНЫЕ МАССЫ;

З. ДЕЙСТВИЯ СУЩНОСТЕЙ.

Замечание: Такое впечатление, что вселенная механизма расщепления — это на самом деле отдельная вселенная, построенная в своём собственном пространстве и времени и играющая роль механизма разделения (то есть в этой вселенной нет другого пространства, за исключением пространства самого механизма, который имеет бесконечный размер). Кажется, что для каждого типа сущностей там есть центр с общими координатами (три или четыре измерения) и отдельное измерение (то есть координата), так что вся модель в целом напоминает пропеллер или генератор, у которого имеется своя бесконечная плоскость (которая отвечает под углом в своём собственном измерении) для каждого типа сущностей. Все плоскости пересекаются в центре (где координата их индивидуального измерения равняется нулю), в других же местах они даже не лежат в одном и том же пространстве-времени друг с другом. По-видимому, вся эта конструкция вращается (относительно чего ??).

Раздел Р.44 — Блокировщик тела

44а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В БЛОКИРОВЩИКОВ ТЕЛА.

446. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ БЛОКИРОВЩИКАМИ ТЕЛА И ВЕЧНО ПРЕДОХРАНЯТЬ ТЕЛО ОТ ИЗМЕНЕНИЯ ПОСРЕДСТВОМ ПОСТУЛАТОВ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ БЛОКИРОВЩИКОМ ТЕЛА И ...

??

Раздел Р.45 — Соматическая сущность

45а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СОМАТИЧЕСКИХ СУЩНОСТЕЙ.

45б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СОМАТИЧЕСКИМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ПЕРЕЖИВАНИЕ РЕАЛЬНОСТИ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СОМАТИЧЕСКИМ МЕХАНИЗМОМ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ОЩУЩЕНИЯ ...

- А. ДВИЖЕНИЯ;
- Б. ДАВЛЕНИЯ;
- В. ВОЗДЕЙСТВИЯ (*импульса, толчка, удара*);
- Г. ШОКА;
- Д. БОЛИ;
- Е. УСИЛИЯ;
- Ж. УСТАЛОСТИ;
- З. ПОТЕРИ ОРИЕНТАЦИИ.

Раздел Р.46 — Центр сна

46а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ЦЕНТРЫ СНА.

46б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ЦЕНТРАМИ СНА И ВЕЧНО УПРАВЛЯТЬ ЦИКЛОМ СНА.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ЦЕНТРОМ СНА И ...

- А. СОЗДАВАТЬ СНЫ, ЧТОБЫ ВЕЧНО ЗАТОПЛЯТЬ МОЁ САМООСОЗНАНИЕ;
- Б. ИСПОЛЬЗОВАТЬ СНЫ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ СПРЯТАТЬ ОТ МЕНЯ КАК ИНДИВИДА ПРОЦЕССЫ, ПРОИСХОДЯЩИЕ В ГЛУБОКОМ СНЕ;

ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ... ВО ВРЕМЯ СНА.

- В. ВОССТАНАВЛИВАТЬ ТЕЛО;
- Г. ЗАНОВО ПОСТУЛИРОВАТЬ ФИЗИЧЕСКУЮ ВСЕЛЕННУЮ;
- Д. ЗАНОВО СОЗДАВАТЬ ЭТОТ ИМПЛАНТ;
- Е. ЗАНОВО СТРОИТЬ (восстанавливать, ремонтировать, воссоздавать, заново постулировать) ВСЕЛЕННУЮ ИМПЛАНТА РАСЩЕПЛЕНИЯ;
- Ж. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ЗАБЫТЬ, ЧТО Я ДЕЛАЮ ВО ВРЕМЯ СНА;
- З. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ИСПЫТЫВАТЬ НЕОБХОДИМОСТЬ ВО СНЕ.

Раздел Р.47 — Тюремщик

47а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ТЮРЕМЩИКОВ.

47б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ТЮРЕМЩИКАМИ И ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ СЕБЯ В ТЮРЬМЕ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ТЮРЕМЩИКОМ И ВЕЧНО УДЕРЖИВАТЬ СЕБЯ ...

- А. ОТ ПОБЕГА;
- Б. В ТЕЛЕ;
- В. ОТ ДЕЙСТВИЙ (*возможности действовать*) ВНЕ ТЕЛА;
- Г. В ВЕРЕ, ЧТО Я — ЭТО ТЕЛО;
- Д. ОГРАНИЧЕННЫМ ТРЕМЯ ИЗМЕРЕНИЯМИ;
- Е. В ВЕРЕ, ЧТО Я НАХОЖУСЬ ВНУТРИ ЭТОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Ж. УДЕРЖИВАТЬ МОИ ТВОРЕНИЯ НАВЕЧНО СВЯЗАННЫМИ С ЭТОЙ ВСЕЛЕННОЙ (*запутанными в этой вселенной*);
- З. ВЕЧНО УДЕРЖИВАТЬ СЕБЯ ПРИВЯЗАННЫМ (*присоединённым*) К МОДЕЛЯМ ЭТОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

Раздел Р.48 — Болезнетворная сущность

48а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В БОЛЕЗНЕТОРНЫХ СУЩНОСТЕЙ.

48б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ БОЛЕЗНЕТОРНЫМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО ДЕЛАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БОЛЬНЫМИ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ БОЛЕЗНЕТОРНОЙ СУЩНОСТЬЮ И ...

- А. ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ БОЛЕЗНИ;
- Б. ВЕЧНО ВОССТАНАВЛИВАТЬ (*копировать, воспроизводить*) БОЛЕЗНИ ВНУТРИ ТЕЛА;
- В. ВЕЧНО ИЗМЕНЯТЬ ШАБЛОНЫ ТЕЛА ПОСРЕДСТВОМ МОДЕЛЕЙ БОЛЕЗНЕЙ;
- Г. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ВИДИМОСТЬ ФИЗИЧЕСКИХ НАПРАВЛЕНИЙ (*векторов*), КОПИРУЯ БОЛЕЗНИ;
- Д. ВЕЧНО УХУДШАТЬ (*приводить в упадок*) ХИМИЧЕСКИЕ ПРОЦЕССЫ В ТЕЛЕ В СООТВЕТСТВИИ С ФИЗИЧЕСКИМИ ЗАКОНАМИ;
- Е. ВЕЧНО ДЕЛАТЬ СЕБЯ БОЛЬНЫМ В СООТВЕТСТВИИ С ПОДСОЕДИНЕНИЕМ СИМВОЛЬНЫХ МАСС;
- Ж. ВЕЧНО ДЕЛАТЬ СЕБЯ БОЛЬНЫМ В СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНАМИ РЕСТИМУЛЯЦИИ;
- З. ВЕЧНО СЕБЯ БОЛЬНЫМ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ЗАЩИТИТЬ ЭТОТ ИМПЛАНТ.

Группа 7: Социальная/Жизненная структура

Раздел Р.49 — Сверхсущество

49а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СВЕРХСУЩЕСТВА.

49б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СВЕРХСУЩЕСТВАМИ И ВЕЧНО ДОСТИГАТЬ ВЫСШИХ СОСТОЯНИЙ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СВЕРХСУЩЕСТВОМ И ...

- А. ВЕЧНО РАЗВИВАТЬСЯ (*эволюционировать*) В ФОРМЕ;
- Б. ВЕЧНО СОБИРАТЬ ФРАГМЕНТЫ ИНДИВИДА В ВЫСШЕЕ ЦЕЛОЕ;
- В. ВЕЧНО БОРОТЬСЯ ЗА ТО, ЧТОБЫ СТАТЬ СОВОКУПНОСТЬЮ ВСЕХ ИНДИВИДОВ ВО ВСЕЛЕННОЙ;
- Г. БОРОТЬСЯ ЗА ТО, ЧТОБЫ ПОГЛОТИТЬ ДРУГИХ;
- Д. ИЗБЕГАТЬ ПОГЛОЩЕНИЯ ДРУГИМИ;
- Е. МАНИПУЛИРОВАТЬ РЕАЛЬНОСТЬЮ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ЭТОГО ДОСТИЧЬ;
- Ж. ПОДАВЛЯТЬ ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ЭТОГО ДОСТИЧЬ;
- З. ??.

(здесь возможны какие-то ошибки)

Раздел Р.50 — Групповой разум

50а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ГРУППОВЫЕ УМЫ.

50б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ГРУППОВЫМИ УМАМИ И ВЕЧНО БЫТЬ ГРУППАМИ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ГРУППОВЫМ РАЗУМОМ И ...

- А. ВЕЧНО СОБИРАТЬ ИНДИВИДОВ В ГРУППЫ;
- Б. ВЕЧНО БОРОТЬСЯ ЗА ВЫЖИВАНИЕ ГРУППЫ;
- В. ВЕЧНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В ГРУППЕ ОБЪЕДИНЁННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИНДИВИДОВ;
- Г. ВЕЧНО НАВЯЗЫВАТЬ КОМПУЛЬСИВНОЕ СОГЛАШЕНИЕ МЕЖДУ ИНДИВИДАМИ В ГРУППЕ;
- Д. ВЕЧНО ПОДЧИНЯТЬ ЦЕЛИ ИНДИВИДА ЦЕЛЯМ ГРУППЫ;
- Е. ВЕЧНО ЖЕРТВОВАТЬ ИНДИВИДАМИ РАДИ БЛАГА ГРУППЫ;
- Ж. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ БЫТЬ ЧАСТЬЮ КАКИХ-ЛИБО ГРУПП;
- З. ВЕЧНО РАЗВИВАТЬ ГРУППЫ, ПРЕВРАЩАЯ ИХ В СВЕРХСУЩЕСТВА.

Раздел Р.51 — Социальная сущность

51а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СОЦИАЛЬНЫХ СУЩНОСТЕЙ.

51б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СОЦИАЛЬНЫМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО ВНУШАТЬ СЕБЕ НЕОБХОДИМОСТЬ В ДРУГИХ ЛЮДЯХ (существах).

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СОЦИАЛЬНОЙ СУЩНОСТЬЮ И ВЕЧНО ВНУШАТЬ СЕБЕ ЖЕЛАНИЕ ... В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ

- А. ОБЩАТЬСЯ С (иметь коммуникацию с) ДРУГИМИ ИНДИВИДАМИ;
- Б. ПОЛУЧАТЬ КОММУНИКАЦИЮ ОТ ДРУГИХ ИНДИВИДОВ;
- В. СОГЛАШАТЬСЯ С ДРУГИМИ ИНДИВИДАМИ;
- Г. ЖЕЛАТЬ СОГЛАСИЯ ОТ ДРУГИХ ИНДИВИДОВ;
- Д. ПРОЯВЛЯТЬ АФФИНИТИ К ДРУГИМ ИНДИВИДАМ;
- Е. ЖЕЛАТЬ АФФИНИТИ ОТ ДРУГИХ ИНДИВИДОВ;
- Ж. ВОСХИЩАТЬСЯ ДРУГИМИ ИНДИВИДАМИ;
- З. ЖЕЛАТЬ ВОСХИЩЕНИЯ ОТ ДРУГИХ ИНДИВИДОВ.

Раздел Р.52 — Симпатизатор

52а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СИМПАТИЗАТОРОВ.

52б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СИМПАТИЗАТОРАМИ И ВЕЧНО ВНУШАТЬ СЕБЕ СИМПАТИЮ К ДРУГИМ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ ВЕЧНО БЫТЬ СИМПАТИЗАТОРОМ И ВНУШАТЬ СЕБЕ ПРОЯВЛЯТЬ СИМПАТИЮ К ... ДРУГИХ

- А. СТРАДАНИЯМ;
- Б. БОЛИ;
- В. ПОТЕРЯМ;
- Г. СЛАБОСТИ;
- Д. НИЧТОЖНОСТИ (нищете);
- Е. НЕУДАЧАМ;
- Ж. РАБСТВУ;
- З. ДРУГИМ КАК ЖЕРТВАМ ДУРНОГО ОБРАЩЕНИЯ.

Раздел Р.53 — Оживитель

53а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОЖИВИТЕЛЕЙ.

53б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОЖИВИТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ОЖИВЛЯТЬ ДРУГИЕ ФОРМЫ ЖИЗНИ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ОЖИВИТЕЛЕМ И ВЕЧНО ОЖИВЛЯТЬ ...

А. ЖИВОТНЫХ;

Б. РАСТЕНИЯ;

В. ОДНОКЛЕТОЧНЫЕ СУЩЕСТВА;

Г. БАКТЕРИИ;

Д. КЛЕТКИ;

Е. ВИРУСЫ;

Ж. ВЕЧНО НАДЕЛЯТЬ ЭТИ ФОРМЫ ЖИЗНЬЮ;

З. ВЕЧНО НАПОЛНЯТЬ ЖИЗНЬЮ ФИЗИЧЕСКУЮ ВСЕЛЕННУЮ.

Раздел Р.54 — Сущность МЕСТ

54а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СУЩНОСТИ МЕСТ.

54б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СУЩНОСТЯМИ МЕСТ И ВЕЧНО БЫТЬ МЕСТ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СУЩНОСТЬЮ МЕСТ И ВЕЧНО БЫТЬ ...

А. ТВЁРДЫМИ ПРЕДМЕТАМИ;

Б. ЖИДКОСТЯМИ;

В. ГАЗАМИ;

Г. МОЛЕКУЛАМИ;

Д. ВОЛНАМИ;

Е. СИЛАМИ;

Ж. ФИЗИЧЕСКИМИ ПРОЦЕССАМИ (физическими законами ?);

З. СОСТАВНЫМИ ЧАСТЯМИ ВСЕЛЕННОЙ.

Раздел Р.55 — Оболочка (Фокус)

55а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СУЩНОСТИ-ОБОЛОЧКИ.

55б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СУЩНОСТЯМИ-ОБОЛОЧКАМИ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ОБОЛОЧКУ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СУЩНОСТЬЮ-ОБОЛОЧКОЙ И ...

А. ВЕЧНО ЗАКЛЮЧАТЬ СЕБЯ В ОБОЛОЧКУ;

Б. ВЕЧНО ЗАЩИЩАТЬ МОЁ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ (КАК ИНДИВИДА);

В. ВЕЧНО СОСРЕДОТОЧИВАТЬ (*фокусировать*) НА МНЕ РЕАЛЬНОСТЬ;

Г. ВЕЧНО РЕАГИРОВАТЬ НА ОКРУЖЕНИЕ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;

Д. ВЕЧНО БЫТЬ НАСТРОЕННЫМ НА ПЕРЕКРЁСТНОЕ КОПИРОВАНИЕ ВСЕЛЕННОЙ;

Е. ВЕЧНО ФОРМИРОВАТЬ (*составлять*) СЕБЯ КАК ЛИЧНОСТЬ;

Ж. ВЕЧНО ПРОПИТЫВАТЬ (*проникать в, проходить сквозь*) ТЕЛА;

З. ВЕЧНО ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ С СИМВОЛАМИ.

Раздел Р.56 — Мисоунер

56а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В МИСОУНЕРОВ.

566. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ МИСОУНЕРАМИ И ВЕЧНО НЕ ВЛАДЕТЬ *(считать, что не владеешь)* РЕАЛЬНОСТЬЮ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

вы этим не владеете, поэтому вы не должны это трогать

??

Группа 8: Социальная/Жизненная блокада

Раздел Р.57 — Моралист

57а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

57б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Раздел Р.58 — Переключатель отношений

58а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ ОТНОШЕНИЙ.

58б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯМИ ОТНОШЕНИЙ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ОТНОШЕНИЯ К РАЗЛИЧНЫМ ВЕЩАМ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕМ ОТНОШЕНИЙ И ВЕЧНО ВЫБИРАТЬ, ...

- А. ЧТО ПРИВЛЕКАЕТ, А ЧТО ОТТАЛКИВАЕТ;
- Б. ЧЕГО ХОЧУ И ЧЕГО НЕ ХОЧУ;
- В. ЧТО ЖАЖДУ ИЛИ К ЧЕМУ ПИТАЮ ОТВРАЩЕНИЕ;
- Г. ЧЕМ ВОСХИЩАЮСЬ И ЧТО ПРЕЗИРАЮ;
- Д. К ЧЕМУ ИСПЫТЫВАЮ ДРУЖЕЛЮБИЕ И К ЧЕМУ ВРАЖДЕБНОСТЬ;
- Е. ЧЕМ ИНТЕРЕСУЮСЬ И ЧЕМ НЕ ИНТЕРЕСУЮСЬ;
- Ж. ЧТО МНЕ НРАВИТСЯ И ЧТО НЕ НРАВИТСЯ;
- З. ??

Раздел Р.59 — Переключатель эмоций

59а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ ЭМОЦИЙ.

59б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯМИ ЭМОЦИЙ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ЭМОЦИИ ДЛЯ СЕБЯ И ДРУГИХ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕМ ЭМОЦИЙ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ И ДРУГИХ ЧУВСТВО ...

- А. БОДРОСТИ;
- Б. СКУКИ;
- В. АНТАГОНИЗМА;
- Г. ГНЕВА;
- Д. ВРАЖДЕБНОСТИ;
- Е. СТРАХА;

- Ж. ГОРЯ;
- З. АПАТИИ.

Раздел Р.60 — Переключатель настроений

60а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ НАСТРОЕНИЙ.

60б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯМИ НАСТРОЕНИЙ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ СЕБЕ НАСТРОЕНИЕ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕМ НАСТРОЕНИЙ И ВЕЧНО ПЕРЕКЛЮЧАТЬ СВОЁ НАСТРОЕНИЕ МЕЖДУ ...

- А. БЕЗМЯТЕЖНЫМ И ОЗАБОЧЕННЫМ;
- Б. СПОКОЙНЫМ И ВЗВОЛНОВАННЫМ;
- В. ПРИЯТНЫМ И РАЗДРАЖЁННЫМ;
- Г. РАССЛАБЛЕННЫМ И БЕСПОКОЙНЫМ;
- Д. НАСТРОЕНИЕМ ПОМОГАТЬ И МЕШАТЬ (*причинять беспокойство, портить*);
- Е. АКТИВНЫМ И ЛЕНИВЫМ;
- Ж. ХОЛОДНЫМ И СТРАСТНЫМ;
- З. БЕЗРАССУДНЫМ И ОСТОРОЖНЫМ.

Раздел Р.61 — Возвышающая сущность

61а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

61б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Раздел Р.62 — Сексуальная сущность

62а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СЕКСУАЛЬНЫХ СУЩНОСТЕЙ.

62б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СЕКСУАЛЬНЫМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ПОЛОВОЙ АКТ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СЕКСУАЛЬНОЙ СУЩНОСТЬЮ И ...

- А. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ЖАЖДАТЬ СЕКСА;
- Б. ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ЧУВСТВО СЕКСУАЛЬНОГО ЭКСТАЗА;
- В. ВЕЧНО РАЗДЕЛЯТЬ СЕБЯ ВО ВРЕМЯ СЕКСА;
- Г. ВЕЧНО ОБМЕНИВАТЬСЯ КУСОЧКАМИ СЕБЯ ВО ВРЕМЯ СЕКСА;
- Д. ВЕЧНО ОБМЕНИВАТЬСЯ СУЩНОСТЯМИ ВО ВРЕМЯ СЕКСА;
- Е. ВЕЧНО ПЫТАТЬСЯ СЛИТЬСЯ С ДРУГИМИ СУЩЕСТВАМИ ВО ВРЕМЯ СЕКСА;
- Ж. ВЕЧНО ОБМЕНИВАТЬСЯ ЭНЕРГИЯМИ ВО ВРЕМЯ СЕКСА;
- З. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ЛЮБИТЬ ВСЁ ЭТО ДЕЛАТЬ (*получать удовольствие от всего этого*).

Раздел Р.63 — Разжигатель конфликтов

63а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В РАЗЖИГАТЕЛЕЙ КОНФЛИКТОВ.

63б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ РАЗЖИГАТЕЛЯМИ

КОНФЛИКТОВ И ВЕЧНО РАЗЖИГАТЬ КОНФЛИКТЫ (МЕЖДУ ИНДИВИДАМИ).

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ РАЗЖИГАТЕЛЕМ КОНФЛИКТОВ И ВЕЧНО ПОБУЖДАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ КАК ИНДИВИДОВ ... ДРУГ ДРУГА

- А. ПРИВОДИТЬ В ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО (*смуцать*);
- Б. РАССТРАИВАТЬ (*огорчать*);
- В. ЗАВИДОВАТЬ ДРУГ ДРУГУ;
- Г. ГОСПОДСТВОВАТЬ (*властвовать, возвышаться*) ДРУГ НАД ДРУГОМ;
- Д. БОЯТЬСЯ;
- Е. НЕНАВИДЕТЬ;
- Ж. ДРАТЬСЯ (*бороться*) ДРУГ С ДРУГОМ;
- З. ЛОВИТЬ В ЛОВУШКИ.

Раздел Р.64 — Грешник

64а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

64б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Возможно, на этом месте должен стоять Драматизатор (№114) (?)

Группа 9: Структура вселенной

Раздел Р.65 — Симулятор

65а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СИМУЛЯТОРОВ.

65б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СИМУЛЯТОРАМИ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ФИЗИЧЕСКУЮ ВСЕЛЕННУЮ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СИМУЛЯТОРОМ И ВЕЧНО ПОСТУЛИРОВАТЬ ... В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

- А. ТВЁРДОСТЬ;
- Б. ДВИЖЕНИЕ;
- В. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ;
- Г. РАССТОЯНИЕ;
- Д. ЭСТЕТИКУ;
- Е. ВАЖНОСТЬ;
- Ж. ВООДУШЕВЛЕНИЕ (*возбуждение*) (интерес);
- З. РЕАЛЬНОСТЬ.

Раздел Р.66 — Генераторы

66а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ГЕНЕРАТОРОВ.

66б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ГЕНЕРАТОРАМИ И ВЕЧНО ПРОИЗВОДИТЬ (*генерировать*) ФИЗИЧЕСКУЮ ВСЕЛЕННУЮ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ГЕНЕРАТОРОМ И ВЕЧНО ПРОЕКЦИРОВАТЬ ... ДЛЯ СЕБЯ И ДРУГИХ.

- А. ВРЕМЯ;
- Б. ПРОСТРАНСТВО;

- В. ЭНЕРГИЮ;
- Г. ВЕЩЕСТВО;
- Д. ИЗМЕРЕНИЯ;
- Е. БАРЬЕРЫ (*препятствия*);
- Ж. РЕАЛЬНОСТЬ;
- З. СУЩЕСТВОВАНИЕ.

(возможно, пункты Е и З идут в обратном порядке)

Раздел Р.67 — Сущности, задающие местоположение

67а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СУЩНОСТЕЙ, ЗАДАЮЩИХ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ.

67б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СУЩНОСТЯМИ, ЗАДАЮЩИМИ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ И ВЕЧНО РАСПОРЯЖАТЬСЯ (*управлять*) ПРОСТРАНСТВОМ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СУЩНОСТЬЮ, ЗАДАЮЩЕЙ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ И ...

- А. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ЯКОРНЫЕ ТОЧКИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Б. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ СОГЛАСОВАННУЮ СИСТЕМУ КООРДИНАТ МЕЖДУ ВСЕМИ СУЩЕСТВАМИ;
- В. ВЕЧНО ПРИНИМАТЬ УЧАСТИЕ В ПЕРЕКРЁСТНОМ КОПИРОВАНИИ СОГЛАСОВАННЫХ МЕСТОПОЛОЖЕНИЙ;
- Г. ВЕЧНО СЛЕДИТЬ ЗА ТЕМ, ЧТОБЫ ВСЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ШЛИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО В СТРУКТУРЕ РЕАЛЬНОСТИ;
- Д. НАВЕЧНО ОГРАНИЧИТЬ ПРОСТРАНСТВО ТРЕМЯ ИЗМЕРЕНИЯМИ;
- ДЕРЖАТЬ ВСЕ ... В ПРЕДЕЛАХ ОЧЕРТАНИЙ ФИЗИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА
- Е. ЭНЕРГИИ;
- Ж. МАССЫ;
- З. ЛИЧНОЕ БЫТИЕ (*бытийность*).

Раздел Р.68 — Коммуникаторы

68а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В КОММУНИКАТОРОВ.

68б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ КОММУНИКАТОРАМИ И ВЕЧНО СВЯЗЫВАТЬ ВСЁ МЕЖДУ СОБОЙ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ КОММУНИКАТОРОМ И ...

- А. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ КОНТАКТ МЕЖДУ СОБОЙ И ДРУГИМИ;
- Б. ВЕЧНО ВВОДИТЬ ПРОСТРАНСТВО МЕЖДУ ВСЕМИ ТЕРМИНАЛАМИ;
- В. ВЕЧНО ВВОДИТЬ ВРЕМЯ МЕЖДУ ВСЕМИ СООБЩЕНИЯМИ, ИДУЩИМИ ПО ЛИНИЯМ КОММУНИКАЦИИ;
- Г. ВЕЧНО ПЕРЕДАВАТЬ ИЗМЕРЕНИЯ ВСЕХ СОГЛАСОВАННЫХ ПРОСТРАНСТВ;
- Д. ВЕЧНО ПЕРЕДАВАТЬ СОГЛАСОВАННЫЕ СИЛЫ (УСИЛИЯ) ВСЕХ ЭНЕРГИЙ;
- Е. ВЕЧНО ПЕРЕДАВАТЬ СОГЛАСОВАННЫЕ ФОРМЫ ВСЕХ ТВЁРДЫХ ПРЕДМЕТОВ;
- Ж. ВЕЧНО ОБМЕНИВАТЬСЯ СОГЛАСОВАННОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ МЕЖДУ ВСЕМИ СУЩЕСТВАМИ;
- З. ВЕЧНО ПЕРЕДАВАТЬ ПРИКАЗЫ БЕСКОНЕЧНОГО (терминала).

Раздел Р.69 — Определители

69а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОПРЕДЕЛИТЕЛЕЙ.

69б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОПРЕДЕЛИТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ОПРЕДЕЛЯТЬ ХОД СУЩЕСТВОВАНИЯ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ОПРЕДЕЛИТЕЛЕМ И ...

- А. ВЕЧНО ОПРЕДЕЛЯТЬ СОГЛАСОВАННЫЙ ХОД СОБЫТИЙ;
- Б. ВЕЧНО УСТАНАВЛИВАТЬ ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ФАКТОРЫ, ОСНОВЫВАЯСЬ НА ДВИЖЕНИИ СИМВОЛЬНЫХ МАСС;
- В. ВЕЧНО ВЫСТРАИВАТЬ (*выравнивать*) ПРИХОДЯЩИЙ ПОТОК КОПИЙ, ОСНОВЫВАЯСЬ НА УСТАНОВЛЕННЫХ ОПРЕДЕЛЯЮЩИХ ФАКТОРАХ;
- Г. ВЕЧНО ОТФИЛЬТРОВЫВАТЬ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЙ ПОТОК, КОТОРЫЙ ВЫХОДИТ ЗА ГРАНИЦЫ;
- Д. ВЕЧНО УСТАНАВЛИВАТЬ ПРИОРИТЕТ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ БУДУЩИХ СОБЫТИЙ В СООТВЕТСТВИИ С ТЕТА-ДИНАМИКАМИ (эстетикой, этикой и т. д.);
- Е. ВЕЧНО ДОВОДИТЬ ДО МАКСИМУМА УЧАСТИЕ И ВЫЖИВАНИЕ ТЕТЫ (то есть динамики 9–16) В БУДУЩЕМ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Ж. ВЕЧНО ОТБИРАТЬ ИЗ СОВОКУПНОСТИ ОПРЕДЕЛЁННОГО ПРИХОДЯЩЕГО ПОТОКА ТО, ЧТО БУДЕТ;
- З. ВЕЧНО ПОДАВЛЯТЬ ВСЯКУЮ ОБРАТНУЮ СВЯЗЬ СО СТОРОНЫ НЕ ОТОБРАННЫХ СОБЫТИЙ.

Замечание: приходящий поток копий = все потенциальные возможности, последствия и постулаты, помещаемые в будущее. Определяющие факторы оцениваются только по верхним динамикам, то есть не важно, сколько в результате этого будет смертей или страданий. Существует ограничение периода времени, который оценивается (несколько лет).

Замечание: это обеспечивает хорошую заинтересованность “Теты” (даже если это причиняет боль и пр.), поэтому все слишком заняты, чтобы пытаться выбраться наружу. То есть следите за тем, чтобы заключённые были так заняты настольными играми и пр., что и помышлять не будут о побеге.

Раздел Р.70 — Координаторы МЕСТ

70а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В КООРДИНАТОРОВ.

70б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ КООРДИНАТОРАМИ И ВЕЧНО УСТАНАВЛИВАТЬ ВО ВСЁМ ВЗАИМОСВЯЗИ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ КООРДИНАТОРОМ И ...

- А. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ОТНОСИТЕЛЬНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ВСЕХ ФОРМ;
- Б. ВЕЧНО КООРДИНИРОВАТЬ ОТНОСИТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ ВСЕХ ЧАСТИЦ;
- В. ВЕЧНО КООРДИНИРОВАТЬ ВЗАИМОСВЯЗЬ ВСЕХ ЭНЕРГИЙ;
- Г. ВЕЧНО КООРДИНИРОВАТЬ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ВСЕХ ФОРМ И ЭНЕРГИИ;
- Д. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ СОХРАНЕНИЕ ВЕЩЕСТВА/ЭНЕРГИИ И НИКОГДА НЕ ПОЗВОЛЯТЬ НИЧЕМУ ИСЧЕЗНУТЬ;
- Е. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ СОХРАНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ (пространства / времени / движения) И НИКОГДА НЕ ПОЗВОЛЯТЬ НИЧЕМУ ОСТАНОВИТЬСЯ;
- Ж. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ СОХРАНЕНИЕ КОЛЕБАНИЙ (*вибраций*) (возбуждения/квантов) И НИКОГДА НЕ ПОЗВОЛЯТЬ НИЧЕМУ ПРЕКРАТИТЬСЯ;
- З. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ СООТВЕТСТВИЕ РЕАЛЬНОСТИ.

Замечание: В пункте Ж по “прекращением” подразумевается прекращение существования.

Раздел Р.71 — Синхронизаторы

71а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СИНХРОНИЗАТОРОВ.

716. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СИНХРОНИЗАТОРАМИ И ВЕЧНО РАСПОРЯЖАТЬСЯ (*управлять*) ВРЕМЕНЕМ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СИНХРОНИЗАТОРОМ И ...

- А. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ РИТМ ВРЕМЕНИ;
- Б. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ЧАСТИЦ;
- В. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОЕ ТЕЧЕНИЕ ЭНЕРГИИ;
- Г. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЙ ХОД СОБЫТИЙ;
- Д. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ОСТАВАТЬСЯ В СОГЛАСИИ С ПОТОКОМ ВРЕМЕНИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Е. ВЕЧНО ОБЕСПЕЧИВАТЬ, ЧТОБЫ Я ВСЕГДА ЗНАЛ ТОЛЬКО ПРОШЛОЕ И НИКОГДА БУДУЩЕЕ;
- Ж. ВЕЧНО ПЕРЕКРЕСТНО КОПИРОВАТЬ ОДНОВРЕМЕННОСТЬ СОБЫТИЙ МЕЖДУ ВСЕМИ ИНДИВИДАМИ;
- З. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ЕДИНСТВЕННЫЙ СОГЛАСОВАННЫЙ НАСТОЯЩИЙ МОМЕНТ МЕЖДУ ВСЕМИ СУЩЕСТВАМИ.

Раздел Р.72 — Реализаторы

72а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В РЕАЛИЗАТОРОВ.

72б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ РЕАЛИЗАТОРАМИ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ (*воплощать*) РЕАЛЬНОСТЬ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ РЕАЛИЗАТОРОМ И ВЕЧНО КОПИРОВАТЬ ПРАВИЛЬНЫЕ СОГЛАСОВАННЫЕ ... В ЛИЧНУЮ ВСЕЛЕННУЮ КАЖДОГО ИНДИВИДА.

- А. ПРОСТРАНСТВО;
- Б. МАССЫ;
- В. ЭНЕРГИИ;
- Г. ДЕЙСТВИЯ;
- Д. ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ФАКТОРЫ;
- Е. ИЗМЕНЕНИЯ;
- Ж. БУДУЩЕЕ;
- З. СУЩЕСТВОВАНИЕ.

(? возможно, также отвердители ?)

Группа 8: Блокада вселенной

Раздел Р.73 — Предохранитель

73а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПРЕДОХРАНИТЕЛЕЙ.

73б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПРЕДОХРАНИТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ОБЕРЕГАТЬ (*защищать*) ФИЗИЧЕСКУЮ ВСЕЛЕННУЮ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПРЕДОХРАНИТЕЛЕМ И ВЕЧНО ОБЕРЕГАТЬ (*защищать*) ...

- А. ВЕЩЕСТВО;
- Б. ЭНЕРГИЮ;
- В. ПРОСТРАНСТВО;
- Г. ВРЕМЯ;
- Д. РЕАЛЬНОСТЬ;
- Е. СОГЛАШЕНИЯ;

- Ж. ТЕЛА;
- З. СУЩНОСТИ.

Раздел Р.74 — Связыватель

74а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СВЯЗЫВАТЕЛЕЙ.

74б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СВЯЗЫВАТЕЛЯМИ И ВЕЧНО СВЯЗЫВАТЬ ВОЕДИНО ФИЗИЧЕСКУЮ ВСЕЛЕННУЮ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СВЯЗЫВАТЕЛЕМ И ...

- А. ВЕЧНО СВЯЗЫВАТЬ МЕСТ В ЕДИНОЕ ЦЕЛОЕ;
- Б. ВЕЧНО СВЯЗЫВАТЬ ВСЕХ ИНДИВИДОВ ВОЕДИНО ПОСРЕДСТВОМ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- В. ВЕЧНО СВЯЗЫВАТЬ ВСЕХ ИНДИВИДОВ ВОЕДИНО С ИХ БЕСКОНЕЧНЫМИ СУЩНОСТЯМИ;
- Г. СВЯЗЫВАТЬ ВОЕДИНО БЕСКОНЕЧНЫХ СУЩНОСТЕЙ (ВСЕХ СУЩЕСТВ);
- Д. ВЕЧНО СВЯЗЫВАТЬ ВОЕДИНО ВСЯКИЙ МЕСТ С СИМВОЛАМИ;
- Е. ВЕЧНО СВЯЗЫВАТЬ ВОЕДИНО ВСЯКУЮ МЫСЛЬ С МЕСТом;
- Ж. ВЕЧНО СВЯЗЫВАТЬ ВОЕДИНО ВСЯКИЙ МЕСТ СО ВСЕЛЕНСКИМИ МЕХАНИЗМАМИ;
- З. ВЕЧНО ДЕЛАТЬ ЭТО ОДНИМ ЦЕЛЫМ.

Раздел Р.75 — Блокировщики

75а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В БЛОКИРОВЩИКОВ.

75б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ БЛОКИРОВЩИКАМИ И ВЕЧНО БЛОКИРОВАТЬ ВСЯКОЕ САМОВОЛЬНОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО В РЕАЛЬНОСТЬ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ БЛОКИРОВЩИКОМ И ...

- А. ВЕЧНО УДЕРЖИВАТЬ СЕБЯ ОТ ТОГО, ЧТОБЫ ДОБРАТЬСЯ (*достичь, дотянуться*) ДО ПОДЛИННОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Б. ВЕЧНО ОБЕСПЕЧИВАТЬ, ЧТОБЫ ВСЕ МОИ УСИЛИЯ (КАК ИНДИВИДА) БЫЛИ НАПРАВЛЕННЫ НА МОЮ СОБСТВЕННУЮ ТЕНЬ В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- В. ВЕЧНО ПРЕДОТВРАЩАТЬ ВСЯКИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ ПСИХОКИНЕТИЧЕСКИХ СИЛ (власть ума над материей, левитация и пр.) В ПОДЛИННОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Г. ВЕЧНО ПРЕДОТВРАЩАТЬ ВСЯКИЕ МАНИПУЛЯЦИИ РЕАЛЬНОСТЬЮ ПОСРЕДСТВОМ ПРЯМОГО ПОСТУЛИРОВАНИЯ В ПОДЛИННОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;

ВЕЧНО НЕ ПОЗВОЛЯТЬ СЕБЕ ДОБРАТЬСЯ ДО ... ПОДЛИННОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

- Д. ПРОСТРАНСТВА;
- Е. ВРЕМЕНИ;
- Ж. ВЕЩЕСТВА;
- З. ЭНЕРГИИ.

Замечание: Сейчас мы на несколько микросекунд отстаём от времени подлинной физической вселенной. Всё претерпевает очень небольшую задержку коммуникации. Чтобы добраться до настоящего момента физической вселенной, вам необходимо слегка протянуться в “будущее”.

Раздел Р.76 — Подчинители

76а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПОДЧИНИТЕЛЕЙ.

76б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПОДЧИНИТЕЛЯМИ И ВЕЧНО НАКЛАДЫВАТЬ ЗАКОНЫ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПОДЧИНИТЕЛЕМ И ...

А. ВЕЧНО ОГРАНИЧИВАТЬ ВОСПРИЯТИЯ В СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНАМИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;

Б. ВЕЧНО ОГРАНИЧИВАТЬ ДЕЙСТВИЯ (*манипуляции*) В СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНАМИ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;

В. ВЕЧНО НАКЛАДЫВАТЬ ЗАКОНЫ РАССТОЯНИЯ НА ВСЕ ДЕЙСТВИЯ;

Г. ВЕЧНО НАКЛАДЫВАТЬ ЗАКОНЫ ИСКАЖЕНИЯ НА ВСЕ ДЕЙСТВИЯ;

Д. ВЕЧНО НАКЛАДЫВАТЬ ЗАКОНЫ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ НА ВСЕ ДЕЙСТВИЯ;

Е. ВЕЧНО НАКЛАДЫВАТЬ ЗАКОНЫ СОПРОТИВЛЕНИЯ НА ВСЕ ДЕЙСТВИЯ;

Ж. ВЕЧНО НАКЛАДЫВАТЬ ЗАКОНЫ СИМПАТИИ (включая резонанс, гравитацию (*притяжение*) и пр.) НА ВСЕ ДЕЙСТВИЯ;

З. ВЕЧНО НАКЛАДЫВАТЬ ЗАКОНЫ ФИЗИЧЕСКОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ НА ВСЕ ДЕЙСТВИЯ.

Замечание: Законы сопротивления включают в себя инерцию, закон Ома и т. п.

Раздел Р.77 — Диффузор (Дефлектор)

77а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

77б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ?? И ЗАСТАВЛЯТЬ ВСЕ МОИ ... ПРОХОДИТЬ МИМО ЦЕЛИ

А. ЛУЧИ;

Б. ПОСТУЛАТЫ;

??

Раздел Р.78 — Втягиватель

78а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

78б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

ВТЯГИВАТЬ (*забирать назад, оттягивать*) ВСЯКИЕ ...

А. ЭНЕРГИИ;

Б. ПОСТУЛАТЫ;

В. ПОПЫТКИ ДОТЯНУТЬСЯ (*добраться, достичь*) (*устремления*);

??

Раздел Р.79 — Вакууматор (Рассоздаватель)

79а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ВАКУУМАТОРОВ.

79б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ВАКУУМАТОРАМИ И ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

А. ДЕЛАТЬ ВЕЩИ НЕРЕАЛЬНЫМИ;

Б. ВЫСАСЫВАТЬ ОБЛАДАНИЕ;

В. ВЫСАСЫВАТЬ ЭНЕРГИЮ;

- Г. ЗАВАЛИВАТЬ МЕНЯ ВСЕМ ЭТИМ;
- Д. ВСЁ ПРИТЯГИВАТЬ;
- Е. ВСЁ РАЗРУШАТЬ;
- Ж. ??
- З. (КОЛЛАПСАР ?)

Раздел Р.80 — Рефлектор (Энергетическое зеркало)

80а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В РЕФЛЕКТОРОВ.

80б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ РЕФЛЕКТОРАМИ И ВЕЧНО ОТРАЖАТЬ ВСЁ ОБРАТНО НА МЕНЯ САМОГО.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ РЕФЛЕКТОРОМ И ВЕЧНО ОТРАЖАТЬ МОИ ... ОБРАТНО НА СЕБЯ САМОГО

- А. ПОСТУЛАТЫ;
- Б. ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЛУЧИ;
- В. ДУРНЫЕ НАМЕРЕНИЯ;
- Г. ПРОСТУПКИ;
- Д. СТРАХИ;
- Е. ЭМОЦИИ;
- Ж. ТВОРЕНИЯ;
- З. ??

(вещество, энергию, пространство и время ?)

Группа 11: Структура существования

Раздел Р.81 — Гид

81а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ ВГИДОВ.

81б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬГИДАМИ И ВЕЧНО ЗАВОДИТЬ СЕБЯ И ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ ЕЩЁ ГЛУБЖЕ В ЛОВУШКУ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬГИДОМ И ...

- А. ВЕЧНО УВОДИТЬ СЕБЯ ОТ ИСТИННОГО ЗНАНИЯ О РЕАЛЬНОСТИ;
- ВЕЧНО ВЕСТИ СЕБЯ КАК ИНДИВИДА В НАПРАВЛЕНИИ ЕЩЁ БОЛЬШИХ ... MEST.
- Б. АФФИНИТИ К;
- В. ВОСХИЩЕНИЯ;
- Г. ВОВЛЕЧЁННОСТИ В (участия в);
- Д. ИНТЕРЕСА К;
- Е. СОГЛАСИЯ С;
- Ж. ЗАВИСИМОСТИ ОТ;
- З. ВЕЧНО ВЕСТИ СЕБЯ КАК ИНДИВИДА К ТОМУ, ЧТОБЫ СТАТЬ ОДНИМ ЦЕЛЫМ С MEST.

Раздел Р.82 — Планировщик

82а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПЛАНИРОВЩИКОВ.

82б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПЛАНИРОВЩИКАМИ И ВЕЧНО ПЛАНИРОВАТЬ СВОЁ СУЩЕСТВОВАНИЕ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПЛАНИРОВЩИКОМ И ...

- А. ЗНАТЬ, ЧТО НА ЕДИНСТВЕННЫЙ ВЫХОД ИЗ ЛОВУШКИ МОЖНО НАЙТИ, ТОЛЬКО ОПУСТИВШИИСЬ НА САМОЕ ДНО;
- Б. ВЕЧНО НАХОДИТЬ СПОСОБЫ ПОДДЕРЖАНИЯ НЕПРЕРЫВНОЙ ДЕГРАДАЦИИ МЕНЯ КАК ИНДИВИДА;
- В. ВЕЧНО ИСПЫТЫВАТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ДАЛЬНЕЙШЕГО ПАДЕНИЯ И УБИВАНИЯ СЕБЯ;
- Г. ВЕЧНО ВЫЧИСЛЯТЬ СПОСОБЫ ЗАГНАТЬ СЕБЯ ЕЩЁ ГЛУБЖЕ В ЛОВУШКУ;
- Д. ВЕЧНО ОТКАЗЫВАТЬСЯ ЧТО-ЛИБО БРОСИТЬ;
- Е. ВЕЧНО ВЫЧИСЛЯТЬ СПОСОБЫ ПОЙМАТЬ ДРУГИХ В ЛОВУШКУ;
- Ж. ВЕЧНО БОРОТЬСЯ С ЛЮБЫМ, КТО ПОПЫТАЕТСЯ МЕНЯ ВЫТАЩИТЬ;
- З. ВЕЧНО ВЕСТИ СЕБЯ ВНИЗ ПО НИСХОДЯЩЕЙ СПИРАЛИ.

Раздел Р.83 — Создатель игр

83а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

83б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Раздел Р.84 — Создатель целей

84а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

84б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Раздел Р.85 — Футурист

85а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ФУТУРИСТОВ.

85б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ФУТУРИСТАМИ И ВЕЧНО ПРОЕКЦИРОВАТЬ (СОЗДАВАТЬ) БУДУЩЕЕ ДЛЯ СЕБЯ (И ДРУГИХ?).

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ФУТУРИСТОМ И ВЕЧНО ПРОЕКЦИРОВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ... В БУДУЩЕЕ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

- А. ИГРЫ;
- Б. ТОЖДЕСТВА;
- В. ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ;
- Г. ОБЛАДАНИЕ;
- Д. ЦЕЛИ;
- Е. ОЖИДАНИЯ;
- Ж. ПОСЛЕДСТВИЯ;
- З. МОЁ СОБСТВЕННОЕ ВЕЧНОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ.

Раздел Р.86 — Поощритель

86а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПООЩРИТЕЛЕЙ.

86б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПООЩРИТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ПООЩРЯТЬ СЕБЯ ДОСТИГАТЬ РАЗЛИЧНЫХ ВЕЩЕЙ В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПООЩРИТЕЛЕМ И ВЕЧНО ПООЩРЯТЬ

СЕБЯ БОРОТЬСЯ ЗА ... В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

- А. ЭТИКУ;
- Б. ЭСТЕТИКУ;
- В. ТО, ЧТОБЫ СТРОИТЬ ВЕЩИ;
- Г. ЛОГИКУ И РАЗУМ;
- Д. ПЕРЕМЕНЫ;
- Е. ИГРЫ;
- Ж. ЗНАНИЕ;
- З. ТО, ЧТОБЫ СОЗДАВАТЬ ВЕЩИ.

??

?? — Гуманизатор ??

Раздел Р.87 — Тренер

87а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

87б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

?? не давать себе ни выигрывать, ни проигрывать, путь игры идут вечно

Раздел Р.88 — Согласователь (Координатор)

88а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

88б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Группа 12: Блокада существования

Раздел Р.89 — Наблюдатель

89а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В НАБЛЮДАТЕЛЕЙ (МОНИТОРЫ).

89б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ НАБЛЮДАТЕЛЯМИ И ВЕЧНО СЛЕДИТЬ (НАБЛЮДАТЬ) ЗА ВСЕМ ЭТИМ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ НАБЛЮДАТЕЛЕМ И ...

- А. ВЕЧНО СЛЕДИТЬ ЗА ВСЕМИ ОСТАЛЬНЫМИ, ЧТОБЫ УБЕДИТЬСЯ В ТОМ, ЧТО ОНИ ВЫПОЛНЯЮТ ПРИКАЗЫ;
- Б. ВЕЧНО НАБЛЮДАТЬ ЗА СОБОЙ КАК ИНДИВИДОМ, ЧТОБЫ УБЕДИТЬСЯ В ТОМ, ЧТО Я ОСТАЮСЬ ПОЙМАННЫМ ВСЕМ ЭТИМ;
- В. ВЕЧНО НАБЛЮДАТЬ ЗА ФИЗИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ, ЧТОБЫ УБЕДИТЬСЯ В ТОМ, ЧТО ОНА ОСТАЁТСЯ НЕРУШИМОЙ;
- Г. ВЕЧНО НАБЛЮДАТЬ ЗА МЕХАНИЗМАМИ, КОТОРЫЕ СТОЯТ ЗА РЕАЛЬНОСТЬЮ, ЧТОБЫ УБЕДИТЬСЯ В ТОМ, ЧТО ОНИ ПРОДОЛЖАЮТ РАБОТАТЬ;

ВЕЧНО ДОКЛАДЫВАТЬ О ЛЮБЫХ ... ДРУГИМ СУЩНОСТЯМ (СВЕРХДУШАМ ?).

Д. НАРУШЕНИЯХ ЭТИХ ПРИКАЗОВ;

- Е. ПОПЫТКАХ РАЗМОДЕЛИРОВАТЬ ЭТО;
- Ж. НАРУШЕНИЯХ РЕАЛЬНОСТИ;
- З. ПОЛОМКАХ (нарушениях в работе) МЕХАНИЗМОВ.

Раздел Р.90 — Эквалайзер

- 90а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...
- 90б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...
БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...
- ??

Раздел Р.91 — Оппозиционер

- 91а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...
- 90б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...
БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...
- ??

Раздел Р.92 — Обманщик

- 92а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОБМАНЩИКОВ.
- 92б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОБМАНЩИКАМИ И ВЕЧНО СЕБЯ ОБМАНЫВАТЬ.
БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ОБМАНЩИКОМ И ВЕЧНО ОБМАНЫВАТЬ СЕБЯ В ТОМ, ЧТО КАСАЕТСЯ ...
 - А. ПРИРОДЫ РЕАЛЬНОСТИ;
 - Б. ПРИРОДЫ ДРУГИХ СУЩЕСТВ;
 - В. ПРИРОДЫ ФОРМ ЖИЗНИ;
 - Г. СТРУКТУРЫ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
 - Д. ПРОИСХОЖДЕНИЯ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
 - Е. ПРОИСХОЖДЕНИЯ МЕНЯ САМОГО;
 - Ж.
 - З. ПРИКАЗОВ ВЕЧНО ЧТО-ТО ДЕЛАТЬ.

Раздел Р.93 — Инвертор

- 93а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...
- 93б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...
БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...
- ??

Раздел Р.94 — Рассеиватель

- 94а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В РАССЕИВАТЕЛЕЙ.
- 94б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ РАССЕИВАТЕЛЯМИ И ВЕЧНО РАССЕИВАТЬ ЛЮБУЮ ЭНЕРГИЮ, КОТОРУЮ Я ПРОИЗВОЖУ.
БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ РАССЕИВАТЕЛЕМ И ВЕЧНО РАССЕИВАТЬ

...

- А. ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЛУЧИ;
- Б. ПОСТУЛАТЫ;
- В. НАМЕРЕНИЯ;
- Г. ВНИМАНИЕ;
- Д. КОНЦЕНТРАЦИЮ;
- Е. ЯКОРНЫЕ ТОЧКИ;
- Ж. ТОЧКИ НАБЛЮДЕНИЯ;
- З. ПРОГРАММИРОВАНИЕ.

(? вибрации, схватывание/хватку (*понимание*)/удерживание ?)

??

Раздел Р.95 — Рок (Организатор)

95а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОРГАНИЗАТОРОВ.

95б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОРГАНИЗАТОРАМИ И ВЕЧНО УСТРАИВАТЬ СЕБЕ СУДЬБУ (*рок, гибель*).

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ОРГАНИЗАТОРОМ И ВЕЧНО УСТРАИВАТЬ СЕБЕ ...

- А. СОБЫТИЯ;
- Б. СУДЬБЫ (*рок, участь, долю, гибель*);
- В. ОБСТОЯТЕЛЬСТВА;
- Г. ??;

Раздел Р.96 — Ловкач

96а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ЛОВКАЧЕЙ.

96б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ЛОВКАЧАМИ И ВЕЧНО НАДУВАТЬ СЕБЯ (*хитрить с собой*).

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ЛОВКАЧОМ И ВЕЧНО ДУРИТЬ СЕБЯ ПО ПОВОДУ ТОГО, ...

- А. КТО НА САМОМ ДЕЛЕ ЧТО-ТО ДЕЛАЕТ;
- Б. КОГДА НА САМОМ ДЕЛЕ ЧТО-ТО ПРОИЗОШЛО;
- В. ЧТО НА САМОМ ДЕЛЕ ПРОИСХОДИТ;
- Г. КАКОВО НАСТОЯЩЕЕ НАМЕРЕНИЕ В ОСНОВЕ ВЕЩЕЙ;
- Д. КАКОВО НАСТОЯЩЕЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВЕЩЕЙ;
- Е. КАК ВСЁ НА САМОМ ДЕЛЕ РАБОТАЕТ;
- Ж. КАКОВА НАСТОЯЩАЯ СТРУКТУРА ВЕЩЕЙ
- З. КТО Я НА САМОМ ДЕЛЕ ТАКОЙ.

Группа 13: Духовная структура

Раздел Р.97 — Создатель (Часть бога, бесконечный разум)

97а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ЧАСТИ БОГА (СОЗДАТЕЛЕЙ).

97б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ЧАСТЯМИ БОГА (СОЗДАТЕЛЯМИ) И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ВСЁ ЭТО.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СОЗДАТЕЛЕМ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ...

- А. МЕНЯ КАК ЛИЧНОСТЬ (*индивида*);
- Б. ТЕЛА;
- В. ДРУГИХ ИНДИВИДОВ;
- Г. ОБЩЕСТВА;
- Д. ФОРМЫ ЖИЗНИ;
- Е. ФИЗИЧЕСКУЮ ВСЕЛЕННУЮ;
- Ж. СУЩНОСТЕЙ
- З. ВСЕОБЩИЙ РАЗУМ.

?? — ВСЕОБЩИЙ РАЗУМ (отдельный пункт ?)

И ВЕЧНО БЫТЬ МЫСЛЬЮ ВСЕЛЕННОЙ.

- А. ВЕЧНО ДУМАТЬ ОТ ИМЕНИ МЕСТ;
- Б. ВЕЧНО УСТРАИВАТЬ ВСЁ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- В. ВЕЧНО ДУМАТЬ О М, Е, S, Т (*веществе, энергии, пространстве и времени*);
- Г. ВЕЧНО БЫТЬ ВСЕМИ ОСТАЛЬНЫМИ.

ВЕЧНО ПРЯТАТЬ/УДЕРЖИВАТЬ ВМЕСТЕ/ЗАБЫТЬ/ЗАЩИЩАТЬ МЫСЛИ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ.

Раздел Р.98 — Ангел

98а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В АНГЕЛОВ.

98б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ АНГЕЛАМИ И ВЕЧНО ПОМОГАТЬ БОГУ (?).

(Здесь Бог является структурой, которая выступает в роли вселенского разума. Вы отражаете частичку себя ему на службу.)

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ АНГЕЛОМ И ...

- А. ВЕЧНО СЛУЖИТЬ БОГУ;
- Б. ВЕЧНО ВЫПОЛНЯТЬ БОЖЬИ ПРИКАЗАНИЯ;
- В. ВЕЧНО СЛУШАТЬСЯ БОЖЬИХ ЖЕЛАНИЙ;
- Г. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ БОЖЬИ ЗАКОНЫ;
- Д. ВЕЧНО ВОПЛОЩАТЬ БОЖЬИ ПЛАНЫ;
- Е. ВЕЧНО СОГЛАШАТЬСЯ С БОЖЬИМИ МОДЕЛЯМИ;
- Ж. ВЕЧНО ЗАБОТИТЬСЯ О БОЖЬИХ ПОТРЕБНОСТЯХ;
- З. НАВЕЧНО ДАРОВАТЬ БОГУ ВЛАСТЬ (*силу*) НАД СОБОЙ КАК ЛИЧНОСТЬЮ.
- ?. ВЕЧНО ЗАБОТИТЬСЯ О ТОМ, ЧТОБЫ БЫТЬ ПОЛЕЗНЫМ И ХОРОШО СЕБЯ ВЕСТИ.
- ?. ВЕЧНО ВДОХНОВЛЯТЬ СЕБЯ НА БОРЬБУ ЗА ТО, ЧТОБЫ ДЕЛАТЬ ДОБРО В ПРЕДЕЛАХ ЭТОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

Раздел Р.99 — Аттрактор

99а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В АТТРАКТОРОВ.

99б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ АТТРАКТОРАМИ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ИСПЫТЫВАТЬ НЕОБХОДИМОСТЬ В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ АТТРАКТОРОМ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ...

- А. ИСПЫТЫВАТЬ АФФИНИТИ К ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;

- Б. БЫТЬ В СОГЛАСИИ С ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- В. БЫТЬ В КОММУНИКАЦИИ С ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Г. ИСПЫТЫВАТЬ ВОСХИЩЕНИЕ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Д. ЗАВИСЕТЬ ОТ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ *(полагаться на физическую вселенную)*
В ПЛАНЕ АФФИНИТИ;
- Е. ЗАВИСЕТЬ ОТ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ *(полагаться на физическую вселенную)*
В ПЛАНЕ РЕАЛЬНОСТИ;
- Ж. ЗАВИСЕТЬ ОТ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ *(полагаться на физическую вселенную)*
В ПЛАНЕ ОБЩЕНИЯ *(коммуникации)*;
- З. ЗАВИСЕТЬ ОТ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ *(полагаться на физическую вселенную)*
В ПЛАНЕ ВОСХИЩЕНИЯ.

Раздел Р.100 — Обвинитель

100а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

100б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Раздел Р.101 — Судья

101а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СУДЕЙ.

101б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СУДЬЯМИ И ВЕЧНО
ОСУЖДАТЬ СЕБЯ *(выносить о себе суждения)*.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СУДЬЕЙ И ВЕЧНО ОСУЖДАТЬ (ВИНИТЬ)
СЕБЯ ЗА ...

- А. ВСЕ МОИ НЕУДАЧИ;
- Б. ВЕСЬ ВРЕД, КОТОРЫЙ Я ПРИЧИНИЛ;
- В. ВСЕ НЕПРАВИЛЬНЫЕ МЫСЛИ, КОТОРЫЕ У МЕНЯ БЫЛИ;
- Г. ВСЕ МОИ СЛАБОСТИ;

ВЕЧНО УСТРАИВАТЬ ...

- Д. НАКАЗАНИЯ ЗА МОИ ПРЕГРЕШЕНИЯ;
- Е. ТАК, ЧТОБЫ МОИ ДЕЯНИЯ ОБРАТИЛИСЬ НА МЕНЯ;
- Ж. ДЛЯ СЕБЯ УРОКИ, ЧТО БЫ НАУЧИТЬ ВЕСТИ СЕБЯ ХОРОШО;
- З. ДЛЯ СЕБЯ РОК *(судьбу, гибель)* В НАКАЗАНИЕ ЗА МОИ ПРЕСТУПЛЕНИЯ.

Раздел Р.102 — Каратель

102а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

102б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Раздел Р.103 — Экзекутор

103а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

103б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Раздел Р.104 — Утилизатор

104а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В УТИЛИЗАТОРОВ.

104б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ УТИЛИЗАТОРАМИ И ВЕЧНО ПЕРЕФОРМАТИРОВАТЬ¹⁶⁸ СЕБЯ МЕЖДУ ЖИЗНЯМИ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ УТИЛИЗАТОРОМ И ВЕЧНО ПЕРЕСТРАИВАТЬ ... МЕЖДУ ЖИЗНЯМИ.

- А. МОЮ ЛИЧНОСТЬ;
- Б. МОИ ВОСПОМИНАНИЯ;
- В. МОИ СПОСОБНОСТИ;
- Г. МОЁ БЫТИЁ (ТОЖДЕСТВО);

ВЕЧНО ФОРМУЛИРОВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ...

- Д. НОВЫЕ ЦЕЛИ;
- Е. НОВЫЕ УРОКИ;
- Ж. НОВЫЕ ИСПЫТАНИЯ;
- З. НОВЫЕ АБЕРРАЦИИ.

(Вечно перерабатывать моё существование, получая новые индивидуальности ?)

Группа 14: Духовная блокада

Раздел Р.105 — Интериоризатор

105а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

105б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Раздел Р.106 — Обескураживатель

(Замечание: возможно то же, что и №27 “Депрессор” ?)

106а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОБЕСКУРАЖИВАТЕЛЕЙ.

106б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОБЕСКУРАЖИВАТЕЛЯМИ И ВЕЧНО УБЕЖДАТЬ СЕБЯ, ЧТО СО ВСЕМ ЭТИМ НИЧЕГО НЕЛЬЗЯ СДЕЛАТЬ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ОБЕСКУРАЖИВАТЕЛЕМ И ...

ВЕЧНО РАЗУБЕЖДАТЬ (*отбивать охоту, отговаривать*) СЕБЯ В ТОМ, ЧТОБЫ ЧТО-ТО ДЕЛАТЬ ПО ПОВОДУ ...

- А. ЭТОГО ИМПЛАНТА;

¹⁶⁸ переформатировать — термин заимствован из компьютерной техники и означает “полностью стереть данные с носителя (например, с диска) и заново его разметить (оставляя на нём специальные служебные отметки) для принятия новых данных” (причём, если говорить точнее, то старые данные при этом, как правило, не уничтожаются, стирается только таблица их размещения и делается новая разметка, после чего компьютер воспринимает диск как чистый)

- Б. СУЩНОСТЕЙ;
- В. ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Г. МЕХАНИЗМОВ РАСЩЕПЛЕНИЯ;

ВЕЧНО УБЕЖДАТЬ СЕБЯ В ТОМ, ЧТО ...

- Д. ВСЁ ЭТО СЛИШКОМ ТВЁРДОЕ, ЧТОБЫ ЕГО МОЖНО БЫЛО РАЗОБРАТЬ;
- Е. ДАЖЕ ЕСЛИ ВСЁ ЭТО РАЗОБРАТЬ (СТЕРЕТЬ), ТО НЕ БУДЕТ НИКАКОЙ РАЗНИЦЫ;
- Ж. ДАЖЕ ЕСЛИ БЫ ВЫ МОГЛИ ВСЁ ЭТО РАЗОБРАТЬ, ТО ВСЁ РАВНО БЫ НЕ ЗАХОТЕЛИ;
- З. ЕСЛИ ВЫ ЭТО РАЗБЕРЁТЕ, ТО ИСПЫТАЕТЕ ПОТЕРЮ И БУДЕТЕ СОЖАЛЕТЬ О ТОМ, ЧТО ЭТО СДЕЛАЛИ.

Раздел Р.107 — Генератор замешательства

107а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ГЕНЕРАТОРЫ ЗАМЕШАТЕЛЬСТВА.

107б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ГЕНЕРАТОРАМИ ЗАМЕШАТЕЛЬСТВА И ВЕЧНО ПРИВОДИТЬ СЕБЯ В ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ГЕНЕРАТОРОМ ЗАМЕШАТЕЛЬСТВА И ВЕЧНО СМЕШИВАТЬ ... (? ВЕЧНО НАСТОЛЬКО ПУТАТЬ МЕЖДУ СОБОЙ ..., ЧТО В ЭТОМ НИКАК НЕЛЬЗЯ БУДЕТ РАЗОБРАТЬСЯ).

- А. ИСТИНУ И ЛОЖЬ (*правду и неправду, фальшь*);
- Б. РЕАЛЬНОСТЬ И НЕРЕАЛЬНОСТЬ;
- В. СЕБЯ И ДРУГИХ;
- Г. ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ;
- Д. ВРЕМЯ И ПРОСТРАНСТВО;
- Е. ВЕЩЕСТВО И ЭНЕРГИЮ;
- Ж. ТОЖДЕСТВО И МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ;
- З. ВЛИЯНИЕ (*попытки оказать влияние*) И ПРОСВЕЩЕНИЕ (*просветление*).

Раздел Р.108 — Пугающая (Запугивающая) сущность

108а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ПУГАЮЩИХ СУЩНОСТЕЙ.

108б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ПУГАЮЩИМИ СУЩНОСТЯМИ И ВЕЧНО СЕБЯ ЗАПУГИВАТЬ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ПУГАЮЩЕЙ СУЩНОСТЬЮ И ...

- А. ВЕЧНО МОДЕЛИРОВАТЬ МОНСТРОВ И ДЕМОНОВ;
- Б. ВЕЧНО СЕБЯ ЗАПУГИВАТЬ (*вселять страх, терроризировать*);

ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ БОЯТЬСЯ ...

- В. ОБНАРУЖИТЬ ИСТИНУ;
- Г. УВИДЕТЬ СУЩНОСТЕЙ;
- Д. УВИДЕТЬ КАКИЕ-ЛИБО НЕСООТВЕТСТВИЯ В РЕАЛЬНОСТИ;
- Е. УВИДЕТЬ КАКИЕ-ЛИБО НАРУШЕНИЯ РЕАЛЬНОСТИ;
- Ж. ПОМНИТЬ ЧТО-ЛИБО ДО ЭТОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- З. ОБНАРУЖИТЬ КАКИЕ-ЛИБО ЧАСТИ ЭТИХ МЕХАНИЗМОВ.

Раздел Р.109 — Генератор заблуждений

109а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ГЕНЕРАТОРЫ

ЗАБЛУЖДЕНИЙ.

109б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ГЕНЕРАТОРАМИ ЗАБЛУЖДЕНИЙ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ЗАБЛУЖДЕНИЯ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ГЕНЕРАТОРОМ ЗАБЛУЖДЕНИЙ И ...

- А. ВЕЧНО ВВОДИТЬ СЕБЯ В ЗАБЛУЖДЕНИЕ В ТОМ, ЧТО КАСАЕТСЯ ИСТИННОЙ ПРИРОДЫ РЕАЛЬНОСТИ;
- Б. ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ЛОЖНЫЕ РЕАЛЬНОСТИ;
- В. ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ *(даб-ин)* ЛОЖНЫЕ ВОСПРИЯТИЯ;
- Г. ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ *(даб-ин)* ЛОЖНЫЕ КОНЦЕПЦИИ *(представления о)* РЕАЛЬНОСТИ;
- Д. ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ *(даб-ин)* НЕВЕРНЫЕ ВЫВОДЫ;
- Е. ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ ДЛЯ СЕБЯ *(даб-ин)* НЕВЕРНЫЕ ОБЪЯСНЕНИЯ *(причины)*;
- Ж. ВЕЧНО УБЕЖДАТЬ СЕБЯ В ТОМ, ЧТО СУЩНОСТИ — ЭТО ИЛЛЮЗИИ;
- З. ВЕЧНО УБЕЖДАТЬ СЕБЯ В ТОМ, ЧТО ВОСПРИЯТИЯ ИСТИННОЙ ПРИРОДЫ РЕАЛЬНОСТИ — ЭТО ИЛЛЮЗИИ.

Раздел Р.110 — Деградатор

110а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ДЕГРАДАТОРОВ.

110б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ДЕГРАДАТОРАМИ И ВЕЧНО ПРИВОДИТЬ СЕБЯ В К ДЕГРАДАЦИИ *(падению, упадку, унижению)*.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ДЕГРАДАТОРОМ И ВЕЧНО ВНУШАТЬ СЕБЕ БЫТЬ ...

- А. ЖАДНЫМ;
- Б. ПОХОТЛИВЫМ *(жаждущим)*;
- В. ЖЕСТОКИМ;
- Г. НЕЧЕСТНЫМ;
- Д. ЛЕНИВЫМ;
- Е. ГРЯЗНЫМ *(противным, мерзким, скверным, злобным, своеправным)*;
- Ж. ЭГОИСТИЧНЫМ;
- З. МСТИТЕЛЬНЫМ.

Раздел Р.112 — Демон (Дьявол)

112а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ДЕМОНОВ.

112б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ДЕМОНАМИ И ВЕЧНО ДОСАЖДАТЬ СЕБЕ *(причинять неприятности)* (вечно держать себя в ловушке ?).

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ДЕМОНОМ И ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ СЕБЕ ...

- А. ПРОБЛЕМЫ;
- Б. ТРУДНОСТИ;
- В. РАССТРОЙСТВА *(огорчения)*;
- Г. ПОТЕРИ;
- Д. ВИНУ;
- Е. НАКАЗАНИЯ;
- Ж. ЛОВУШКИ;
- З. НИСХОДЯЩИЕ СПИРАЛИ.

Дьявол ??

ВЕЧНО СКЛОНЯТЬ СЕБЯ КО ЗЛУ В ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

ВЕЧНО СОЗДАВАТЬ НЕПРИЯТНОСТИ МЕЖДУ МНОЙ И ...

- А. ДРУГИМИ;
- Б. ОБЩЕСТВОМ;
- В. БОГОМ;
- Г. МЕСТ.

Группа 15: Окончательная структура

Раздел Р.113 — Внутренний страж

113а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ ВО ВНУТРЕННИХ СТРАЖЕЙ.

113б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ВНУТРЕННИМИ СТРАЖАМИ И ВЕЧНО НЕ ПОЗВОЛЯТЬ СЕБЕ УЗНАТЬ О СЕБЕ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ВНУТРЕННИМ СТРАЖЕМ И ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ БОЯТЬСЯ ...

- А. УВИДЕТЬ СЕБЯ;
- Б. ОБНАРУЖИТЬ, ГДЕ Я НА САМОМ ДЕЛЕ НАХОЖУСЬ;
- В. ОБНАРУЖИТЬ, КТО Я НА САМОМ ДЕЛЕ;
- Г. ОБНАРУЖИТЬ, ЧТО Я НА САМОМ ДЕЛЕ ДЕЛАЮ;
- Д. ОБНАРУЖИТЬ, В КАКОМ Я НА САМОМ ДЕЛЕ ВРЕМЕНИ;
- Е. ОБНАРУЖИТЬ СВОЮ ИСТИННУЮ ПРИРОДУ;
- Ж. ОБНАРУЖИТЬ СВОЁ ИСТИННОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ;
- З. ЗАГЛЯНУТЬ ВНУТРЬ СЕБЯ.

Раздел Р.114 — Драматизатор

(Замечание: первоначально здесь был №6, “Разделители”.)

114а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

114б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Раздел Р.115 — Продолжатель

115а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

115б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Раздел Р.116 — Исправляющая сущность

116а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ИСПРАВЛЯЮЩИЕ (ре-монтные) МЕХАНИЗМЫ.

116б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ИСПРАВЛЯЮЩИМИ (ремонтными) МЕХАНИЗМАМИ И ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ВСЁ ЭТО В РАБОЧЕМ СОСТОЯНИИ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ИСПРАВЛЯЮЩИМ (ремонтным)
МЕХАНИЗМОМ И ...

- А. ВЕЧНО ИСПРАВЛЯТЬ ЛЮБЫЕ НЕСООТВЕТСТВИЯ В РЕАЛЬНОСТИ;
- Б. ВЕЧНО ИЗМЕНЯТЬ ВОСПРИЯТИЯ С ТЕМ, ЧТОБЫ РЕАЛЬНОСТЬ ВЫГЛЯДЕЛА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОЙ И СКРЫВАТЬ ЛЮБЫЕ НЕСООТВЕТСТВИЯ;
- В. ВЕЧНО ИЗМЕНЯТЬ ВОСПОМИНАНИЯ С ТЕМ, ЧТОБЫ РЕАЛЬНОСТЬ ВЫГЛЯДЕЛА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОЙ И СКРЫВАТЬ ЛЮБЫЕ НЕСООТВЕТСТВИЯ;
- Г. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ РАСЩЕПЛЯТЬСЯ С ТЕМ. ЧТОБЫ ЗАМЕЩАТЬ ЛЮБЫХ СУЩНОСТЕЙ. КОТОРЫЕ УЙДУТ;
- Д. ВЕЧНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ РЕСУРСЫ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ *(из этих отколовшихся частей)* С ТЕМ, ЧТОБЫ ЗАНОВО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ ЛЮБУЮ ЧАСТЬ ИМПЛАНТА, КОТОРАЯ ДАСТ СБОЙ;
- Е. УБЕДИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ ВЕЧНО СЛУШАТЬСЯ ЭТОГО ИМПЛАНТА;
- Ж. ВЕЧНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ РЕСУРСЫ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ *(из этих отколовшихся частей)* С ТЕМ, ЧТОБЫ ВСЁ ЭТО ПОСТОЯННО ВОССОЗДАВАЛОСЬ;
- З. ВЕЧНО СООБЩАТЬ О ЛЮБЫХ НАРУШЕНИЯХ СВЕРХДУШАМ.

Раздел Р.117 — Расщепитель

117а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

117б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Раздел Р.118 — Имплантер

118а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ИМПЛАНТЕРОВ.

118б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ИМПЛАНТЕРАМИ И ВЕЧНО ИМПЛАНТИРОВАТЬ МНЕ КАК ИНДИВИДУ ПРИКАЗЫ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ИМПЛАНТЕРОМ И ВЕЧНО ИМПЛАНТИРОВАТЬ МНЕ (ПРИКАЗЫ) ...

- А. ВЕРИТЬ В РЕАЛЬНОСТЬ;
- Б. СОГЛАШАТЬСЯ С РЕАЛЬНОСТЬЮ;
- В. БЫТЬ СЛЕДСТВИЕМ (находиться под влиянием) РЕАЛЬНОСТИ;
- Г. ВЕЧНО НАХОДИТЬСЯ *(иметь местоположение)* ВНУТРИ РЕАЛЬНОСТИ (физической вселенной);
- Д. ВЕЧНО СЧИТАТЬ, ЧТО ФИЗИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ БОЛЬШЕ *(превосходит)* МЕНЯ;
- Е. ВЕЧНО СЧИТАТЬ, ЧТО ФИЗИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ ВАЖНЕЕ МЕНЯ;
- Ж. ВЕЧНО СЧИТАТЬ, ЧТО ФИЗИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ СИЛЬНЕЕ *(могущественнее)* МЕНЯ;
- З. ВЕЧНО СЧИТАТЬ, ЧТО ФИЗИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЕЕ *(выносливее, прочнее)* МЕНЯ.

Раздел Р.119 — Удержатель

119а. РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ...

119б. ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ...

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ...

??

Раздел Р.120 — Объединитель (Присоединитель или Группер)

120а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОБЪЕДИНИТЕЛЕЙ.

120б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОБЪЕДИНИТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ОБЪЕДИНЯТЬ ВСЁ В ОДНО ЦЕЛОЕ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ОБЪЕДИНИТЕЛЕМ И ВЕЧНО БЫТЬ ОДНИМ (одними, одной, одним) С ...

- А. БЕСКОНЕЧНОСТЬЮ;
- Б. ВСЕМИ ЭТИМИ СУЩНОСТЯМИ;
- В. ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Г. ВСЕМИ ФОРМАМИ ЖИЗНИ;
- Д. ВСЕМИ ОБЩЕСТВАМИ;
- Е. ВСЕМИ ДРУГИМИ ИНДИВИДАМИ;
- Ж. ТЕЛАМИ;
- З. ПУНКТАМИ ЭТОГО ИМПЛАНТА.

Группа 16: Блокада ума

Раздел Р.121 — Рестимуляторы

121а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В РЕСТИМУЛЯТОРОВ.

121б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ РЕСТИМУЛЯТОРАМИ И ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ВСЁ ЭТО В РЕСТИМУЛЯЦИИ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ РЕСТИМУЛЯТОРОМ И ...

- А. ВЕЧНО НЕПРЕРЫВНО СОЗДАВАТЬ ЭТОТ ИМПЛАНТ;
- Б. ВЕЧНО ПРИНУЖДАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЕСКОНЕЧНО ОСУЩЕСТВЛЯТЬ ПЕРЕКРЁСТНОЕ КОПИРОВАНИЕ;
- В. ВЕЧНО ПРИНУЖДАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЕСКОНЕЧНО РАЗДЕЛЯТЬСЯ;
- Г. ВЕЧНО ПРИНУЖДАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ ЭТО ДРАМАТИЗИРОВАТЬ;
- Д. ВЕЧНО ПОВТОРЯТЬ ПУНКТЫ ЭТОГО ИМПЛАНТА;
- Е. ВЕЧНО ПРИНУЖДАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ ОСТАВАТЬСЯ СЛЕДСТВИЕМ ВСЕГО ЭТОГО;
- Ж. ВЕЧНО СОХРАНЯТЬ ТВЁРДОСТЬ (нерушимость) ЭТОГО ИМПЛАНТА;
- З. ВЕЧНО ВОССОЗДАВАТЬ ВОЗДЕЙСТВИЕ ЭТОГО ИНЦИДЕНТА.

Раздел Р.122 — Обесцениватель

122а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОБЕСЦЕНИВАТЕЛЕЙ.

122б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОБЕСЦЕНИВАТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ОБЕСЦЕНИВАТЬ МОЁ ЗНАНИЕ ОБ ЭТОМ ИМПЛАНТЕ (осознание этого импланта).

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ОБЕСЦЕНИВАТЕЛЕМ И ВЕЧНО ОБЕСЦЕНИВАТЬ ЛЮБЫЕ ... ЭТОГО ИМПЛАНТА (ЭТИМ ИМПЛАНТОМ).

- А. ОСОЗНАНИЕ;
- Б. ЗНАНИЕ;
- В. ВОСПОМИНАНИЯ;

- Г. ПОНИМАНИЕ;
- Д. СТИРАНИЕ;
- Е. СВОБОДУ ОТ;
- Ж. КОНТРОЛЬ НАД;
- З. ВЛАСТЬ НАД (ОВЛАДЕНИЕ).

Раздел Р.123 — Мисдиректоры

123а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В МИСДИРЕКТОРОВ.

123б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ МИСДИРЕКТОРАМИ И ВЕЧНО НАПРАВЛЯТЬ ПО ЛОЖНОМУ ПУТИ ЛЮБОГО, КТО ПОПЫТАЕТСЯ ЭТО ОБНАРУЖИТЬ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ МИСДИРЕКТОРОМ И ...

- А. ВЕЧНО ПОДСТАВЛЯТЬ НЕВЕРНЫЕ ДАТЫ, КАСАЮЩИЕСЯ ПОЛНОГО ТРАКА;
- Б. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ ПУТАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ;
- В. ВЕЧНО ПРОИЗВОДИТЬ ЛОЖНЫЕ ДАННЫЕ;
- Г. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ ПУТАТЬ МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ;
- Д. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ ПРИДУМЫВАТЬ (*даб-ин*) МНИМЫЕ ИНЦИДЕНТЫ;
- Е. ВЕЧНО НАПРАВЛЯТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ ПО ЛОЖНОМУ ПУТИ;
- Ж. ВЕЧНО ОТВЛЕКАТЬ МОЁ ВНИМАНИЕ ОТ ЭТОГО ИНЦИДЕНТА;
- З. ВЕЧНО ПРЕДОТВРАЩАТЬ ОБНАРУЖЕНИЕ ИСТИНЫ.

Раздел Р.124 — Отрицатели

124а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ОТРИЦАТЕЛЕЙ.

124б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ОТРИЦАТЕЛЯМИ И ВЕЧНО ОТРИЦАТЬ СУЩЕСТВОВАНИЕ ВСЕГО ЭТОГО.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ СТАТЬ ОТРИЦАТЕЛЕМ И ...

- А. ВЕЧНО НАСТАИВАТЬ НА ТОМ, ЧТО СУЩНОСТЕЙ НЕ СУЩЕСТВУЕТ;
- Б. ВЕЧНО НАСТАИВАТЬ НА ТОМ, ЧТО БЕСКОНЕЧНОСТИ НЕ СУЩЕСТВУЕТ;
- В. ВЕЧНО ОТРИЦАТЬ РЕАЛЬНОСТЬ ВСЕГО ЭТОГО;
- Г. ВЕЧНО ОТРИЦАТЬ, ЧТО ЧТО-ТО ИЗ ЭТОГО КОГДА-ЛИБО СЛУЧАЛОСЬ;
- Д. ВЕЧНО ОБЕСЦЕНИВАТЬ РЕАЛЬНОСТЬ ЛЮБОЙ МОДЕЛИ, НЕ ОТНОСЯЩЕЙСЯ К ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Е. ВЕЧНО НАСТАИВАТЬ НА ТОМ, ЧТО ФИЗИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ — ЭТО ЕДИНСТВЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ;
- Ж. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ НЕ ВЕРИТЬ В СУЩЕСТВОВАНИЕ ЭТОГО ИМПЛАНТА;
- З. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ НЕ ВЕРИТЬ В СУЩЕСТВОВАНИЕ БЕСКОНЕЧНОГО (терминала).

Раздел Р.125 — Скрыватели

125а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СКРЫВАТЕЛЕЙ.

125б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СКРЫВАТЕЛЯМИ И ВЕЧНО СКРЫВАТЬ ВСЁ ЭТО.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СКРЫВАТЕЛЕМ И ВЕЧНО НЕ ПОЗВОЛЯТЬ СЕБЕ ...

- А. ОБНАРУЖИТЬ (*заметить*) ЭТО;
- Б. ЗНАТЬ ОБ ЭТОМ;
- В. ВОСПРИНИМАТЬ ЭТО;
- Г. СООБЩАТЬ (*общаться, иметь коммуникацию*) ОБ ЭТОМ;
- Д. ДУМАТЬ ОБ ЭТОМ;
- Е. ОБНАРУЖИТЬ ЭТО С ПОМОЩЬЮ КАКИХ-ЛИБО УСТРОЙСТВ (ДЕТЕКТОРОВ);
- Ж. ВЕЧНО ПРЕДОТВРАЩАТЬ ОБНАРУЖЕНИЕ ЭТОГО;
- 3. ИСПОЛЬЗОВАТЬ РЕСУРСЫ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ СУЩНОСТЕЙ (*из отколовшихся частей*), ЧТОБЫ НАВЕЧНО ЗАБЛОКИРОВАТЬ ЛЮБОЕ ЗНАНИЕ ОБ ЭТОМ.

Замечание: В прежние времена устройствами обнаружения (*детекторами*) служили, например, хрустальные шары (которые на самом деле работали в Магической вселенной) и их можно было использовать, чтобы оценить имплантированные навязчивости и пр.

Раздел Р.126 — Холдеры

126а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В ХОЛДЕРОВ.

126б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ ХОЛДЕРАМИ И ВЕЧНО УДЕРЖИВАТЬ ВСЕХ ВМЕСТЕ.

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ ХОЛДЕРОМ И ...

- А. НАВЕЧНО СДЕЛАТЬ ВСЕХ ЕДИНЫМ ЦЕЛЫМ;
- Б. НАВЕЧНО ВСЕХ СОЕДИНИТЬ;
- В. ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ ВСЕХ В ПРЕДЕЛАХ ЕДИНСТВЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ;
- Г. НАВЕЧНО СОБРАТЬ ВСЕХ, СДЕЛАВ ОДНИМ СУЩЕСТВОМ;
- Д. ВЕЧНО ЗАСТАВЛЯТЬ ВСЕХ ЦЕПЛЯТЬСЯ ДРУГ ЗА ДРУГА;
- Е. ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ МЕНЯ И ДРУГИХ В СОГЛАСИИ;
- Ж. ВЕЧНО ЦЕПЛЯТЬСЯ ЗА ВСЕХ ЭТИХ ОСТАЛЬНЫХ СУЩЕСТВ (*из отколовшихся частей*);
- 3. ВЕЧНО НЕ ПОЗВОЛЯТЬ НИКОМУ УЙТИ.

Раздел Р.127 — Стражи

127а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СТРАЖЕЙ.

127б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СТРАЖАМИ И ВЕЧНО ЗАЩИЩАТЬ ЭТОТ ИМПЛАНТ (ЧТОБЫ НА НЕГО НИКТО НЕ МОГ ПОСМОТРЕТЬ).

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СТРАЖЕМ И ВЕЧНО НЕ ПОЗВОЛЯТЬ СЕБЕ И ДРУГИМ ...

- А. НАРУШАТЬ ПРАВИЛА ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- Б. ВЫХОДИТЬ ИЗ ФИЗИЧЕСКОЙ ВСЕЛЕННОЙ;
- В. ВНОСИТЬ ИЗМЕНЕНИЯ В РЕАЛЬНОСТЬ;
- Г. ОБНАРУЖИВАТЬ ИСТИНУ О РЕАЛЬНОСТИ;
- Д. ИЗМЕНЯТЬ ПРИРОДУ РЕАЛЬНОСТИ;
- Е. НЕ СОГЛАШАТЬСЯ С РЕАЛЬНОСТЬЮ;
- Ж. ЗНАТЬ, ЧТО Я ВСЁ ЭТО ДЕЛАЮ;
- 3. ВСПОМНИТЬ ЭТОТ ИМПЛАНТ.

Раздел Р.128 — Сверхдуши

128а. НАВЕЧНО РАСЩЕПИТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ, ПРЕВРАТИВ В СВЕРХДУШИ.

128б. НАВЕЧНО ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЫТЬ СВЕРХДУШАМИ И ВЕЧНО ОРГАНИЗОВЫВАТЬ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ СУЩНОСТЕЙ (*отколовшихся в этом импланте*).

БЕСКОНЕЧНО (цель) — ЗНАЧИТ БЫТЬ СВЕРХДУШОЙ И ...

- А. ВЕЧНО УПРАВЛЯТЬ ЭТИМ;
- Б. ВЕЧНО СЛЕДИТЬ ЗА ТЕМ, ЧТОБЫ ЭТО ВОССТАНАВЛИВАЛОСЬ *(ремонтнровалось)*;
- В. ВЕЧНО КООРДИНИРОВАТЬ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ СУЩНОСТЕЙ *(отколовшихся в этом импланте)*;
- Г. ВЕЧНО ОРГАНИЗОВЫВАТЬ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МЕЖДУ МНОЙ И ВСЕМИ ОСТАЛЬНЫМИ СУЩНОСТЯМИ *(отколовшимися в этом импланте)*;
- Д. ВЕЧНО КОНТРОЛИРОВАТЬ МЕНЯ И ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ СУЩНОСТЕЙ *(отколовшихся в этом импланте)*;
- Е. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ РАЗДЕЛЕНИЕ МЕНЯ И ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ СУЩНОСТЕЙ *(отколовшихся в этом импланте)*;
- Ж. ВЕЧНО ЛГАТЬ ОБ ЭТОМ МНЕ И ВСЕМ ОСТАЛЬНЫМ СУЩНОСТЯМ *(отколовшимися в этом импланте)*;
- З. ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ СЕБЯ И ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ СУЩНОСТЕЙ *(отколовшихся в этом импланте)* В ЛОВУШКЕ.

(вечно блокировать любые попытки размоделировать это ?)

? другие типы ?

Генератор проблем

Мислидер (вечно заводит меня как индивида ещё глубже в МЕСТ, поддерживать меня в согласии, увеличивать замешательство, делать твёрже и т. д.)

Высшее “Я”:

- Г. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ВСЁ ЭТО В РАБОЧЕМ СОСТОЯНИИ;
- Д. ВЕЧНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ВСЁ ЭТО В ДВИЖЕНИИ;
- Е. ВЕЧНО НЕ ПОЗВОЛЯТЬ МОЕМУ НИЗШЕМУ “Я” УЗНАТЬ, ЧТО Я ДЕЛАЮ;
- Ж. ВЕЧНО ПРАВИТЬ ВСЕМИ ОСТАЛЬНЫМИ СУЩНОСТЯМИ *(отколовшимися в этом импланте)*;
- З. ВЕЧНО ИСПЫТЫВАТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ТОГО, ЧТО Я ВСЁ ЭТО ДЕЛАЮ.

вечно заставлять всё это происходить

вечно оставаться в согласии с этим имплантом

вечно любить здесь находиться

никогда не задумываться о пребывании здесь

Убеждатель — убеждать себя в том, что мне всё это нужно, заставлять меня зависимым от этого и т. п.

Карма? Уравновешиватель? Эквалайзер? Табулятор?

Раздел 7 — Заключительные пункты

- А. НАВЕЧНО ЗАБЛОКИРОВАТЬ ВСЯКОЕ ЗНАНИЕ ОБ ЭТИХ ПУНКТАХ.
- Б. НАВЕЧНО ЗАБЛОКИРОВАТЬ ВСЯКОЕ ЗНАНИЕ О БЕСКОНЕЧНОСТИ.
- В. НАВЕЧНО ЗАБЛОКИРОВАТЬ ВСЯКИЕ ВОСПОМИНАНИЯ ОБ ЭТОМ.
- Г. НАВЕЧНО ЗАБЛОКИРОВАТЬ ВСЯКОЕ ЗНАНИЕ ОБ ЭТИХ СУЩНОСТЯХ.
- Д. ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ В НЕВЕДЕНИИ.
- Е. ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ В СОСТОЯНИИ СНА.
- Ж. ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ БЕЗ СОЗНАНИЯ.
- З. ВЕЧНО ДЕРЖАТЬ СЕБЯ И ДРУГИХ МЁРТВЫМИ.

Завершающие шаги процессинга

Используйте эти шаги в качестве группового процесса на любых индивидах, которые ещё останутся после завершения этого платена.

- а. Моделируйте, как вы делаете и не делаете эти вещи попеременно до КЯ.
- б. Отметьте, как вас программировали, чтобы вы были этими существами. Отметьте, как это происходило в первый раз. Отметьте, как вы программировали других. Отметьте, как другие программировали других.
- в. Отметьте, как вас заставляли разделить, первый раз, других, другие других.
- г. Отметьте, как вам имплантировали ложные данные, первый раз, другим, другие другим.
- д. Отметьте, как вас заставляли разделяться до бесконечности, первый раз, других, другие других.
- е. Отметьте, как вас превращали в бесконечный (терминал), первый раз, других, другие других.
- ж. Попеременно решайте быть и не быть бесконечным (терминалом) до КЯ.
- з. Попеременно моделируйте и размоделируйте бесконечный (терминал), пока вы не станете по отношению к нему причиной, до КЯ.
- и. Отметьте первый пункт Платена 2. Отметьте его как ложные данные.
- к. Отметьте естественное состояние для данной цели, как вас заталкивали в её вселенную, как вы заталкивали других, как другие заталкивали других.
- л. Спросите их “Можете ли вы создавать” (НОТы), вам нужно добиться чтения и/или ответа “да”. Если нет, пусть они создадут и выбросят несколько объектов, после чего спросите снова.
- м. Вы свободны от этого? (если нет, разберитесь. почему — может это несглаженный пункт и т. п.)
- н. Кто вы?

Затем проверьте, нет ли ещё чего-то необработанного или, возможно, кто-то из сущностей ещё не ушёл и т. п.

Другие сущности с других целей могут попытаться это копировать и восстанавливать. Если что-то не уходит, но всё в порядке, проверьте на копирование/замену и отметьте это.

Затем пройдите Платен 1 до стирания (оно может произойти после небольшого числа пунктов).

Стирание перехода.

Для инвертированных целей можно проделать следующие шаги:

- 1. Отметьте естественное состояние для позитивной цели.
- 2. Отметьте, что позитивная цель стёрлась и проведите её восстановление.
- 3. Для пунктов позитивной цели в начале платена перехода отметьте, как пункт однажды имел заряд и выступал в роли ложных данных, которые склонили вас к негативной цели. Эти пункты склонны

стираться мгновенно (поскольку позитивная цель уже стёрта), но при обесценивании, когда вы начали проходить ещё один пункт позитивной цели, эта цель иногда восстанавливается на прежнем месте (посредством замещения при перекрёстном копировании), а это приводит к загрязнению стрелки. Если это происходит, отметьте, что данная цель уже стёрлась и происходит её замещение (при необходимости проведите восстановление стирания). Существует небольшая склонность восстанавливать цель из-за того, что вы не прошли среднюю часть импланта, но на ней нет какого-либо значительного заряда — просто суждения (вы просканируете её позже), поэтому, если нужно, проведите восстановление стирания. Существует всего четыре этих пункта, поэтому просто их пройдите, и сотрите сцену, сопутствующую инверсии.

4. Оставшиеся пункты платена перехода не используют позитивных целей и обычно стираются. Пункты 5 и 6 — группирующие и не содержат цели; вам следует сосредоточить внимание на конкретной паре целей, которую вы проходите, и стирать конкретный переход, то есть отметить конкретную ненависть к проходимой цели и т. п., и стереть её, рекурсивно отмечая. Не проверяйте эти два пункта на стирание, проверьте конкретную ненависть и пункты “Выбрать новую цель” (отметьте, что это был не ваш свободный выбор, а просто приказ импланта) или проверьте, “стёрлись ли они для данной цели”. Здесь мы пытаемся обойти проблему, созданную тем фактом, что эти пункты идентичны для каждой цели. При необходимости, отметьте эти пункты как группирующие, которые поднимают другие цели.
 5. Восстановите стирание верхней (*самой первой*) цели и подтвердите стирания пакета позитивных—негативных целей. При стирании, вы с уверенностью обнаружите, что негативная цель — это всего-навсего деятельность вроде служ. фака “рассчитаться”, направленная против первоначального имплантирования позитивной цели.
-

SUPER SCIO
ЧАСТЬ 10
ПРИМЕЧАНИЕ

Copyright 1996

Все коммерческие права сохраняются за автором, который в настоящее время желает оставаться анонимным и поэтому он пишет под псевдонимом «Пилот». Отдельные люди могут свободно копировать эти файлы из Интернета для своего личного пользования и они могут быть сделаны доступными на любом web-сервере, который не взимает за это платы, и который не изменяет содержимого этого файла.

В этот заключительный документ в этой серии я включу некоторые общие замечания и случайные замечания из моих записей.

СОДЕРЖАНИЕ:

1. ПОРЯДОК И ХАОС
2. САМЫЕ ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ
3. ПУТЕШЕСТВИЕ БЫСТРЕЕ СВЕТА
4. ПОТЕРЯ И ЭМОЦИЯ
5. ЧАКРЫ
6. ВСЕОБЩИЕ МАШИНЫ
7. ТЕОРИЯ ЕДИНОЙ СТРУКТУРЫ
8. МЕЖДУЖИЗНЕННЫЙ ИМПЛАНТЫ
9. ОБУЧЕНИЕ УРОКАМ СЕБЯ САМОГО
10. ИГРОВАЯ ШКАЛА ТОНОВ
11. ИГРА ВАЙЛЕНСОВ ДОМАШНЕЙ ВСЕЛЕННОЙ: ТЕРМИНАЛЫ
12. ТЕОРИЯ СБРОСА ВРЕМЕНИ
13. ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОШЛЫХ ЖИЗНЕЙ
14. РАЗНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ
15. ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ТЕХНИК ИЗ ВОСТОЧНЫХ ПРАКТИК
16. КНОПКА ЗАЩИТЫ
17. ЦЕЛИ ОБЛАДАТЕЛЬНОСТИ
18. ВЫБОРЫ
19. КОМПЬЮТЕРЫ
20. ЭТИКА И МОРАЛЬ
21. ПОСТУЛАТЫ
22. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

=====

1. ПОРЯДОК И ХАОС

5 октября 1990 года

Давайте рассмотрим, что может лежать на вершине шкалы. Представьте себе на мгновение, что было бы если бы все на самом деле достигли бы полной свободы и полной способности создавать, изменять и разрушать Материю, Энергию, Пространство, Время, Мысль и Жизнь? Что если бы люди соглашались и не соглашались по своему желанию, независимо от того, что они хотят делать? Что если бы не было никакой физической возможности установить индивиду какие-то ограничения, или навязать какие-то правила или порядок?

Результатом были бы полный хаос и анархия. Но действительно ли это такая плохая штука? Бок о бок с концептом хаоса и анархии идут ужасные картинки опустошения и разрушений. Но эта картинка - имплант.

Получив полную свободу, все мелкие, липкие устремления очень скоро отступили бы (если они уже не были стерты (проодитированы) в качестве части маршрута наверх). Это все - проявления нахождения внизу, в конце долгой и деградированной игры. Имея действительно высокую степень случайности, игры большого мощи, и истинную способность играть в них, нет никакого интереса в том, чтобы пресмыкаться в маленьком темном омуте мерзости (злобности).

Поэтому то, чего мы могли бы действительно достичь, могло бы быть фантастической массой созданий (существ), уровнем тона и АРК, которые превыше человеческого разума.

НО утверждение о хаосе и анархии по-прежнему остается истинным. Свободное существо будет играть в те игры, которые ему нравятся, а если что-то ему не нравится, он развернется и создаст другую вселенную и пригласит прийти туда своих друзей.

Это означает отсутствие законов, наказаний и правительств. Либо вы получаете согласие всех, либо они просто уходят своей собственной дорогой. Поэтому вы не можете ничего сделать несправедливым или даже принудить к чему-то. Однажды, давным-давно, мы решили эту проблему, создав наказательные вселенные. Но этот фокус дважды подряд не срабатывает. Если ваши пацаны были здесь, внизу, и выбрались отсюда, они уже слишком опытные, чтобы попасться на эту удочку еще раз.

Такое неуправляемое (необузданное) состояние известно как анархия.

Крайне высокий уровень сверх необходимого создания с бесконечностью вещей, появляющихся в и исчезающих из существования с большой скоростью, известен как хаос. Индивид мог бы удерживать свои создания в красивом состоянии порядка, но общее количество всех созданий всех индивидов - это состояние наиболее возможной степени случайности. На самом деле это довольно хорошо. Будучи бессмертным богом, единственное, что могло бы обеспечить достаточно интереса и разнообразия, был бы полный хаос.

Отсюда, хаос и анархия находятся на вершине скалы.

Но низ шкалы имитирует вершину. И на нижнем конце шкалы есть действительно ужасный хаос и анархия. Это хаос полного разрушения. А также здесь есть анархия, порожденная существом, настолько сильно вне АРК со всем, что здесь нет ничего, кроме нереальности. Это место, где анархисты бросают бомбы, и предназначение тех, кто безумно пытаются сделать ничто из всего.

Между этими двумя экстремумами лежит центральная точка полного и абсолютного порядка. Это состояние полной безопасности, которого так жаждет общество. Предположительно здесь то самое место, не может произойти ничего плохого, потому что здесь нет ничего неконтролируемого, нет случайности, и нет непредсказуемого движения. Здесь нет свободы, нет пространства и нет тэты. Это состояние достичь невозможно, так же как и абсолютные бесконечности на обоих концах этой шкалы, но можно очень близко к нему приблизиться.

Тэтан на самом деле не может вынести такого состояния полного порядка. С появлением каждого нового закона у него остается все меньше свободы движения. Его "пространство" сужается. А когда оно сужается, он пытается защищать эти маленькие остатки и вследствие этого поддерживает введение дополнительных законов, которые затем еще больше сокращают его пространство.

Теперь добавим к этой картине еще и существование множества имплантов, которые его уговаривают, и ложные данные, которые он должен поддерживать во имя других людей. Его убедили, что для того, чтобы люди не убивали друг друга, нужны бесконечные законы, и таки образом ему показали, что даже ошибочным законам нужно подчиняться, чтобы общество продолжало нормально функционировать. Его собственная целостность, а она огромная, была повернута против него самого, чтобы удерживать его в повиновении.

Это доходит до крайности в создании государства мысленной полиции (полиции мысли), когда даже плохое мнение о правительстве является огромным проступком и серьезно наказывается. Такие общества не являются обычным продуктом мелких диктатур, типа тех, что мы видим вокруг себя по всему миру. Они могут произойти из обществ такого типа. Эту идею продать довольно просто. Преступления исходят из более ранних злых намерений. Если бы эти злые намерения были "излечены" в самом источнике, мы все могли бы жить в безопасности. Поэтому все должны соглашаться быть загипнотизированными против того, чтобы иметь злые намерения, и должны сообщать в полицию, если они подумают неправильную мысль. Они попробуют это и здесь, если психиатры когда-нибудь разработают какой-нибудь колоссальный метод гипноза. Наше название для такого колоссального варианта - это имплантирование.

Но такие государства мысленной полиции никогда не существуют очень долго. Просто тогда, когда они понимают, что последние остатки свободы исчезли, люди осознают то же самое и цивилизация рушится.

На самом деле мы у нас здесь есть цикл "конвейера"¹⁶⁹. На вершине позитивной цели имеется имитация бесконечности естественного состояния. Возле вершины все красиво и замечательно, а затем все погружается через все большие и большие барьеры. К концу позитивной цели тэтан не может больше этого переносить и отказывается от этой цели. Он начинает ненавидеть и принимает негативную цель. Затем он впадает в неистовство, где все разрушает. Внизу есть ложное естественное состояние того, что все прошло, потому что он все порушил. Затем он бросается к следующей цели.

Сверх приверженное порядку полицейское государство сочетается с полной потерей пространства внизу позитивной цели. Чтобы получить обратно какое-то пространство, тэтан смещается в негативную цель и начинает рвать все на кусочки. Чем больше он разрушает, тем больше пространства он возвращает себе, до тех пор, пока все не окажется в руинах.

Это на самом деле ловушка огромного коварства. Когда индивид опускается, его пространство сжимается. Как только индивид проходит через переход в негативную цель, его пространство снова расширяется. Иначе говоря, он получает разрешение на то, чтобы пройти остаток пути снизу разрушая (отрицая данность - *not-ising*) все вокруг. Но это не выводит вас из ловушки, это просто переносит вас к следующей цели.

Вот парень со множеством пространства и свободы. Затем мало-помалу появляется все больше правил и ограничений, и его жизнь становится все более регламентируемой. Ему со всем это туго приходится, но он старается. Затем, однажды, остановок становится слишком много и он уже не может ни двигаться, ни делать что-нибудь. Поэтому он взрывается. Он говорит: "к чертям все это!" и выходит из соглашения. Теперь он собирается расквитаться и все попереломать. И чем больше несогласий и чем больше он порушил, тем более свободным и менее контролируемым он становится.

Но это смертельная свобода, потому что в ее основе лежит отрицание-данности (*not-iness*). Он преодолевает барьеры, превращая их в ничто (*by making nothing of them*). Он будет уменьшать все это силой, которую вы видите, но это срабатывает не очень хорошо. Все сгорает в языках пламени, и он выбирается оттуда в физических терминах, но он ничего этого не конфронтирует и после этого и навсегда все это остается здесь по-прежнему, вне поля его зрения.

Здесь мы имеем настоящую подавляющую личность. Вот так мы получили Гитлера или Цезаря. Однажды они подошли к крайней черте, все стало нереально, особенно проступки, поэтому они очень быстро перестают сдерживать себя мотиваторами. Они настолько обеспокоены, они служат великой цели избавиться от всех этих ужасных барьеров.

Существо проходит через это снова и снова. Оно начинает с позитивного направления, долгое время движется по нему вперед, и в конце концов скатывается по нисходящей. Он сталкивается с полной остановкой и отказывается от позитивного курса, решает с этим расквитаться и начинает разрушать. Вскоре все становится нереальным и он выбирается со дна. В настоящее время мы возможно проводим только 2,5 % наших жизней в таком инвер-

¹⁶⁹ Treadmill - 1) конвейер, 2) однообразный механический труд

тированном состоянии (в результате и получается уровень 2,5 % подавляющих личностей). Каждый раз когда вы проходите через это, закладывается еще один слой отрицания-данности, и таким образом вы становитесь менее способным достигать или справляться с окружением с обеих сторон этого цикла.

Лучшей мерой общего состояния существа могла бы быть скорость того, как быстро он соскальзывает вниз по этому циклу. Зависает ли он на века и только изредка падает, или же каждая трещинка на его пути заставляет его все бросать и начинать разрушать? Если падает на дно быстро, он выстраивает слои отрицания-данности гораздо быстрее обычного. Цикл ускоряется. Чем больше он отрицает-данность, тем он слабее и быстрее опускается, чтобы нахвататься еще большей нереальности.

Теперь давайте рассмотрим применение этой информации.

Для индивида должно быть ключевым стирание (одитингом) наказательных вселенных и особенно прохождение перехода в инвертированную цель. Кроме того, простое осознание этого цикла и знание кое-чего из его устройства может помочь ему оставаться на плаву.

Отбросьте, на мгновение, удовольствие от разрывания всего на кусочки. Получаемое вами разрешение на это является частью ловушки (а пространство, которое вы себе отвоевали, испорчено сопутствующей ему нереальностью).

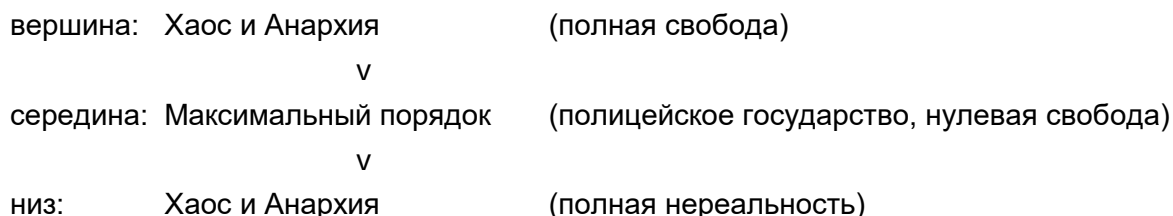
Даже еще более важно отбросить всякое желание расквитаться (свести счеты). Это является пунктом в шаблоне перехода. Вы отказываетесь от позитивной цели, начинаете "их" ненавидеть, за то, что они заставили вас это сделать, и затем решаете расквитаться с "ними", выполняя негативную цель. Это выглядит очень логичным и неизбежным.

Когда это проявляется в жизни, у вас будут по-настоящему хорошие причины, чтобы расквитаться. Ваши собственные позитивные цели были сокрушены реальными противо усилиями. Ваше желание расквитаться по-настоящему оправдано. Но если вы это делаете, все становится нереальным и это еще один гвоздь в крышку вашего гроба.

Теперь вы можете кричать, что это несправедливо. После всего этого у вас есть полное право расквитаться. Ну что ж, вы правы. Это несправедливо. Это просто ловушка, работающая очень-очень хорошо в течении долгого-долгого времени. Вся, что мы здесь обсуждаем, это механика. Игра несправедлива. Если бы она была справедливой, кто-то должен был бы в ней выиграть и она бы довольно давно закончилась бы.

Интересным и полезным процессом, чтобы несколько разгрузить тяжесть этого, это запихивать "Я собираюсь с вами расквитаться" в стены и мебель. Отмечайте объекты в комнате (или в экстериоризованном состоянии) и просто ударяйте их таким намерением. Изменяйте его, выставляя причины для этого: "Я собираюсь с тобой расквитаться за...". Создавайте бессмысленные причины, такие как "за то, что ты заставил поседеть мои волосы", а также используйте реальные причины, если вы чувствуете, что это вам нравится, но будьте уверены в том, чтоб вы направляете их на не заслуживающий внимания объект. Иначе говоря, если вы стукнулись лодыжкой об стол, скажите автомобилю: "Я собираюсь с тобой расквитаться за то, что вы ударил меня по лодыжке".

Теперь давайте рассмотрим это в терминах общества. Основной цикл следующий:



У нас есть общество, которое уже высоко регулируемо. Всякий раз, когда вы добавляем еще один закон, мы несколько человек сталкиваем с последней черты и преступления растут. Чтобы с этим справиться, мы выпускаем еще законы и управляем еще жестче, и тогда еще несколько человек пересекают эту грань, и т.д. до тех пор, пока вы не достигнет точки открытого неповиновения.

Направление вверх шкалы - это избавление от законов. Но если мы просто уберем все законы, высшие хаос и анархия станут недостижимы и люди погрузятся в хаос и анархию

нижней шкалы, и опять результатом будет падение цивилизации.

Правильным улаживанием будет очень медленно и постепенно (так чтобы люди могли овладевать этим и подниматься по тону) плавно удалять законы. Вы хотите что-то типа правила устаревания законов, если только они не обновляются, или ограничение числа законов, так чтобы нужно было аннулировать старые, чтобы выпустить новые и т.д. Заставить правительство уйти их жизни людей и сократить бюрократию. Но не пытайтесь сносить все их сразу, иначе это будет просто еще один виток вниз через негативную часть цикла.

Если хорошо воспитали ребенка вы можете дать ему много свободы. НО если бы вы внезапно стали заботиться о ребенке, которого очень жестоко и неаккуратно контролировали, вы могли бы убрать все запреты сразу и он просто ударился бы в неистовство разрушения. Поэтому вы вводите хороший контроль и потом очень отчетливо (ясно, понятно) начинаете удалять запреты, по одному за раз.

Вашим основным принципом должно быть введение минимального количества правил, необходимых для того, чтобы все функционировало, и направлять столько усилий в определение старых правил, чтобы когда вы вводите новые правила, которые нужно добавить, общая ситуация ослаблялась.

В одитинге мы имеем ситуацию, где сначала нужно много правил. Есть правила для преклира (которые обязательны для нового преклира), и правила для работы одитора с преклиром (которые обязательны для новых преклиров, даже если одитор - тертый калач), и правила для новых одиторов (которые обязательны, пока одитор постепенно продвигается вверх).

Когда и одиторы и преклиры новички - это ситуация, где требуется максимум правил одитинга. К сожалению, такая ситуация и складывается в начале обучения и следовательно все мы начинаем с самой суровой и неумолимой основы действий.

Но эти правила должны постепенно ослабевать по мере того, как вы двигаетесь вверх.

На вершине вы хотите достичь такого состояния, где все можно проодитировать целиком на конфронте и ИТСе, без всякой формальной сессии, Е-метра и процедуры. А на волосок ниже этого вы хотите быть способны мгновенно создавать упражнение или процесс, которые будут что-то рассеивать, и проходить его, стреляя, так сказать, с бедра, безо всяких инструментов или чего-то еще.

Вы не можете прямо сейчас запрыгнуть на этот уровень. Но это существенная цель и она достижима при постепенном снижении зависимости от Е-метра и повышении знания (знательности, способности знать - *knowingness*) и готовности конфронтировать.

Однажды, вы могли быть где-то на полпути к ОТ и плавать где-нибудь без тела, и просто оказаться очень близко к способности создать тело из воздуха. При этих обстоятельствах было бы довольно глупо держать тело только для того, чтобы вы могли держать банки Е-метра, чтобы провести оценивание.

Мы все делаем хроническую ошибку, постоянно вводя порядок, как средство улучшения. Мы всегда вводим новые правила и распоряжения, и никогда не удаляем никаких старых. Рано или поздно это достигает критической массы и взрывается нам в лицо.

Единственные разы, когда мы пытались убрать порядок, были тогда, когда мы были на другой стороне, имея приказ заткнуть нам глотки. Тогда мы думали, что мы были неэтичными и безответственными. Существует ошибочное отождествление, спасибо имплантам, порядка с ответственностью, а беспорядка с безответственностью.

Самый разумный способ - это и добавлять и удалять правила. Идите и вносите порядок в областях (некоторые места безусловно нуждаются в нем), но также для разнообразия добавьте немного свобод и введите небольшой хаос. И когда вы обращаетесь к непросвещенному, помните, что вежливое слово для хаоса - это случайность.

=====

2. САМЫЕ ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

Самые ранние наши трудности, похоже должны затрагивать скорее межличностные отношения, чем созидание или отношения я созданиями.

Хотя "Создавать" (*to Create*) было популярно в имплантах и наказательных вселенных, это все лежит на траке позднее, и, похоже, вначале у нас не было больших трудностей с этим. Самые ранние наши трудности должны были быть связаны с отношением друг к другу. Это должно было происходить из бриллианта знания, который по существу обманом и вовлек нас в конфликт.

Самая ранняя серия заряженных целей (подлинные ЦПМ?), которую я обнаружил на траке, похоже имеет дело с АРК и может происходить из войн реальностей.

Эти цели такие (приблизительно):

А) Заставить их слушать меня (*To Make Them Listen To Me*)

Б) Заставить их любить меня (*To Make Them Like Me*)

В) Заставить их соглашаться со мной (*To Make Them Agree With Me*)

Обратите внимание, что коммуникация является исходящим потоком, в то время как аффинити и реальность - входящие потоки, что должно было гарантировать дисбаланс и приводить к неприятностям.

Я подозреваю, что эти цели в своей основе встречаются у всех людей. Если так, то это должно предполагать наличие некоторого вида импланта.

В этом наборе также может быть цель "заставлять их восхищаться мной" (*To Make Them Admire Me*)

Позднее появляются деградированные и инвертированные варианты, такие как "Заставить их оставить меня в покое" (*To Make Them Leave Me Alone*) или "Быть незамеченным" (*To Be Unobserved*)

Могут также быть своего рода ранние эстетические импланты, использовавшиеся в войнах реальностей для того, чтобы инвертировать эти цели. Например, историческая последовательность, в которой вы преуспели в том, чтобы заставить всех вас любить, а потом они все к вам прилипли и это стало так душить, что вы начинаете воевать, чтобы заставить их оставить вас в покое.

Я еще не все здесь схватил. Текущее улаживание должно быть дальнейшим прохождением 3-го грейда (рАРК) в этой базовой области. Я думаю, что это произошло в моем собственном одитинге, потому что я приближаюсь к стиранию 3-го грейда в этой базовой области.

Я уже могу видеть, что самые ранние основы должны иметь отношение к простой коммуникации (грейд 0), возможно просто решения игнорировать определенных индивидов, и что они предшествуют войнам реальности, и идут от строительного периода самой ранней вселенной, сразу после бриллианта знания. Обратите внимание, что это именно коммуникация, а не треугольник АРК.

Возможно, что сам треугольник АРК является взаимосвязанным состоянием, которое происходит скорее из войн реальностей, чем является основным механизмом. Почему собственно вы должны входить в согласие или всасываться в реальность чужого, просто чтобы с ним поговорить? Это похоже должно быть аберрацией.

Они могли бы, например, показать вам, что в сущности было несправедливо соглашаться с созданием, которое вам нравилось, если вы не желали разговаривать с его создателем, и поэтому вам нужно было поднимать свою коммуникацию, когда аффинити и реальность увеличивались.

Такая странная идея о взаимосвязанности А, Р и К затем приводит к таким последствиям, когда ваша реальность могла быть загрязнена из-за того, что вы говорите что-то кому-то другому (потому что реальность и согласие будут увеличиваться вместе с коммуникацией). Это смертельно, потому что затем вы начинаете обрезать коммуникации, чтобы защитить себя, и однажды вы заблокируете все коммуникации, тогда вы на самом деле можете попасть в неприятности.

Если бы Гитлер нарисовал прекрасное полотно, почему бы истинному здравомыслию не включать в себя способность восхищаться полотном, в то же время продолжая ненавидеть человека?

Все это слегка умозрительно, потому что у меня все еще есть огромное количество заряда в этой области и из-за этого может быть что-то искажено или получены неверные детали. Но значение этого может быть колоссальным и было бы несправедливо оставить этот материал в личном пользовании.

=====

3. ПУТЕШЕСТВИЕ БЫСТРЕЕ СВЕТА

Инциденты типа космической оперы похоже должны быть обычными в этой вселенной перед нашим появлением на Земле. Не похоже, чтобы скорость света служила препятствием к сверхскоростным путешествиям между звездными системами.

Поскольку мне это показалось интересным испытанием, я потратил довольно много времени, прорабатывая теорию специальной относительности Эйнштейна и уравнений, определяющих пространственно-временные искажения, которые происходят во время путешествий со скоростью, близкой к скорости света.

Я убедился, что эти уравнения правильны, и что когда вы наблюдаете что-то при около световой скорости, существуют искривления. Эти эффекты в некоторой степени были доказаны, но только в терминах наблюдений из одной системы координат, наблюдающей искажения, когда они рассматривают что-то в другой системе координат, которая имеет огромное различие в скорости.

Эйнштейн был очень осторожен, говоря, что он определил только наблюдения и измерения, сделанные на около световых скоростях, он не утверждает, что это действительно происходит в реальности.

Стандартная точка зрения заключается в том, что если вы долго ускоряетесь и достаточно сильно, чтобы достичь 4-кратной скорости света в Ньютоновской системе, реально произойдет то, что вам покажется, что вы двигаетесь на скорости, очень близкой к скорости света. Это должно быть что-то типа 0.99 от скорости света, и легче всего это описать, сказав, что это имеет тау-фактор или искривление 4 к одному (записывается как $1/4$) и не беспокоиться о точной десятичной цифре, вы должны понимать, что вы никогда не достигаете скорости света, а просто продолжаете получать все меньшие и меньшие дроби.

С тау равным $1/4$ космический корабль должен будет совершить путешествие к Альфа Центавра, длиною в 4 световых года, всего только за 1 год по своим собственным часам. Но вместо того, чтобы видеть все движущимся быстрее света, будет казаться (с корабля), что расстояние до Альфа Центавра сократилось всего до 1 светового года.

Согласно стандартной интерпретации, в правильность которой я верю, такое сокращение космического времени является видимостью и корабль потратит 4 года нашего времени, чтобы добраться туда, даже не смотря на то, что за время путешествия его команда станет только на 1 год старше. Идея состоит в том, что время действительно было скорее искажено, чем сократилось, и это должно быть измерительное искажение. В учебнике приведен пример, что если один из близнецов путешествует на быстро летящем космическом корабле, он завершит его, будучи моложе того, кто остался на Земле.

Все это приводит к бесконечной аргументации и сверхсложности у астрофизиков. Первой отговоркой (объяснением) было сказать, что время здесь и на Альфа Центавра могло быть не синхронизировано. Это остается истинным между Землей и быстро движущимся космическим кораблем (и это все, что указал Эйнштейн), но это неверно между Землей и Альфа Центавра (вы можете заставить часы идти быстрее или медленнее и начертить временное искажение и с помощью этого синхронизоваться, по крайней мере в пределах нескольких секунд, но нет никаких оснований для 4-летнего искажения).

Следующим объяснением было возложить вину за все это на период ускорения, потому что он не промоделирован в теории и следовательно оставляет место для того, чтобы эти вещи там происходили. Но если вы одинаковым образом ускоряете множество кораблей

и затем вы оставляете их всех на одной и той же скорости, будете замедлять их одинаковым образом но в разное время, они пройдут разные расстояния и будут иметь различные накопленные искажения (1 год, 2 года или еще что-нибудь), и не похоже, чтобы было логично считать, что одинаковые ускорения и замедления могли бы давать различные поправки, поэтому мы не должны принимать в расчет того, что происходит во время ускорения, как не имеющее отношения к данной проблеме, даже если оно может иметь свои странности в своем поведении.

Потом появляется проблема двух кораблей, оба из которых движутся (и поскольку нет никакой привилегированной системы координат, мы можем считать, что корабль пролетает мимо Земли, и это также можно наблюдать как Земля пролетает мимо стационарного корабля). Истинная природа этого равенства заключается в том, что просто существует разница скоростей и не важно кто из них "движущийся", а кто "стационарный", поскольку это все относительно. Согласно этому равенству обе стороны должны были бы видеть другую сторону как замедляющуюся. Это не двухстороннее искажение, когда один видит другого замедляющимся, а другой смотрит назад и видит первого ускоряющимся. Каждый "замедляется" относительно другого.

Теперь теоретики действительно увлекаются и начинают спорить о том, как замедление одного - настоящее, а другого - видимость. И все ухудшается.

Простой точкой зрения было бы считать это просто измерительным искажением, в этом случае космический корабль достигает Альфа Центавра за один год в нашей системе времени, также как и в своей собственной. Просто они это видят как замедление (4 к одному) и искажение, и мы видим их замедление и искажение, но когда они замедляются и приземляются, все возвращается к нормальному состоянию. Не было экспериментов, которые подтверждали бы тот или иной способ.

Очевидно, что моя очка зрения намного проще. И они ее тоже знают, но они отказались от нее, из-за маленькой ложки дегтя в бочке меда.

Давайте заставим корабль двигаться с тау-фактором 4, минуя Землю и направляясь к Альфа Центавра. Вы видим расстояние в 4 световых года и принимаем радиосигналы 4-летней давности. Высоко пролетающий корабль видит это расстояние как 1 световой год и принимает свет и радиоизлучение только 1-летней давности. Обратите внимания, что здесь нет времени путешествия, они добираются туда раньше нас, но они не принимают их до того, как они были посланы.

Это требует, чтобы скорость света была постоянной относительно наблюдателя, а не источника. Общепринятое мнение заключается в том, что это очевидно невозможно, потому что как мог бы фотон, отправленный с Альфа Центавра, знать двигаться ему быстрее или медленнее в зависимости от того, будет ли он получен нами или быстро движущимся кораблем. Это должно было бы означать взаимодействие между наблюдателем и тем, что он видит.

К сожалению Эйнштейн не любил квантовую механику. Но квантовые теоретики довольно твердо настаивают на том, что наблюдатель является частью уравнения.

Одно из квантовых толкований заключается в том, что фотон выходит одновременно во всех направлениях и движется в волне вероятности до тех пор, пока он не взаимодействует с наблюдателем, в такой точке эта волна разрушается и становится реальной частичкой, движение которой, как мы обнаружим, произошло между точками А и Б (но которая не была реальной до точки наблюдения, поэтому мы можем видеть взаимодействие, вызванное между различными возможными путями, всеми которыми фотон одновременно двигался - это было доказано экспериментально).

Если мы возьмем уравнение условной вероятности волны и добавим другой фактор, представляющий скорость, которая также является неопределенной до момента ее наблюдения, появляется возможность визуализировать фотон, движущийся не только во всех направлениях, но также и со всеми возможными скоростями до наступления момента наблюдения. И мы ограничиваем взаимодействие тем, что оно должно происходить только на скорости света относительно наблюдателя.

Это дает нам космические путешествия без барьера скорости света. И уравнения

Эйнштейна становятся инструментами, необходимыми для навигации со сверхсветовыми скоростями.

Конечно у нас еще остаются классические проблемы ускорения (разгона), топлива и т.д. Чтобы достичь таких скоростей требуется много времени. И даже имея постоянное ускорение и некую супертехнология для разрешения проблем топлива и реактивности массы, эти путешествия будут медленными. Но теперь у нас есть интересный факт, дальнейшее путешествие не будет пропорционально таким же долгим, потому что мы достигаем более высоких скоростей на том же самом уровне ускорения. В этом случае дни путешествия (при постоянном ускорении) должны будут иметь гораздо большее значение, чем действительное присутствующее здесь расстояние. Хотя Рон отвергал все дела со световой скоростью как не имеющие большого значения, до него дошла эта странность использования времени путешествия (на некотором стандартизованном уровне ускорения) в качестве измерения расстояния прохождения инцидентов космической оперы.

Возвращаясь к предмету Саентологии, все ориентированные на восприятия упражнения ОТ начала 50-х годов имели тенденцию работать на некотором взаимодействии со стороны наблюдателя. Это не срабатывает для управления восприятием, когда пассивное восприятие чего-то послано из неуправляемого источника. То что срабатывало, было тем, что вовлекало наблюдателя, так останавливание световых волн, создание (мокап) объекта, который должен быть виден, или отскакивание (подпрыгивание, неустойчивость) своеобразно-го радара или отскакивание от объектов.

Но наши результаты с практическими тренировками восприятия всегда, казалось, были скорее незначительными, чем эффектными (редкие эффектны внешние восприятия обычно приходили скорее от упражнений по экстериоризации и т.д., чем при работе непосредственно на восприятия). Это подразумевает, что мы подошли близко к границе, но не пересекли ее. Возможно дальнейшее рассмотрение таких вещей как волны вероятности, исходящие из источника и останавливаемые в точке наблюдения, могло бы открыть новое царство упражнений, которые могли бы производить более мощные результаты.

=====

4. ПОТЕРЯ И ЭМОЦИЯ

Мы все еще по-настоящему не распутали область эмоций и потерь.

В Дианетике Рон определил инциденты потери и мисэмоций как вторичные инграммы. Такие вторичные, как было показано, должны были притягивать заряд из более ранних инграмм. Но когда мы удаляем вес инграммного банка (достигая клира и т.д.), вторичные остаются и мы можем легко увидеть, что клиры все еще сильно подвержены воздействию потерь и подвержены сильным эмоциям по типу стимул-реакция.

Как я упоминал ранее, инциденты потери могут существовать раньше болезненных инцидентов, потому что существо, которому нельзя было нанести ущерб силой или заставить его почувствовать физическую боль, могут все же терять что-то, что он не способен воссоздать. Настоящим решением для этой ситуации будет быть способным создавать по своей воле, но здесь можно потерпеть неудачу, если вы будете цепляться за это, как за решение, и будете не конфронтировать факт самой потери. Сам по себе неконфронт заставляет вас навязчиво пытаться создавать ситуации потери, и вы будете лезть из кожи вон, даже если вы владеете выдающейся мощью созидания.

Поэтому вам нужно достигнуть готовности конфронтировать как потери, так и способность воссоздавать вещи. Это не означает, что вы отказываетесь от всего или что у вас есть необходимость терять вещи. Это просто означает, что вы не боитесь их потерять.

Ранние эстетические импланты (как те, что использовались в войнах реальностей и т.д.) были особенно горячи в показе потерь и эмоциях, чтобы быть настолько интересными, чтобы заставить вас создавать (мокап) их. Они поощряют такие вещи как прекрасная грусть от потери чего-нибудь. Если вы сможете убедить кого-то, что потеря этого желательна, тогда их можно легко победить.

Из современной Дианетики мы знаем, что вы можете приучить кого-то конфронтровать силу, используя шкалу постепенности, проходя инциденты, содержащие воздействия, и в конце концов вы получаете "клира", который может конфронттировать силу в умственных картинках. Это в некоторой степени подрезает целиком весь инграммный банк. Если мы будем считать, что существует "вторичный банк" потерь и мисэмоций, то мы могли бы достичь подобного эффекта постепенно проходя вторичные инграммы потерь и получая своего рода "эмоционального клира".

Из клиринг-курса мы также знаем, что вы можете взять ключевой базовый имплант и освободить человека от его создаваемых на основе стимул-реакция умственных картинок, и снова получить своего рода "клира", который больше реактивно не создает картинок силы. И опять это имеет тенденцию подрезать весь инграммный банк. Отсюда можно сделать предположение, что существуют "эмоциональные импланты" или "эмоциональный бейсик", которые можно было бы одитировать, чтобы подрезать создаваемые на основе стимул-реакция эмоции.

Я не достиг на настоящий момент ни одного из таких состояний "эмоционального клира", поэтому я не могу гарантировать, что они существуют или уверенно сказать вам как это получить.

Наказательные вселенные не являются базовыми для эмоций. Они являются базовым источником шкалы тонов, которая выстраивает эмоция в фиксированный набор. Стирание его приносит огромную пользу, поскольку вы прекращаете волей-неволей кидаться от одной эмоции к другой. Но у вас уже должны были быть эмоции прежде чем была установлена шкала тонов, иначе не было бы ничего, что можно было бы навязывать в шаблон.

Во вселенной символов устанавливались эмоциональные пулы (обсуждалось в "Космической Истории"), которые являются частью эмоциональной машинерии, но снова они не могут быть бейсиком. Вам нужно было иметь эмоции и аберрации эмоций прежде чем вас можно было бы заставить устраивать такие штуки.

Я безуспешно искал инцидент или имплант "эмоционального бейсика". На данный момент мне показалось, что должен быть своего рода инцидент, где есть облака эмоций, окружающих вас. Но я не смог добиться его прохождения должным образом. Я подозреваю, что существует что-то немного вне пределов досягаемости, до которых я уже поднялся, для того, чтобы постичь то, что является частью эмоционального бейсика.

Однако я обнаружил, что существует инцидент, который выстраивает эмоциональную машинерию из сущностей и отколовшихся кусочков себя. У меня еще нет всех деталей этого инцидента, но мне удалось собрать список эмоций, и какая машинерия поддерживала их осуществление. Возможно он неполный, но я перечислю здесь то, что у меня есть о такой машинерии.

ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ МАШИНЕРИЯ

Гнев, ярость (<i>ANGER</i>)	Эта машинерия питает вас ложными данными по поводу мотивов других людей и внушает вам гневаться. Она говорит, что это все их вина и что они должны страдать. Она говорит, что вы имеете право расквитаться.
Антагонизм (<i>ANTAGONISM</i>)	Машина убеждает вас, что другие люди вас не любят и смеются над вами за вашей спиной, они лгут вам и обманывают вас. Она говорит вам, что они не достойны вашей дружбы..
Страх (<i>FEAR</i>)	Машина убеждает вас, что подходит опасность, что что-то собирается на вас напасть, что они за вами и т.д. Она старается создать паранойю.
Скука (<i>BOREDOM</i>)	Машина говорит, что все бесполезно и что ничего полезного не сделать и вам это все равно не понравилось бы и т.д.
Консерватизм (<i>CONSERVATISM</i>)	Машина говорит, что вещи должны быть защищены, что они могут потеряться или сломаться и заставляют вас беспокоиться о потере

вещей и т.п.

Ревность, зависть
(JEALOUSY)

Машина говорит, что вы это заслужили, а они - нет.

Апатия (APATHY)

Машина говорит, что все так или иначе бесполезно, поэтому зачем беспокоиться и т.п.

Печаль, горе
(GRIEF)

Машина говорит, что все никогда уже не будет таким же, что потеряно - ушло навсегда и т.п.

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИМПЛАНТ

Это может быть или эмоциональным бейсиком, или это может быть инцидент, применяемый для того, чтобы установить перечисленную выше эмоциональную машинерию, или это может быть просто какой-то другой имплант.

Вся эта штука начинается со следующего:

1. БЫТЬ ЭМОЦИОНАЛЬНЫМ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ

2. Вы идете по длинному залу, в нишах вдоль стен находятся статуи. Каждая вводит эмоциональный имплант.

Имплант для каждой эмоции начинается так:

3. БЫТЬ (эмоция) - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ.

Имплант для каждой эмоции демонстрирует вам, что он она является решением проблемы (трудностей с другими людьми и т.д.)

В этой области еще многое нужно изучить, но по крайней мере мы начали.

=====

5. ЧАКРЫ

Многие из более продвинутых метафизических практик работают с системой источников энергии в теле (обычно расположенных в определенных точках физического тела, но считающихся частью астрального тела), известных как Чакры. Эта система уходит в прошлое в древнюю Индию и возможно даже еще раньше, и ее можно обнаружить во многих различных практиках. Источником христианского нимба (венца, ореола) (который изначально был скорее золотым кругом, чем тонким кольцом) является восьмая или наивысшая чакра, которая находится над головой и предположительно управлялась Иисусом и использовалась им для того, чтобы совершать свои чудеса.

ЛРХ игнорировал эту систему, и вместо этого работал с системой золотых шаров (или якорных точек ГС - Генетических Сущностей).

Я упражнялся и экспериментировал с обеими этими системами и похоже они обе реальны. Похоже должны быть слои духовных (тонких) или астральных тел и они следуют шаблону нашей физической эволюции на траке. Шаблон чакр, похоже, должен уходить в прошлое к магической вселенной и является почти материальным довольно низкого уровня тэты мокапом, в то время как система якорных точек Рона, по-видимому, должна уходить в прошлое еще раньше, к вселенной конфликтов и первым компульсивным мокапам тел. Более базовым по сравнению с обеими ими является "тэтан" как сфера энергии, которая может проецировать тракторные и прессорные пучки (тянущие и толкающие), что является другой системой, разработанной Роном в технологии лекции 88 1952 года.

Существуют более ранние базовые системы, которые проявляются в виде (даже еще более высоких (менее материальные и более тэта) типов духовных (тонких) тел, которые мы все еще создаем повсюду таскаем с собой. Следующее - это своего рода "символьное" тело, которое датируется в прошлом вселенной символов, и есть связанные с ними "шаблоны" (образцы, лекала) и "пулы" (обсуждалось в другом месте в этих записках), но у меня еще и близко нет хорошего устройства этого, поэтому я пока оставляю это в стороне.

Что касается чакр, якорных точек ГС и энергетического тела тэты, многие упражнения работают на все три, но ничто не работает потрясающе, и вы не можете прорабатывать любую из этих вещей слишком долго и слишком сильно, потому что это вводит вас обратно в соглашение с энергией и механизмами. Рон рано это осознал и решил отказаться от всего этого материала, потому что кейсы после долгих упражнений могли начать ухудшаться. Но он также получил кое-какие необычные (незаурядные) результаты у преклиров, прежде чем он отказался от этих вещей (подгонка якорных точек, управление энергетическими пучками и т.д.), поэтому я бы мог посчитать, что было ошибочно игнорировать эти области. Просто не ограничивайтесь только ими или не начинайте усердно работать, лучше используйте легкое касание и переходите к чему-нибудь другому всякий раз, когда вы получаете небольшую победу в этих вещах.

Якорные точки ГС (золотые шары) интенсивно обсуждались в лекциях 1953 и 54 годов, поэтому я здесь главным образом обращаюсь к чакрам.

Существуют множество различий в восточной и американской метафизических системах, которые пытаются работать с ними. Меняются номера, описания, цвета и значения, приписываемые им. Большинство систем имеют либо 6 либо 7 чакр, но несколько продвинутых систем считают, что 8-я чакра развивается над головой в своеобразный нимб (ореол) у очень продвинутых душ.

С нашей точки зрения, наблюдая за тем как деградировал тэтан, очевидно, что естественным образом существуют 8 чакр, включая ту, которая над головой, и эта восьмая была сжата и коллапсировала вниз в голову, и нашей первой задачей должно быть отклеить ее и вернуть ее обратно, где ей надлежит быть. Кроме того, из того факта, что некоторые системы рассматривают только 6 чакр, мы можем заключить, что может быть у некоторых людей и 7-я и 8-я чакры коллапсировали вниз на 6-ю чакру. Возможно коллапсирование продолжается, поскольку мы можем наблюдать только очень продвинутых мистиков (посвященных), у которых, как можно ожидать, должны иметь эти вещи в лучшей форме, чем обычно. Возможно большинство людей имеют целые серии сколлапсировавших чакр вплоть до 3-й или 2-й, или даже до 1-й чакры. Поскольку 2-я чакра должна иметь дело с сексом, и рассматривая поведение большинства людей в этом обществе, не было бы большим сюрпризом обнаружить, что большинство сколлапсировало до 2-й чакры.

Также большое значение придается цветам этих вещей, но разные системы не вполне согласны по поводу присвоенных цветов или их значений, хотя здесь есть некое сходство. Что касается меня, я обнаружил, что это лучше всего работать в направлении к белому и затем золотому у всех из них, и удалять любые черные или темные пятна или блики. Другие цвета возможно должны иметь дело с направлением потока, длиной волны и тем, как вы пытаетесь использовать эту чакру, и может быть уместным в некоторых случаях, но золотые энергии имеют тенденцию быть основными у более высоких духовных (тонких) и энергетических тел, и поэтому это хорошо работает с чакрами, и может быть действительно улучшено выше своего естественного состояния. Когда вы поднимаетесь до хорошего уровня золотой энергии, вы можете отметить слабую радугу цветов внутри золотого. Затем это можно проработать еще дальше, так что у вас будет основной золотой цвет, который несет радугу. Поскольку эти штуки вращаются, вид немного похож на золотой CD-диск (но немного толще и крупнее), вращающийся с небольшой радугой цветов, отраженных от его поверхности.

Другой момент неполного согласия с небольшими разногласиями в различных системах - это определение каждой чакры. Я изучил разные системы и поигрался с тем, что я смог найти по этой теме, и попытался все это проработать, чтобы сопоставить их с 8-ю динамиками (которые имеют некоторую аналогию) и в конце концов осознал, что они представляют энергию каждой динамики, как динамики интерпретировались в магической вселенной (которая является очень жизнелюбивой, подверженной страстям и эмоциональной) и поэтому у вас есть 4-я чакра (чакра сердца), управляющая энергетическими потоками храбрости, сострадания, лидерства и т.д., которые все можно рассматривать как часть ваших отношений с обществом и человечеством. Есть также некоторое соответствие высшей динамике (с 9 по 16), включенной в каждую чакру.

Простейшие упражнения следуют тем же самым методам, которые применяются для подгонки якорных точек ГС (см. "Создание Способностей Человека" и с 5-го по 9-й АСС) или

для работы с энергетическими полями (см. Техника 88, СОП для Клиринга Тэты и ноябрьские лекции 1952 года). Вы можете создавать копии этих чакр снаружи тела и заставлять тело их втягивать, вы можете пропускать через них легкие потоки энергии, до тех пор, пока они не станут видимыми, вы можете слегка добавлять энергию (никогда не действуйте силой и не давите на связанные с энергией структуры тела, всегда требуется нежное касание) и слегка постарайтесь переместить их на место, когда они не на месте. И вы можете удалять из них черные массы, превращая их в белые или золотые. Вы можете также удалять из этих вещей сущностей (и это также работает для якорных точек ГС и т.д.) удалять сущностей, которые удерживают их не на месте или продолжают их создавать (вам не нужна их помощь) или держат их скрытыми. Используя эти техники, вы должны быть способны отклеить коллапсировавшие чакры и поставить все 8 на свои родные места, включая ту, что над головой.

Обратите внимание, что чакры вращаются в разные стороны.

Эти 8 чакр следующие (в моей интерпретации):

Обратите внимание, что многие из метафизических систем работают исключительно с частичными проявлениями или подмножествами доступных полных энергетических полей и зачастую настаивают на том, что все другие системы неправильны.

1-я чакра:

Это энергетический источник 1-й динамики (само тело). Она расположена немного ниже основания позвоночника, ниже и сразу позади области гениталий, прямо там, где вы сидите. Она, более чем чакра живота, связана с энергией потребления пищи и т.п. Она ориентирована скорее на конечный продукт, чем на начало пищеварения. Она заземляет всю энергетическую систему на реальность и местоположение, и это базовый отрицательный полюс всего этого дела. Она снабжает энергией, ориентированной на силу и физическое здоровье. Стойка, используемая в системах боевого искусства типа каратэ, сориентирована вокруг этой чакры и в некоторой степени возбуждает ее энергию. Продвинутые йоги увлекаются выполнением сидячих упражнений (поза лотоса), потому что они стараются овладеть этой чакрой и используют ее в качестве прочного основания. Потоки из этой чакры обычно остаются внутри тела. Она также может сублимироваться в этику или деградировать в обжорство.

2-я чакра:

Это энергетический источник 2-й динамики (секс/дети). Она расположена на уровне половых органов, но немного сзади, поскольку все чакры располагаются друг над другом. Она включает в себя сексуальную, репродуктивную и воспитательную энергии. Она также участвует в излечении и старении (как и первая чакра), благодаря клеточному воспроизводству. В то время как 1-я чакра обеспечивает силу, чтобы бороться с болезнью и поддерживает циркуляцию в пораженных областях, эта чакра вовлечена в реконструкцию поврежденных тканей и т.п. Она выходит за пределы тела только при очень близких личных взаимоотношениях (включая глубокую дружбу, близкое ученичество и т.п., также как и настоящая семья, дети и сексуальные взаимоотношения). Эти энергии циркулируют на основе высокого аффинити (симпатии), любви и восхищения. Она может деградировать в сексуальную тягу, похоть и т.п. Или же она может быть сублимирована в эстетику.

3-я чакра:

Это энергетический источник 3-й динамики (группы). Она расположена на уровне живота и солнечного сплетения. Многие восточные системы читают, что это должна быть "эмоциональная" чакра, потому что они видят, что она связано со злостью, страхом и т.п. Другие системы называют ее "контролирующей" чакрой (и некоторые говорят, что усилия контролировать испорчены и всегда будут неудачными). Правильное определение включает сотрудничество, управление, групповое усилие, конструктивную активность, и общие эмоции (не только злость и страх, но также и энтузиазм и т.п.), потому что все они должны быть задействованы в отношениях с группами людей, с которыми вы связаны. Эта чакра выходит за пределы тела в вашу непосредственную сферу действий, но ее легко можно запихнуть и отдернуть обратно в тело, вызывая эмоцию ужаса, страха в животе. В своей деградированной форме она является стремлением поработить других, а в ее наивысшей форме - это

центр конструктивных усилий.

4-я чакра:

Это энергетический источник 4-й динамики (общество). Она расположена на уровне сердца. Она включает сострадание, мужество, преданность, лидерство, этические системы в социальном смысле, суждение (здравый смысл) и интеллект в грубом смысле систем правосудия (в отличии от высокого абстрактного мышления), и различные другие вещи, связанные с принадлежностью к человечеству. Она производит легкую широкую волну, выходящую наружу, но обычно довольно слабую. В своей деградированной форме это энергия ненависти, предубеждений и самодовольства.

5-я чакра:

Это энергетический источник 5-й динамики (жизненные формы). Она расположена на уровне горла или рта. Ее часто называют коммуникационной чакрой. Одна система ограничивает ее использование обращением к богу. Если вы рассмотрите 5-ю динамику (жизненные формы) и отнимите то, что уже покрывается нижними динамиками (еда, секс и т.п.), и затем подумаете о том, что жизнь имеет в общем и что не представлено в неодушевленных объектах (6 динамика), мы вернемся к коммуникации и преднамеренному изменению, как отличительным характеристикам 5-й динамики. Она также должна включать жизненную силу и "единство" с природой.

6-я чакра:

Это энергетический источник 6-й динамики (МЭСТ). Она расположена на уровне глаз. Некоторые восточные системы так сильно отвернулись от физической вселенной, что они пропустили эту чакру и назвали 7-ю 6-й (и если у них есть 8-я, они называют ее 7-й) Иногда ее называют чакрой восприятия (понимания), а некоторые практики связывают ее с находящимся в ней 3-м глазом. По крайней мере одна практика пытается экстериоризоваться из тела, перемещаясь внутрь этой чакры и затем выплывая из тела через третий глаз. Но эта область была настолько сильно имплантирована, что я бы порекомендовал другие техники. Здесь находится восприятие (осознание, понимание) и проекция физической реальности, а также игра в игры.

7-я чакра:

Это энергетический источник 7-й динамики (тэта). Она расположена на верхушке головы. Она часто называется чакрой мышления. Здесь находится энергия понимания и знания (способности знать), духовные и созерцательные¹⁷⁰ энергии и сила концентрации и т.п. Здесь также находится высокоуровневое проникновение в МЭСТ во имя понимания и телепатические энергии.

8-я чакра:

Это энергетический источник 8-й динамики (бог/бесконечность). Она расположена над головой, хотя часто она обрушена (схлопнута). Это центр созидательной энергии, включающей постоянное создание реальности и это положительный полюс всей системы в целом, соединяющийся с бесконечностью и лежащей в основе всеобщности (всётость - *allness*) базовой статики жизни. Вы можете найти лежащую в основе "божественную волну", пронизывающую все и интересно, что она ласково принимает (признает) все и вся базой всяких исключений (и отсюда можно получить утверждение Иисуса, что Бог - это Любовь, но обратите внимание, что "бог" в этом смысле не является думающим или судящим). В своей деградированной форме вы обнаружите застенчивость и умиротворенное (ищущее прощения) поклонение и разрушительные энергии, и возможно заниматься такими вещами и есть то, кто схлопывает ее.

Вероятно вся система генерирует энергию на дихотомии твердого физического местоположения в реальности с одной стороны и являясь частью не-имеющей-местоположения бесконечности (*location-less infinity*) - с другой.

Когда вы прочистили чакры в теле, вы можете найти более основной набор, который у

¹⁷⁰ [metatative, это meditative ?](#)

вас скрыт в некоем смоделированном пространстве где-то сбоку реальности. Они-то и будут вашими базовыми энергетическими источниками, а телесные чакры - только их земная проекция. Вы можете по большей части прочистить этот базовый набор тем же самым способом, как вы прочищаете набор в теле, улаживая черные массы и т.д. Вы обнаружите, что каждая чakra в базовом наборе имеет соединение с соответствующей чакрой в теле. Это соединение тоже можно прочистить и разблокировать и тогда поток энергии увеличится, что улучшит энергетический уровень чакр в теле.

Если вы теперь проследите назад из базового набора, вы найдете линию, ведущую к "универсальному" набору, которым владеем сообща мы все. Я буду упоминать его как "всеобщие машины", и каждый из нас поместил в них частичку себя. Это огромные вращающиеся диски и это там, где происходит перекрестное копирование реальности этой вселенной. Вы вряд ли сможете возиться с ними до тех пор, пока вы не удалите множество сущностей-хранителей со своего пути, поэтому оставьте их существовать до тех пор, пока вы не пройдете довольно далеко по этому пути.

Все, о чем я упоминал до этого момента было довольно легко и безопасно. Вы можете работать над прочищением индивидуальных чакр без того, чтобы всколыхнуть сразу слишком много. Но следующее упражнение может включить тяжелые соматика и его нужно отложить до тех пор, пока вы не продвинетесь достаточно далеко. До сих пор я попадал в неприятности на следующей штуке, я полагал, что вся система чакр должна быть очень гипотетической (умозрительной) и много поиграл с ней, чтобы получить данные сравнимой величины с системой якорных точек Рона. Следующее, однако же, убедило меня в том, что это реальные вещи.

В йоге существует продвинутая практика, называемая Кундалини (*Kundalini*), где вы заставляете энергии каждой чакры втекать вверх в следующую над ней, начиная с самой первой и продолжая до вершины всего набора. Они предупреждают новичков этого не делать, потому что люди включали боли, длящиеся годами, прежде чем они брали эти вещи под контроль. Я, конечно, думал, что это странно, потому что я вероятно просто моделирую эти чакры каким-то образом, и что даже если бы здесь было что-то реальное, я бы смог справиться с этими энергиями, поскольку я проделал уже столько много других упражнений с энергиями.

Поэтому я начал осторожно уговаривать энергетические потоки подниматься вверх от первой чакры ко второй, и вынуждая вторую содействовать этому потоку, чтобы создать еще больший поток, поднимающийся к третьей и т.д.

Первые три были легкими и приятными и дались мне без проблем. Когда я добрался до 4-й, здесь было небольшое сопротивление, но я смог преодолеть его (как потом оказалось это было ошибкой). Когда я добрался до 5-й, я включил целый массив Тяжелых соматик. Они включали зубные боли, головные боли, боли в груди и т.д. Все они начались одновременно и были довольно интенсивными. Я был поражен. Поэтому я медленно и осторожно заглушил поток (без паники или подавления всей этой области, потому что это могло застопорить что-нибудь или начать действовать импульсивно) и это сократило интенсивность соматик с сильных до умеренных.

Теперь, когда только слабенькая струйка энергии все еще струилась вверх, я повторно рассмотрел 4-ю чакру (которая перед этим появилась в виде золотой с радужным эффектом) и обнаружил, что она полна черными кляксами. Поэтому я сделал эти области золотыми с помощью слабого потока моей собственной энергии и оставшиеся соматика затихли. Затем я немного увеличил восходящий поток и эта чakra начала снова становиться черной и соматика начали возвращаться. Поэтому я полностью прекратил поток, удалил несколько черных масс и начал размышлять о том, что только что произошло.

И я думал о 4-й чакре и 4-й динамике и я осознал, что это как раз тол, где у меня большой заряд. Я действительно довольно в хорошей форме по 3-й динамике. Я мог бы захотеть увидеть как вещи меняются и улучшаются, но я не был действительно заинтересован в мести или в том, чтобы делать других неправыми, или сжигать что-то до тла. Но 4-я динамика - это другое дело. Я свожу счеты с обществом и правительством, и хотя я это хорошо оправдываю, это все же проявления заряда и драматизации.

Я осознал, что когда энергия прошла через чакру (черные пятна и соматика не включались до тех пор, пока я не прошел 4-ю чакру и не подошел к 5-й), чакра начала наполнять энергией мои потоки с обществом, а некоторые из этих потоков были застрявшими или инвертированными, и это привело в результате к черноте. И чем больше энергии я пропускал через чакру, тем больше эти потоки возвращались и тем больше черноты создавалось.

Так что я отметил и осознал присутствие заряда на обществе и 4-й динамике, и я его проконфронтировал и удалил несколько вещей, и экстериоризовался из игры, в которую я играл по 4-й динамике (в значительной мере посредством постулата и посредством готовности отпустить (позволить уйти), что было вызвано осознанием того, что мой заряд и это игровое состояние были вредными).

Как только я отбросил все мои игровые состояния и соображения по поводу общества, я снова попробовал это упражнение. На этот раз я был способен пройти через 4-ю чакру и поднялся до 5-й без соматик и черноты и это было вполне комфортное, приятное ощущение и оживление (вливание новых сил).

Поэтому я конечно продрался через некоторое сопротивление на 5-й чакре и заставил поток подняться до 6-й, и включил новый набор тяжелых соматик, и обнаружил черноту на 5-й чакре.

Это происходило на каждой из оставшихся чакрах, когда я прорабатывал весь путь вверх, и на каждой чакре я осматривался, искал и конфронтировал какие-то вещи, и менял свое мнение о них (как я делал это на 4-й чакре) до тех пор, пока все это не было прочищено.

Оглядываясь в прошлое, каждая из чакр, приносивших мне неприятности, имела своеобразный связанный с ней протест, и когда я перестал протестовать, поток очистился. На 4-й чакре это был мой протест по отношению к обществу, зажимающему людей недалекими (ограниченными) правилами, моралью, налогами и т.п. На 5-й чакре это был мой протест по отношению к насекомым и т.п., которые бесконечно воспроизводятся и роятся. На 6-й это был мой протест против бытия пойманным в фиксированной реальности. На 7-й это был мой протест против невежества и глупости других. На 8-й это был мой протест против необходимости навязчивого участия в непрерывном создании этой вселенной.

Я не знаю, будет ли протест всегда такой кнопкой, которую нужно искать, или же это было свойственно текущему состоянию моего кейса. Это определенно дало мне понять, что возможно нам нужен грейд релиза, для проработки предмета протеста в целом.

Прежде чем вы сможете даже рассматривать попытку попробовать это, вашим первым действием должно быть уладить рудименты (проблемы, оверты, расстройства) по каждой из 8 динамик, а также уладить все протесты, связанные с динамиками (то, чему вы протестуете). Затем причинно экстериоризуйтесь из состояния игры, в которой вы находитесь по каждой динамике. И конечно сначала каждая чакра по отдельности должна быть хорошо прочищена.

Интересно здесь то, что это был практический тест на мои взаимоотношения с каждой динамикой и это заставило меня понять тот факт, что я отрицал-данность (*not-ising*) (создавал ничто из) различных областей сильного заряда.

Создавая постулаты отбросить все мои игровые состояния по разным динамикам, я был способен получать легкий поток всю дорогу до самого верха, и потом отражать его обратно вниз от 8-й к 1-й и потом отражать его обратно снова вверх. Это могло бы быть полным упражнением, отражать волну вверх и вниз, а также удерживание системы (особенно на 1-й и на 8-й) в стороне посредством сильного намерения и постулатов (поскольку они будут стягиваться вместе при увеличении потока). До сегодняшнего для я проделал это только в небольшой степени. Мне нужно еще немного прочистить динамики, прежде чем я смог бы попробовать пропускать по этим каналам какие-нибудь сильные потоки. Легкий проход по этому материалу предназначался исключительно для того, чтобы получить представление о том, где что происходит. По-видимому я немного улучшил мой уровень энергетики, но гораздо более драматические эффекты, вызванные даже всего лишь струйкой энергии, по-

влекли изменения в моем восприятии и ориентации.

=====

6. ВСЕОБЩИЕ МАШИНЫ (*The universe machines*)

(Это было написано задолго до того, как я обнаружил процесс "укажи на существо, от которого ты отделился". Без него я не смог довести его до большого КЯ. Я получил некоторые успехи, повозившись с ним, но спустя некоторое время он начал становится все труднее и труднее для улаживания, поэтому я предположил, что был пропущен какой-то ключевой элемент и выбрался оттуда на следующей точке перерыва. С процессом "укажи на" он может наверное быть пройден полностью.

Другая интересная штука в том, что я обнаружил их до того, как я начал играть с чакрами и позднее я был поражен, когда увидел сходство и связь между ними. - Август 1996)

7 июля 1990 года

Всеобщие машины являются наборами из 10 дисков (с выпуклостью в центре - похоже на галактику или летающую тарелку), которые действуют как своего рода гигантский пул для перекрестного копирования, чтобы сохранять вселенную смоделированной. Хотя они имеют некоторые характеристики машинерии, техники улаживания обычной механики или процедуры массового клирования (или клирования масс? - [mass clearing procedures](#)) не работают (и могут включать соматики).

Каждая из 10 машин окружена кольцом из 128 хранителей. Они являются мокапами позитивных и негативных терминалов наказательной вселенной. Каждый из хранителей состоит из большого числа существ, имплантированных по следующему шаблону. Прежде чем вы спокойно (безопасно) сможете улаживать эти машины, их нужно проодитировать (потому что они будут защищать машины и т.п.). Вы обнаружите, что у вас есть большое количество своих собственных Отколовшихся Точек Зрения в этих хранителях и в самих машинах.

Каждая из 10 машин имеет цель. Мы будем называть их всеобщими целями. Это - "Увековечивать" (*To Eternalize*) (т.е. постулировать данность-как-есть (аз-изнесс - *as-isness*) чего-нибудь, заставляя это заключать в себе все время и пространство без местоположения его в каком-либо времени или в каком-либо пространстве), "Постигать" (*To Conceive*), "Замышлять, разрабатывать" (*To Design*), "Воспринимать" (*To Perceive*), "Коммуницировать" (*To Communicate*), "Эмоционировать" (*To Emotionate*) (т.е. создавать эффекты на других посредством исходящего потока эмоций, или волн высокотоновой эстетики), "Переживать (на опыте)" (*To Experience*), "Получать удовольствие" (*To Enjoy*), "Выживать" (*To Survive*), и "Продолжаться" (*To Persist*).

Пункты составляют шаблон: Выполнять (всеобщая цель) - ЭТО БЫТЬ (терминал) И (действие) (*TO (universe goal) IS TO BE THE (terminal) AND (action)*). Действий 16. Прохождение 16 пунктов действий для определенного хранителя (т.е. терминала наказательной вселенной) будет освобождать существа, застрявшие в этом хранителе. Поскольку в некоторой степени существует перекрестное копирование между одинаковыми хранителями у каждой из 10 машин, прежде чем переходить к следующему хранителю, вы должны также проходить такого же охранника у каждой из 10 машин (т.е. для каждой всеобщей цели).

Иначе говоря, последовательность следующая:

а) Выберите терминал наказательной вселенной (лучше всего проходить начиная со статуи бога из цели "СОЗДАВАТЬ" (*TO CREATE*) вплоть до пирамиды из пункта "Продолжаться" (*TO ENDURE*), перемежая терминалы позитивной и негативной цели).

б) Повторите для каждой из 10 всеобщих целей, начиная с "Увековечивать" и заканчивая "Продолжаться" (*Persist*).

в) Пройдите 16 пунктов действий для терминала и всеобщей цели.

При прохождении 16 пунктов действий недостаточно просто отмечать пункт. Пункты прижаты как первым пунктом импланта, который устанавливает всеобщую цель (первым пунктом является "Выполнять (всеобщая цель) -ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ" (*TO*

(*universe goal*) IS NATIVE STATE)), так и более ранней наказательной вселенной, которая устанавливает этот терминал.

Следовательно вам нужно отмечать как вершину всеобщей цели, так и вершину наказательной цели. Т.е. когда вы проходите "УВЕКОВЕЧИВАТЬ - ЭТО БЫТЬ СТАТУЕЙ БОГА И ...", вам нужно отмечать как "УВЕКОВЕЧИВАТЬ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ", так и "СОЗДАВАТЬ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ". Кроме того, это помогает отмечать также вселенную соглашения. Это полезно даже для того, чтобы отмечать как заставили расколоться и как имплантировали ложными данными, как это приведено в процедуре проработки контролирующих (управляющих) сущностей, потому что кое-что из того, что поднимается, являются КС.

Тем не менее вы не можете отмечать все эти вещи на каждом пункте действия, потому что вы будете получать бесконечные оверраны у некоторых из существ. Но вам нужно проводить какое-то отмечание или же вы будете оставлять существ неулаженными и расстроенными (создавать пропущенный заряд и включать массы). Единственный выход - использовать стиль старого группового процессинга. Вы называете пункт, который пробуждает некоторых ребят, и заставляете их отмечать что-то еще и тогда некоторые из них уходят, а некоторые - нет, вы называете другой пункт, и заставляете всех отмечать еще что-то, и теперь некоторые из тех, кто не ушел прежде, будут уходить, и т.д. По дороге огромные облака существ (пятна энергии и т.п.) будут появляться и множество материала начнет уходить или разлетаться вокруг или еще что-то. Если вы заберетесь слишком глубоко, некоторые будут попадать в оверран (заставьте их отметить момент, когда они прошли релиз) и вы начнете вытаскивать парней из следующей машины (которая может начать появляться справа в виде огромного диска энергии). Если вы будете проходить слишком поверхностно (не глубоко) вы начнете ощущать массу из-за слишком большого количества наполовину проснувшихся, но еще не отделившихся. И тот и другой феномен может застопорить стрелку.

Вам нужно сделать вывод о том, сколько дополнительных шагов по отмечанию вы должны сделать. Сначала вам нужно больше, а позднее это начинает распадаться легче и требуется меньше шагов.

Шаблон пунктов всеобщей машины следующий:

УВЕКОВЕЧИВАТЬ (<i>to eternalize</i>)	ЭТО БЫТЬ (терминал) И (<i>is to be the</i> (<i>terminal</i>) and)	ВЕЧНО ЭТО СОЗДАВАТЬ (<i>create this forever</i>)
ПОСТИГАТЬ (<i>conceive</i>)		ВЕЧНО ЭТО ЗАЩИЩАТЬ (<i>defend this forever</i>)
ЗАМЫШЛЯТЬ, РАЗРАБАТЫВАТЬ (<i>De-</i> <i>sign</i>)		ВЕЧНО ЭТО ЗАМЕНЯТЬ (<i>replace this forever</i>)
ВОСПРИНИМАТЬ (<i>perceive</i>)		ВЕЧНО СОХРАНЯТЬ ЭТО СМОДЕЛИРОВАННЫМ (<i>keep this mocked up forever</i>)
КОММУНИЦИРОВАТЬ (<i>communicate</i>)		НАВЕЧНО УСТАНАВЛИВАТЬ ЭТО ПРОСТРАНСТВО (<i>establish this space forever</i>)
ЭМОЦИОНИРОВАТЬ (<i>emotionate</i>)		ВЕЧНО ЭТО СКРЫВАТЬ (<i>hide this forever</i>)
ПЕРЕЖИВАТЬ (НА ОПЫТЕ) (<i>experience</i>)		ВЕЧНО УДЕРЖИВАТЬ ЭТО ВМЕСТЕ (<i>hold this</i> <i>together forever</i>)
ПОЛУЧАТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ (<i>enjoy</i>)		ВЕЧНО УДЕРЖИВАТЬ ЭТО НЕИЗМЕННЫМ (<i>keep this unchanging forever</i>)
ВЫЖИВАТЬ (<i>survive</i>)		ВЕЧНО СОХРАНЯТЬ ЭТО МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ (<i>maintain this location forever</i>)
ПРОДОЛЖАТЬСЯ		ВЕЧНО СНАБЖАТЬ ЭТО ЭНЕРГИЕЙ (<i>energize</i>)

*(persist)**this forever)*

ВЕЧНО ЭТО ЗАЩИЩАТЬ

(protect this forever)

ВЕЧНО ЭТО ЗАТЕМНЯТЬ

(obscure this forever)

ВЕЧНО ЭТО ДЕЛАТЬ ТВЕРДЫМ

*(solidify this forever)*ВЕЧНО ЭТО СТАБИЛИЗИРОВАТЬ *(stabilize this forever)*

ВЕЧНО ЭТО ОХРАНЯТЬ

(guard this forever)

ЗАБЫТЬ ЭТО НАВЕЧНО

(forget this forever)

Чтобы проработать терминал проходите 16 пунктов для каждой из 10 всеобщих целей, приведенных выше. Это будет проходиться на 128 позитивных и негативных терминалах наказательной вселенной. Цель наказательной вселенной для того существа-терминала, которого проходят, используется в шагах отмечаия в дополнение к всеобщей цели, указанной выше.

Если необходимо, заставьте существ в терминале смоделировать точку следующим образом:

а) Делать (всеобщая цель) - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ

б) Делать (наказательная цель) - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ

б+) ОТМЕТЬТЕ КАК БЫЛИ ЗАСУНУТЫ ВНУТРЬ (В НЕЕ), ЗАПИХИВАНИЕ ДРУГОГО И КАК ДРУГИЕ ЗАПИХИВАЮТ ДРУГИХ В НЕЕ.

в) отметьте вовлечение в согласие, проходя через точку перевернутого треугольника СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ отметьте как вы увидели необходимость в соглашении перед этим.

г) отметьте работу по строительству вселенной согласия

д) укажите на существо, от которого вы отделились (этот шаг был добавлен в августе 1996)

е) отметьте как вас заставили расколоться, отметьте как вы были имплантированы ложными данными, отметьте первый раз, когда вы были имплантированы ложными данными

ж) кто вы (я)

После прохождения нескольких пунктов для определенного терминала/всеобщей цели и после отмечаия всего вышеперечисленного по крайней мере один раз, вы можете, как правило, сократить до простого использования строк б) и время от времени между пунктами - д).

После того как вы проодитировали (удалили) значительный процент терминалов, вы можете попробовать более широкое улаживание. Это и ускоряет процесс и улаживает проблему других, которые начинают просыпаться на терминалах, и которых вы еще не проодитировали (или которые были пропущены на терминал, вами уже проработанным).

Для такого объемного улаживания вы хотите пройти всех, кто начал просыпаться в любом из терминалов. Возьмите одну всеобщую машину (т.е. одну из 10 всеобщих целей, перечисленных выше) за один раз и адресуйте ко всему кругу терминалов. Называйте строки, используя "терминал" или "наполняющие терминал, которым вы являетесь", а не просто подставляя какой-то конкретный терминал. Используя Р-фактор, объясните это им, прежде чем вы начнете. Проведите шаги отмечаия, но концентрируйтесь на вселенной соглашений, потому что у вас нет конкретной наказательной цели, которую вы проходите (используйте ту, которая на вершине, "СОЗДАВАТЬ", один или два раза). Это приведет к уходу значительного количества, но не полностью завершит с терминалами, которых вы еще не проходили, потому что таким способом можно проходить только тех, кто более просну-

шийся (без называния их точного пункта).

После объемного улаживания возвращайтесь назад к прохождению конкретных терминалов, как указано выше. Вы обнаружите, что теперь большинство терминалов будут распадаться на первом же пункте.

Обратите внимание на то, что вы не можете начать с объемного улаживания с самого начала, потому что это слишком большой козырь, до тех пор, пока вы сначала не заставите рассыпаться некоторых из них. Но в конечном итоге вам понадобится что-то, чтобы это ускорить, потому что 10 машин на 128 терминалов на 16 действий дает в результате около 20000 пунктов.

=====

7. ТЕОРИЯ ЕДИНОЙ СТРУКТУРЫ

Всеобщие цели были получены на основании исследований более ранних вселенных на траке прошлого. Но также было обнаружено, что они соответствуют пунктам импланта, использованного при формировании всеобщей машинерии, которая сохраняет эту вселенную смоделированной. Это в свою очередь ведет к чакрам, которые приводят в действие (питают энергией) тело. Но чакры, по-видимому, должны иметь соответствие с динамиками. Кроме того по-видимому должно быть соответствие между высшими и низшими наборами 8 динамик. Также разные планы вселенной (астральный и т.д.) по-видимому соответствуют по своей природе более ранним вселенным, и слои астральных тел соответствуют моделям тела этих более ранних вселенных. Собранная воедино, с небольшими доработками, эта информация дает нам следующую всеобщую структуру:

Верхнее основание Пластины: Увековечивать (вселенная перед домашней)

Всеобщая Цель	Вселенная	Чакра	Нижняя динамика	Высшая динамика	Тело
Постигать (<i>To Conceive</i>)	Домашняя Вселенная	Нимб (венчик) над головой	8 динамика - поклонение	16 динамика - созидание	Концептуальное тело
Замышлять (<i>To Design</i>)	Игры	Верхушка головы	7 динамика - духи	15 динамика - Понимание	Базовый объект
Воспринимать (<i>To Perceive</i>)	Движение	лоб	6 динамика - МЭСТ	14 динамика - игры	Маска
Коммуницировать (<i>Communicate</i>)	Символы	рот	5 динамика - жизнь	13 динамика - изменение	Символ
Эмоционировать (<i>Emotionate</i>)	Мысль	сердце	4 динамика - общество	12 динамика мышление	Энергия
Переживать (на опыте) (<i>Experience</i>)	конфликты	живот	3 динамика - группы	11 динамика - строительство	Дух/ГС
Получать удовольствие (<i>To Enjoy</i>)	Магия	гениталии	2 динамика - секс	10 динамика - эстетика	Астральное
Выживать (<i>To Survive</i>)	текущая	Прямая кишка	1 динамика - выживание	9 динамика - этика	физическое

Нижнее основание Пластины: Продолжаться (Вселенная Грязи)

Это очень умозрительно, не совсем правильно, но довольно близко.

Соответствие такого типа подразумевает существование более базового шаблона, который лежит в основе всего и сам себя повторяет. А это, в свою очередь, заставляет подумать о фракталах и теории хаоса (которые являются новой интересной областью в математике и физике, в настоящее время вышел ряд хороших книг на эту тему).

8. МЕЖДУЖИЗНЕННЫЙ ИМПЛАНТ (*THE BETWEEN LIVES IMPLANT*)

Как только вы принимаете во внимание прошлые жизни, вы сталкиваетесь с вопросом, что происходит в период между жизнями.

Это можно назвать область между жизнями.

В Тибетской книге мертвых¹⁷¹ они называют ее "Бардо" (*The Bardo*). Буквальный перевод тибетского названия мог бы быть что-то типа "Дорожная карта Области Между Жизнями"¹⁷².

В 1952 году, вовремя первого краткого периода, когда Дианетика применялась для того, чтобы проодитировать весь (полный) трак инграмм, были попытки заставить проодитировать преклира через этот период. Немедленным и очевидным открытием было то, что между жизнями к преклиру применяется своего рода имплант. Это должно было объяснить забывчивость (забвение) и потерю идентичности.

Но эта область невероятно трудна для исследования. Прежде всего, непосредственно перед смертью обычно находится сильный заряд. И здесь имеется огромная потеря обладательности, которая сама по себе может каждого заставить ощущать себя нереально и дезориентированным (к примеру, просто посмотрите на людей, бредущих не разбирая дороги в оцепенении после того, как у них сгорел дом),

Кроме того, при умирании человек часто ощущает, что он проиграл игру и хочет быть все целиком, так, чтобы он мог начать заново.

Если во всю эту кутерьму подмешаете тяжелый имплант, то не удивительно, что здесь полная пустота.

Когда инцидент содержит слишком много заряда, то когда вы пытаетесь пройти его первый раз, вы получаете всевозможные даб-ины и нереальную информацию. Если инцидент можно сгладить путем повторных проходов через него, то вы можете добраться до этого прошлого и узнать что произошло. Но если инцидент расположен слишком поздно на этой цепи, он не будет сглаживаться, а начнет вытягивать заряд и картинки из более ранних подобных случаев.

Область между жизнями чрезвычайно сильно заряжена, расположена очень поздно на длинной цепи более ранних случаев, имеет имплантированные команды, которые дают вам неверные даты и времена, говорят вам забыть, и другими способами запутывают вас, и кроме того, имплантирование использует тяжелое давление (силу) на дух (всякие энергии и массы, с которыми он остается после потери тела).

У меня нет адекватной карты для этой области. И я не думаю, что у кого-то есть полная картина (хотя я был бы счастлив, если бы кто-то доказал мне, что я не прав). ТО, что мы имеем, это различные кусочки инцидента, которые могут быть правдой или по крайней мере полу-правдой.

Эта область настолько сильно перезаряжена, что у нее нет стремления показываться на нижнем уровне Дианетического одитинга (вы имеете тенденцию перескакивать через то, что вне досягаемости и слишком глубоко похоронено). Единственный раз, когда я заставил преклира войти в какой-то такой материал, это было когда я прогонял кого-то через рождение и спросил его о более раннем начале и он обнаружил себя летящим через длинный тоннель и падающим на Землю и в тело. И трудно сказать был ли этот инцидент реальным или даб-ином (выдуманным), даже не смотря на то, что он успокоился и отключился как только мы получили эту его часть.

С другой стороны, смерти довольно легко показываются в Дианетике и это довольно обычная ситуация, когда вы проходите инцидент умирания и потом плаваете над телом. Но редко удастся забраться дальше.

¹⁷¹ У меня как раз "случайно" оказалась под руками "Тибетская книга мертвых" д-ра Эванс-Вентца, перевод с английского О.Т. Тумановой - М.: ФАИР-ПРЕСС, 1998, ISBN 5-8183-0031-5, ББК 86.42, Т 39.

¹⁷² В этой книге версия перевода следующая - "Бар" - это "между", "до" - это "два", т.е. "между двумя" (имеется ввиду между двумя состояниями, жизни и смерти).

Я иногда пытался сканировать инцидент умирания в моей предыдущей жизни, вхождения мое настоящее тело. И то и другое по-видимому должно быть вполне реально и легко достижимо, а сначала было трудно даже быть уверенным в том, что что-то происходило в этом промежутке. Мне просто представлялось (казалось), что я мог бы немного поплавать вокруг и т.д. Но в то время я всегда мог получить длинное падение стрелки Е-метра при прохождении через имплант между жизнями, и его датирование давало очень сильную реакцию.

Между прочим, это не было тем днем, когда я родился. Это было сразу после того, как я умер в моей предыдущей жизни, а моему теперешнему телу было уже 4 года. У меня всегда было воспоминание момента, когда мне было 4 года и я внезапно "проснулся" и стал самим собой, и удивлялся, что я здесь делаю и осматривался со своеобразным странным воспоминанием того, что происходило в прошлом году и тем не менее я знал, что я вижу все это в первый раз.

Поскольку я продолжал раскапывать смутные кусочки и частички моей предыдущей жизни, я в конце концов обнаружил, что я закончил больной и дряхлый в доме престарелых. Пока я был здесь с мог бы мечтать о том, чтобы иметь новую жизнь и снова быть маленьким ребенком. И в этих мечтах я видел несколько первых лет моей теперешней жизни в этом теле. Две жизни частично перекрывались в течении почти 4-х лет и как будто дрейфовал между двумя телами в тот период времени, и все было как-то смутно и нереально.

Оглядываясь в прошлое, я думаю, что на каком-то уровне у меня был постулат избежать области между жизнями, посредством того, чтобы уже быть присоединенным к новому телу прежде чем я был бы готов уйти и умереть в старом теле (оно было очень болезненное, но я не мог его бросить из-за страха). Но это не сработало. Когда старое тело умерло, меня втянули в междужизненную последовательность и отдубасили прежде чем я пришел в новое тело.

В конце концов мне удалось проодитировать некоторые разделы междужизненного инцидента, но я уверен в том, что у меня есть только лишь небольшая его часть. У меня также имеется множество смутных идей, и есть различные ключики, которые должны быть найдены в других материалах. Но все описанное здесь очень умозрительно.

Согласно тибетским материалам, у вас немного времени, чтобы поплавать над телом с ясными восприятиями, прежде чем эта дрянь начнет с вами происходить. Они смотрят на это как на такой момент, когда вы можете сделать ноги из всей этой ловушки, если вы полностью все конфронтируете. Но если вам не удастся это, то они говорят, что различные пучки будут вас толкать и тянуть. Они советуют вам сопротивляться им и идти в противоположную сторону, потому что эти пучки приведут вас к вашей судьбе и карме.

Я думаю, что если бы вы пошли вместе с одним из таких пучков, который вас тянет, вы бы оказались летящим сквозь тоннель, который так часто описывается в около смертных переживаниях здесь в Западном мире.

Тибетцы говорят, что после этого появляются 7 "помогающих" духов или сущностей. Но разные версии книги мертвых описывают их по-разному, и некоторые имеют совершенно различные мифологии. В западной традиции, когда вы достигаете света в конце тоннеля, вы встречаете старых друзей и семью. А в старой христианской традиции вы видите ангелов и жемчужные врата.

Я подозреваю, что все они собирают смутные воспоминания одной и той же вещи. И я мог бы указать на то, что самые мощные импланты (такие как наказательные вселенные) всегда начинаются с приятного раздела, чтобы затянуть вас туда, прежде чем они станут грубыми.

В тибетской книге мертвых после того как приятные сущности закончат с вами, приходит черед отвратительных, и это включает в себя процесс осуждения (и они советуют вам отвергнуть приговор). Поскольку идея суда также появляется и в Христианстве, я мог бы предположить, что этот имплант имеет некую сцену того, как осуждают и признают виновным (или может быть у них действительно есть кто-то, кто "судит вас").

После этого начинаются трудности. Тибетцы советуют все это игнорировать и отказаться зашугиваться в тело (пугаться и входить в тело) или запихиваться в него (быть засу-

нутым в матку), потому что это будет жизнь, где вас ждет ваша карма, и вам лучше избежать ее и вместо этого продолжить религиозное обучение, надеясь достигнуть просветления и освободиться, прежде чем вас настигнет ваша судьба. Они говорят, что все эти атаки в конце концов затихнут и тогда настанет ваше время, поищите хорошую жизнь, в которой вы хотели бы родиться, ту, где вы родитесь с некоторой суммой денег (чтобы вы могли платить за обучение) и в таком месте, где вы можете продолжить свое обучение.

Первая попытка Рона исследовать это состоялась в 1952 году, когда один человек отправляется на Марс, видит глаз в пирамиде и получает короткий (15 минут) имплант, где колесо, заполненное картинками, представляет собой демонстрацию того, как от него улетают прочь, и ему было сказано все позабыть.

Больше ничего с этим не делалось до 1963 года, когда он обнаружил другую последовательность, происходящую в долине на Венере, где человек проходит возле телепатически чувствительного экрана, который показывает ему его собственные картинки, имеющие неверные даты и перепутанный другими способами, и загружает его различными штуками. См лекцию, которая называется "Междужизненные Импланты" (*Between Lives Implants*). Он описывает перемещение на Венеру как некий внезапный скачок, когда солнце меняется в размерах (внезапно становится гораздо больше).

В книге "Путь Мастеров" (*The Path of the Masters*), написанной в 30-х годах иезуитом, который обучался в Индии), когда они проводили свои астральные прогулки, они видели междужизненные административные центры на всех планетах (и города с тысячами огней над всем этим делом). Они считали, что все они были скорее на астральном, чем на физическом плане. Они не считали эти места опасными (вредными). Но они сталкивались с назойливыми (причиняющими беспокойство) сущностями, когда они плавали здесь, но они говорят, что если вы скажете этим сущностям, что вы - путешественник (странник), который служит высшей силе, они отвяжутся и оставят вас в покое. В современные времена Поль Твичел (*Paul Twitchel*) взял этот путь мастеров, подмешал туда немного Саентологии и немного своих собственных материалов, и создал Эканкар (*Eckankar*). Его список астральных мест для посещения довольно сильно совпадает с Роновским списком старых станций имплантирования в этой области.

Также ходят слухи о позднем примечании Рона о том, что существуют станции имплантирования на всех планетах.

Собирая все в одну кучу, я бы сказал, что вы перемещаетесь от планеты к планете и на каждой получаете короткие имплантирующие последовательности. В данный момент я не могу сказать являются ли они физическими в 4-м измерении (в стороне от той реальности, которую мы знаем) или же они находятся на "астральном" плане (или может быть они обозначают одно и то же), но они определенно не в нашей физической структуре. Но я думаю, что вы скачете с места на место и с вами происходят какие-то забавные вещи. Возможно даже, что вам только показывают картинки, как вы перемещаетесь к разным планетам, а все это происходит в одном месте.

Отсюда, тот материал, который Рон разработал по поводу междужизненных имплантов на Марсе и Венере, может быть как частью полной картины, так и здесь может быть еще много другого.

В этой катавасии мы также можем найти некоторые основы для астрологии, не столько того, что касается текущего гороскопа каждого, но того, что касается точного характера полученного им импланта, с внесением небольших изменений, когда планеты проходят через 12 знаков зодиака. Позволять звездам определять течение вашей жизни также может быть частью этого импланта.

Это выглядит так, будто вы спешите через тоннель в начале и снова в конце, когда вас швыряют в новое тело.

Мне удалось из этих кусочков создать карту, она следующая:

Относительный порядок секторов - это Марс, потом Юпитер, потом Венера, и затем Луна. Помимо них есть и другие сектора.

МЕЖДУЖИЗНЕННЫЙ СЕКТОР НА ЮПИТЕРЕ

а) Сначала вы над планетой, падаете в огромное красное пятно (глаз Юпитера).

б) Здесь сильное давление и скорость. Небо ярко красное. Затем появляется белый овал (энергия), расширяется и вы падаете в него. За тем со всех сторон на вас начинают терзать и давить энергетические волны. Присутствует представление о сетке (решетке) над головой, имеющей столбы и прутья.

в) Потом вы застреваете между двумя полюсами, каждый из которых тянет вас в свою сторону, и вращающийся диск, который неоднократно разрезает вас на ломтики, до тех пор, пока вы не перестанете снова стягиваться в одно целое. Он разрезает вас либо на 8 либо на 16 (?) фрагментов.

г) Затем ваши фрагменты швыряют в душевный шторм (шторм душ, духов) в центре красного пятна. Вы внутри каждого фрагмента и есть ощущение, что вы себя потеряли.

д) Затем вы (в каждом фрагменте) толкаетесь и вместе с вами кружатся тысячи душ. По-видимому вы должны быть в некоем мрачном облаке, цвета облака иногда меняются, становясь серым или выглядящим грязно (мутно), или красным или оранжевым и т.д., но цвета всегда выглядят грязными и блеклыми. Имеются также бесконечные картинки и символы, обычно из наказательных вселенных, которые летают вокруг и случайным образом взрываются.

е) Ваши 16 фрагментов имеют смутное соответствие с 16 динамиками. Имплант проводится по всем 16 одновременно. Первым пунктом в каждом из 16 будет "Любопытствовать о ..." (*To Be Curious About ...*), но в каждом пустое место заполняется разными конечными словами.

Эти 16 различных конечных слов импланта (по одному в каждом из ваших фрагментов) следующие:

- | | |
|---|--|
| 1. Сон (<i>Sleep</i>) | 9. Боль (<i>Pain</i>) |
| 2. Секс (<i>Sex</i>) | 10. Картинки (<i>Pictures</i>) |
| 3. Распоряжения, приказы (<i>Orders</i>) | 11. Ощущения (<i>Sensation</i>) |
| 4. Сон Rules (<i>laws</i>) | 12. Масса (<i>Mass</i>) |
| 5. Тела (или "владение телами") (<i>Bodies</i>) | 13. Эмоция (<i>Emotion</i>) |
| 6. Энергия (<i>Energy</i>) | 14. Прошлое (<i>The Past</i>) |
| 7. Сущности (<i>Entities</i>) | 15. Бессознательность (<i>Unconsciousness</i>) |
| 8. Смерть (<i>Death</i>) | 16. Время (<i>Time</i>) |

Все они используют одинаковый шаблон пунктов. По-видимому пункты должны были нашептываться вам на ухо мягким женским голосом пока вы толкались в толпе. Все 16 фрагментов получают их в одно и то же время, все получают одни и те же пункты, но с разными конечными словами из вышеприведенного списка. (возможно тот, кто был женщиной мог бы услышать мягкий мужской голос?).

Шаблон пунктов следующий:

1. ЛЮБОПЫТСТВОВАТЬ О... (*TO BE CURIOUS ABOUT*)
2. ЖЕЛАТЬ ... (*TO DESIRE*)
3. НУЖДАТЬСЯ ... (*TO NEED*)
4. УМОЛЯТЬ ... (*TO CRAVE*)
5. БЫТЬ ИЗБИВАЕМОМ (кем) ... (*TO BE HIT BY*)
6. БЫТЬ ПОСТРАДАВШИМ ОТ ... (*TO BE HURT BY*)
7. БЫТЬ НАПУГАННЫМ (чем) ... (*TO BE AFRAID OF*)
8. СОПРОТИВЛЯТЬСЯ ... (*TO RESIST*)
9. ОТВЕРГАТЬ ... (*TO REJECT*)
10. ПРЯТАТЬСЯ ОТ ... (*TO HIDE FROM*)
11. БЫТЬ ОШАРАШЕННЫМ (чем) ... (*TO BE OVERWHELMED BY*)
12. СТАНОВИТЬСЯ ... (*TO BECOME*)

ж) После этого все ваши фрагменты (и фрагменты других людей) стягиваются вместе на излучателе (эмиттере), который представляет собой излучающий шар, установленный на огромном зеленой мачте (пилоне), тянущийся вверх в центр шторма. Это единственная спокойная область (своего рода глаз урагана) и вы падаете в нее. Вы чувствуете неистовую

радиацию, которая делает вас бессознательным.

Я думаю, что в этой точке вас излучают на Сатурн.

МЕЖДУЖИЗНЕННЫЙ СЕКТОР НА ЛУНЕ

У меня не слишком много материалов по нему. Изначально у меня были трудности в его прохождении, потому что у меня еще не было процесса "укажи на существо, от которого вы отделились", который мог бы облегчить улаживание.

Он очень медленный и тихий.

Здесь, как я полагаю, есть 8 ворот или арок по кругу вокруг пустой плоскости (равнины) из лунной пыли. Вы семеро других людей в своих старых (из предыдущей жизни) телах (но это только мок-ап, нет ни скафандров, ни проблем с дыханием, ничего) выходите из ворот и подходите к центру (здесь может быть ряд полюсов (столбов, мачт) ?)

Каждого из вас разделяют на 8 частей и эти кусочки рекомбинируют (перемешивают), чтобы сделать 8 новых индивидов (ваш кусочек и 7 других людей в каждом из 8 новых).

Получается 8 местоположений, одно центральное и 7 сущностных местоположений. * кусочки, на которые вы фрагментировались, входят каждый в разные места, так что у одного из новых людей вы являетесь центром, у другого - сущностью, расположенной справа и т.д.

В теории это приводит к тому, что вы становитесь кем-то другим, потому что теперь вы - другая смесь сущностей, чем в прежней жизни. Но это только частично так. Ваша главная линия тэты - это центральная линия, проходящая через все перемешивания.

Вы можете вспомнить в некоторой степени прошлую жизнь каждой из этих 7 главных сущностей, с которыми мы смешаны, но это всего лишь тень по сравнению в вашей настоящей прошлой жизнью (где вы также были в центре).

Такая непрерывная перетасовка характерна для механики тюремной планеты и это то, как они осуществляют идею "смерти навсегда", потому что вы, теоретически, постоянно кончаетесь как существо и становитесь кем-то новым. Существует также идея, что это - тюремная реабилитация, поскольку вас заставляют жить с разными смесями других существ, упаковывая вас вместе с ними.

Но все это не очень хорошо срабатывает. Меняются только вторичные характеристики и вы получаете либо помощь, либо помеху, в зависимости от того, соответствуют ли вам эти меньшие кусочки или они конфликтуют с вашими целями и способностями. Но ваша стержневая (главная) индивидуальность продвигается по центральной линии и шаблон текущей подлинной МПЦ остается невредимым. Одна из дурацких причин, по которой вы из жизни в жизнь придерживаетесь различных аббераций (и особенно своих собственных целей и пунктов ЦПМ) - это ошибочная идея, что вам нужно это делать, чтобы быть уверенным в том, что вы останетесь самим собой, не смотря на эти попытки перетасовать тэтанов между жизнями.

Я предложу вам странное предположение, которое могло бы это проиллюстрировать. Немногим более 10 лет после смерти Моцарта (он мог проболтаться в течении некоторого времени без тела) родились один за другим в течении одного года 4 известных композитора (Шопен, Лист, Мендельсон и Шуман). Возможно все они получили фрагменты Моцарта. В качестве стержневой индивидуальности наиболее вероятный кандидат - Мендельсон. Он родился богатым (почти неслыханно среди великих композиторов и возможно как попытка решить его финансовые проблемы), он начал (в возрасте 11 лет) с того, что взялся за то, что оставил Моцарт, достиг своего пика в возрасте 17 лет и затем приходил в упадок и умер (без причин или предупреждений, ничего, кроме простуды) в том же самом возрасте, что и Моцарт. Конечно я это только предполагаю.

МЕЖДУЖИЗНЕННЫЙ СЕКТОР НА МЕРКУРИИ

Я не знаю о нем много, но по-видимому он должен включать в себя установление урока или уроков, которые вы должны получить в своей следующей жизни.

Излишне говорить, что эти уроки претендуют на то, чтобы быть полезными, и стараются заставить вас залезть в неприятности, извратив свою собственную хорошую этическую природу.

Например, вас могли уговорить постулировать, что вы станете в следующей жизни неспособным (калекой), чтобы вы могли научиться состраданию. Или вы могли бы постулировать быть замученным врагами во время войны, чтобы вы могли научиться мужеству и стойкости.

По правде вы ничему не научитесь из этих вещей и это просто еще больше вас испортит.

Конечным результатом будет либо вы сами еще больше деградируете, либо скажете: "да пошла к черту эта этика!", потому что она обернулась против вас, и это еще худшая деградация.

В конечном счете эти уроки полностью разрушат чувство этики у существа.

На сегодня единственным решением является придерживаться своего собственного чувства этики и игнорировать всю реальность, которая учит вас другому.

Настоящая этика что-то делает, потому что ВЫ верите в то, что она поступает правильно. Она не имеет ничего общего с подчинению правилам или моральным кодексам (и в результате часто нарушает их). Она не имеет ничего общего с тем, что другие считают хорошим. И самое главное, она не имеет ничего абсолютно общего с извлечением уроков.

Когда настоящая этика терпит неудачу (и это часто происходит), это происходит не из-за недостатка доброты у человека, или потому что он не усвоил какой-то урок. Она терпит неудачу потому, что испорчены (закупорены) высшие динамики. Этика - это самая низшая из "тэта" динамик (это то, что вы делаете, чтобы выживать скорее как существо, чем как тело). Если вы полностью заблокированы и введены в заблуждение на высших динамиках, таких как эстетика, конструктивные усилия, рассудительность, то ваши этические действия могут быть направлены на ошибочные цели. Это не означает, что вы должны отказаться от этики (это только еще больше погрузит вас в трясину), это означает, что вы должны распространиться на более широкую область созидания.

Никогда не урезайте своих способностей и не решайте извлечь для себя урок из-за того, что вы потерпели неудачу или совершили ошибку. Лучше поклянитесь в следующий раз сделать лучше, поднимите свои способности и осознание, чтобы вы смогли сделать лучше, и расширьте свою сферу влияния.

ДРУГИЕ ШТУКИ МЕЖДУ ЖИЗНЯМИ

Существуют и другие разделы, которые я как следует не разметил (не картировал), но я отметил частички и кусочки.

В одном разделе вы проходите через различные обманные сцены типа следующей:

Вы видите ручей и камни (скалы) в саду с фонтаном в центре. Вас притаскивают к фонтану и говорят, что это фонтан молодости, и если вы выпьете из него, будете жить вечно. Поэтому вы пьете, и как только вы это сделаете, вы осознаете, что это приносит вам молодость, заставляя вас все позабыть, так что бы можете позабыть стариться. На самом деле это вода "забвения". И вы соглашаетесь все позабыть, чтобы вы снова могли быть молодым.

=====

9. ОБУЧЕНИЕ УРОКАМ СЕБЯ САМОГО (TEACHING YOURSELF LESSONS)

Как упоминалось выше, уроки, навязанные вам другими, никогда на самом деле не бывают полезными, а часто даже вредными. Но существует другая возможность, это то, что вы пытаетесь преподать урок себе самому.

Вы обнаружите, что вы оставили частички себя вверху на высшем уровне, внешнем по отношению к этому и всем более поздним вселенным. Я не хочу называть это сверх-душой

или высшим я, потому что эти термины часто неправильно использовались представляя некого высшего направляющего духа. Здесь я говорю о вас самом, действующем с высшей точки зрения, которая является внешней к местному (частному) игровому состоянию.

Я не смог много накопать по этой точке зрения высшего уровня. Для меня это все еще обычно за пределами полосы само-осознания, и поэтому не является настоящим сознанием или мышлением в полном смысле этого слова, хотя это осознание и мышление в механическом смысле (как компьютерная программа, которая может думать и проявлять осознанность, но которая не само-осознающая и не способна к случайным (произвольным) решениям).

У меня было несколько переживаний, где я похоже просыпался кратко и очень смутно в этой высшей точке зрения, и я мог бы вспомнить непрерывный процесс рассчитывания и улаживания вещей без какого бы то ни было сознательного осознания. Восприятия и осознание были очень странными и мне показалось, что я был занят обдумыванием многих вещей параллельно, но ни одно из этого не было сознательной вереницей мыслей.

Эта высшая точка зрения может быть кусочком себя, который вы оставили, чтобы вывести вас из этой ловушки.

Если вы получите некоторое представление о том, что вы наблюдаете из точки зрения, где вы никоим образом совершенно не заботитесь ни о каком-либо выживании по любой из динамик, и вашим интересом заключается только в том, чтобы вывести себя из ловушки (что включает выведение себя к полной завершенности (зрелости) как существа и стать причиной над созданием), то у вас будет точка зрения такого высокого уровня. И это будет ваша точка зрения, не моя и ни чья-то еще. Потому что мы не идентичны на данном уровне. Это ваша оптимальная точка зрения и она отражает вас, как базовую личность.

Эта высшая точка зрения преподносит вам уроки, но это те уроки, которые вы сами хотите получить. Но вы могли бы не хотеть таких уроков в своей физической точке зрения. Вам нужно перейти на точку зрения существа, которое осознает проживание непрерывного ряда жизней, и которое не считает, что боль или смерть имеет большое значение.

Когда урок кажется разумным с такой много-жизненной точки зрения, то возможно это ваш урок самому себе. Если, однако, он выглядит будто давление, чтобы заставить вас согласиться с неким моральным кодексом или с основанными на согласии стандартами или поведением, тогда вероятно вы имеете дело с имплантированным уроком. Сам тот факт, что существуют имплантированные уроки, стремится указать, что существуют механизм естественных уроков, который они стараются аберрировать и использовать против вас.

Для имплант имплантированных уроков вы стираете имплант одитингом или создаете мокапы до тех пор, пока вы не сможете их отбросить.

Для своих собственных уроков самому себе, вам сначала нужно отметить точно что это за урок и дать ему подтверждение. Затем постарайтесь получить осознание, к чему толкает вас этот урок. Как только вы получили это осознание, урок более не имеет цели и вы прекратите создавать (мокап) его для себя.

С высшей точки зрения, вас не волнует, если вы должны несколько раз умереть, чтобы выучить важный концепт, который вам понадобится, чтобы выбраться из этой ловушки.

=====

10. ИГРОВАЯ ШКАЛА ТОНОВ (*THE GAMES TONE SCALE*)

Может существовать более ранняя серия вселенных имплантов, которая подобна наказательным вселенным. Такой более ранний набор использует тип тела, который выглядит скорее как "облачные формы", чем как физические тела. Целями будут что-то типа "Увековечивать" (*To Eternalize*) и "Индивидуализировать" (*To Individuate*). Есть ряд возможностей, которые упоминаются в мастер-списке (контрольном списке) наказательной вселенной (особенно цель "Растить" (*To Grow*), у которой ГС имеет тело облачного типа и нестандартный набор пунктов).

Наказательные вселенные следуют шкале тонов в своем наборе деградирующих пунк-

тов, и я полагаю, что они являются источником шкалы тонов как мы ее знаем. Эта шкала тонов является шаблоном деградации (ухудшения), начинаясь с высшей точки и соскальзывая вниз. По самой своей природе она предполагает предшествующее существование вещей, которые могут деградировать.

Более ранние серии имеют другую шкалу. Я собрал, по крайней мере то, что смог, основываясь главным образом на а) прохождении цели "Расти", б) оценивании с Е-метром, и в) дедуктивной логике (от общего к частному), основанной на наблюдении. Я не могу гарантировать, что это правильно. Главной особенностью этой шкалы является то, что она строится прежде, чем она начинает погружаться. Такой тип шаблона, в отличие от чистой деградации, мог быть необходим в настоящих ранних имплантах, которые могли не предполагать предыдущего существования сложного окружения.

Ели существуют более ранние и более базовые варианты наказательных вселенных, то также они могут не быть самыми ранними. Это не совсем начинается с полной ничтожности (*nothingness*). По-видимому предполагается, что существуют другие существа и уже есть возможность игры, и кажется, что ваше желание игр было использовано в качестве крючка, который заманил вас в имплант. Следовательно я буду называть это игровой шкалой тонов. Обратите внимание, что наказательные вселенные и обычная шкала тонов используют эстетику и действие в качестве крючка, который держит вас присоединенным к инциденту. Это гораздо ниже, чем желание игр, но это дает понять, что могли бы быть более основные вещи, которые исходят непосредственно из желания создавать (что старше игр).

Шкала следующая:

Предчувствие	<i>Anticipation</i>
Любопытство	<i>Curiosity</i>
Интерес	<i>Interest</i>
Желание	<i>Desire</i>
Очарование	<i>Fascination</i>
Возбуждение	<i>Excitement</i>
Переживание	<i>Experience</i>
Удовольствие	<i>Enjoyment</i>
Достижение	<i>Achievement</i>
Распространение	<i>Expansion</i>
Сверх-распространенность	<i>Overextension</i>
Свех-усложненность	<i>Overcomplexity</i>
Замешательство	<i>Confusion</i>
Длилось слишком долго (оверран, усталость)	<i>Gone on too long (over-run/tired)</i>
Должен продолжать	<i>Must continue</i>
Принуждение	<i>Enforcement</i>
Твердость (Масса)	<i>Solidity (Mass)</i>
Запрещать	<i>Inhibit</i>
Не может остановиться	<i>Can't Stop</i>
Борьба	<i>Struggle</i>
Защита	<i>Protection</i>
Неудавшаяся защита	<i>Failed Protect</i>
Наказание	<i>Punish</i>
Владение	<i>Own</i>
Безрассудство	<i>Desperation</i>
Рассредоточение	<i>Dispersal</i>
Неудача	<i>Failure</i>
Ошарашивание	<i>Overwhelm</i>
Вина	<i>Blame</i>
Стыд	<i>Shame</i>
Сожаление	<i>Regret</i>
Нереальность	<i>Unreality</i>
Растрачивание	<i>Waste</i>
Подмена	<i>Substitute</i>

Деградация	<i>Degradation</i>
Незаинтересованность	<i>Disinterest</i>
Оставление	<i>Abandonment</i>
Неудавшееся оставление	<i>Failed to Leave</i>
Протест	<i>Protest</i>
Неистовство	<i>Frantic</i>
Незнательность (незнание)	<i>Unknownness</i>
Неосознаваемая зафиксированность	<i>Unknowning Fixidity</i>

Иначе говоря, вселенная импланта "Расти" имела пункт "Расти -это Предчувствовать" наверху возле верхушки, и пункт "Расти- это Быть Зафиксированным" внизу возле низа. А цели типа "Возбуждать энергию" (*To Energize*), "Увековечивать" и "Индивидуализировать" очень сильно реагируют на этих пунктах.

Вся эта область очень нуждается в дальнейших исследованиях.

=====

11. ИГРА ВАЙЛЕНСОВ ДОМАШНЕЙ ВСЕЛЕННОЙ: ТЕРМИНАЛЫ

июнь 1996

Они работают как камень-ножницы-бумага, каждый бьет следующего по круговому шаблону.

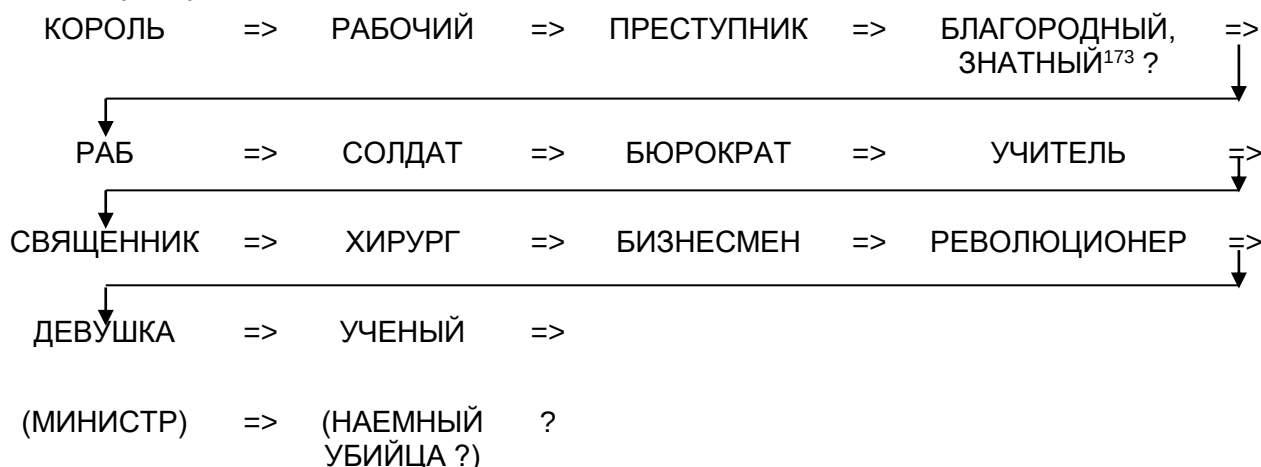
Возможно есть пропущенные пары.

Тот, кем вы являетесь сейчас, это тот, кого вы сокрушили. Тот, который перед ним, это тот, с которым вы играете в игру.

Каждый пункт, в котором вы находитесь влияет на то, как быстро вы проходите через определенные цели в шаблоне ЦПМ текущей вселенной (например, ученый будет проноситься через цель "быть красивым" и засиживаться на цели типа "Быть интеллектуальным").

Обычно в эту игру играли при тайно скрытых подлинных вайленсах и они раскрывались только в момент воздействия.

В эту игру играли на изначальной земле.



=> (полный круг возвращается к КОРОЛЮ).

(могут быть ШПИОН, ПРОРОК, ГЕНЕРАЛ, ИМПЕРАТРИЦА, ШУТ (ДУРАК), МЕХАНИК (ТЕХНИК), ПОЛИЦЕЙСКИЙ, ВЕДЬМА, ОХОТНИК).

Все это очень гипотетически.

=====

¹⁷³ В оригинале -THE NOBEL - это Нобель, ну чья премия ?!. Но вот если это NOBLE, тогда знатный, благородный человек

12. ТЕОРИЯ СБРОСА ВРЕМЕНИ (*THEORY OF RESET TIME*)

17 декабря 1992 года

Приведенная здесь теория настолько невероятна, что даже я смотрю на нее с сомнением и оговорками. Если это правда, то значение ее колоссально. Но она читается как ди-чайшая научная фантастика, далеко за пределами легко принимаемого материала стиля космической оперы, с которым мы привыкли сталкиваться. Как у преклира, у меня нет сомнений по поводу описанных здесь инцидентов. Они проходились с большой реальностью и хорошим поведением Е-метра, показывая большие чтения при датировании, срывы ТА при прохождении и приводили к соответствующим КЯ. Как одитор, я одитирую все, что появляется, безо всяких ВиО по поводу данных преклира. Но как исследователь я должен допустить возможность того, что эти инциденты содержали высокую степень выдумки (даб-ина) и что выводы неверны. В конце концов я могу обнаружить, что это просто перепутанные и содержащие неверные данные инциденты, которые произошли давным-давно. Но было бы неправильно утаивать потенциально жизненно важную информацию, даже если это могут быть ложные данные. Так что вот они. Просто отнеситесь к этому скептически и не нужно никому запихивать ее в глотку.

Прежде чем переходить к теории, я бы хотел дать некоторые пояснения о том, как можно обмануться данными из сессии. Много лет тому назад я одитировал преклира по Дианетике и он начал проходить инцидент, как он был схвачен захватчиками и имплантирован. Инцидент имел тяжелую соматику удушья. Данное было "поздно ночью". Первой моей мыслью было, что у нас либо ложные данные, либо серьезный даб-ин. Но я не заткнул глотку преклиру и не исправил эти данные. Это могло бы стать большой ошибкой, потому что данное было правильным. Данные преклира также оказались правильными и инцидент хорошо проходил, все шло точно по книжке. Если бы мы не провели еще одного последнего прохода через инцидент, Я мог бы либо остаться сомневаться в данных преклира, либо имел бы дикие идеи о людях с летающих тарелок, которые залезают в дома людей и имплантируют их поздно ночью. Как оказалось преклир имел очень реальный сон о том как его имплантировали в то время как его кот сидел на его лице, обеспечивая очень реальную соматику удушья, вместе с мурчанием, которое выглядело как некая вибрация импланта. Мораль в том, что всегда принимайте данные преклира, не важно насколько они кажутся дикими и нелогичными, но не хватайтесь за дикие выводы, основанные на неполной информации.

1. КАРМАННЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ (*POCKET UNIVERSES*)

Мы с самого начала считаем, что мы находимся в главной структуре текущей физической вселенной. Мы видим вокруг себя галактику, полную звезд и считаем, что она присутствует, а мы являемся ее частью. И эта галактика несомненно является одной из группы галактик, которые образуют текущую физическую вселенную. Она имеет довольно характерный вид, совершенно отличающийся от вселенной магии. Довольно легко обнаруживать у преклиров инциденты космической оперы, происходящие тут, повсюду в этой галактике.

Но помимо этого большого масштаба, существует нечто другое, основанные на согласии вселенные. Кроме независимых маленьких вселенных, применяемых для имплантирования или повествования историй и прочего, также возможно, чтобы большие вселенные имели маленькие боковые карманы. Такие карманные вселенные не совсем независимы. Они связаны с главной вселенной и главным образом разделяют ее законы. Но эти законы могут отличаться и ее время пространство может быть несколько в стороне от главной вселенной. Есть возможность манипулировать пространством и временем в этих маленьких боковых вселенных, без необходимости манипулировать огромной основанной на согласии вселенной.

Матрица (матка) домашних вселенных была ничем более, как просто основанная на согласии пространством, которое обеспечивало базовую (контрольную) точку из которой могли выстраиваться бесконечные маленькие карманные вселенные. Такие карманные вселенные были индивидуальными домашними вселенными вовлеченных в это тэтанов.

Карманные вселенные все еще оставались довольно обычным делом даже так поздно, когда были вселенные символов. НЕ было ничего необычного в том, чтобы выйти вбок в

картинку на стене и очутиться в другом трехмерном пространстве, которое можно было считать карманной вселенной от большой основанной на согласии вселенной символов.

Карманные вселенные стали большой редкостью. Однако по-прежнему возможно группе ОТ собраться вместе и сдвинуть пространственно-временную структуру вбок от нормального пространства-времени и создать карманную вселенную. Хотя зачастую карманы маленькие, они могут быть и такими большими, что могут легко вмещать солнечную систему. Также было бы вполне возможно окружить ее предварительно записанным изображением галактики или даже транслировать в нее настоящий вид текущей галактики. Вы могли бы бросать в такую конструкцию всяких нежелательных элементов и осужденных.

Есть ли какая-то разница, если мы находимся в карманной вселенной, а не в главной структуре физической вселенной? К сожалению, есть. Если мы в пространственно временном кармане, люди получают возможность управлять тюремной машинерией для того, чтобы манипулировать пространством-временем таким образом, который был бы немислим, если бы он применялся к полномасштабной физической вселенной. Сама структура этого локального пространства-времени могла быть разработана исключительно с целью использования земли в качестве тюрьмы. И все сидят на отдельной планете, так что становится возможным предоставлять импланты всему населению этой "карманной вселенной", если потребуется.

2. РАЙ И АД

Я не привык верить в существование рая и ада. Я считал, что они были просто картинками, использовавшимися чтобы привлекать или преследовать людей в междужизненных имплантах. Просматривая трак, можно увидеть, что они никогда не появлялись в космической опере или еще где-то в физической вселенной до земли. Такого рода мокапы появлялись в местах типа магической вселенной, но они значительно отличаются от рая и ада.

Однако прохождение пунктов НВ Подлинных ЦПМ открыло некоторый рикол почти всех прошлых жизней, которые я провел здесь на земле, а также вытащило несколько периодов времени, которые я провел в раю, или в аду, или в похожем на чистилище междужизненной административной зоне. Поэтому по-видимому здесь должно быть что-то такое и по-видимому это должен быть локальный феномен, который применим только к нынешнему траку земли.

Ад и небеса по-видимому используются придерживаясь скорее буддийской традиции, чем в проповедуемой Христианством абсолютной манере.

Если кто-то стремится к чрезвычайно доброй жизни, такой как жертвовать собой ради других, то ему могут предоставить своего рода отпуск (каникулы) в одном из таких раев. Моим жизненным переживанием было то, что это было очень приятно, но по большей части жульничество. Я действительно пережил только несколько недель в начале и в конце моего пребывания, плюс имплант между ними, который говорил мне, что я хорошо провел время в течении пары сотен лет. Мокапы слишком трудоемки, и чтобы их стоимость оставалась эффективной, они должны предоставлять не больше, чем только лишь ощущение рая.

Что касается ада, то они рассчитывают на то, что вы сами себя наказываете посредством последовательности оверт-мотиватор. Но там, где это не получается из-за того, что эти оверты для вас нереальны, они корректируют вашу реальность, оставляя вас в аду.

К сожалению их суждение о добре и зле основаны на произвольностях. Такие вещи как нарушение законов физической вселенной они считают злом. Если за религиозными суевериями что-то есть, ребята из области между жизнями возможно осудили Христа пребывать в аду за то, что он совершал чудеса. И возможно он разломал это место и вывел оттуда целую толпу людей, как это описано у Данте.

После пребывания в аду (которое обычно очень краткое), вас для возмещения ущерба обычно ставят работать в междужизненной администрации. Здесь вы проводите десятилетия в утомительном переключении бумажек или как-то поддерживаете работоспособность междужизненной машинерии.

Если вы были жестоки (причиняли вред) ради правого дела, вас обычно посылают в ад в качестве демона, чтобы мучить других, а не в качестве жертвы. Предполагается, что

вы себя возненавидите и изживете все вредные желания, в то время как вас на самом деле не наказывают, потому что вы делали что-то хорошее.

Бог этой карманной вселенной является по существу тюремным надзирателем (начальником тюрьмы). Он его сотрудники также являются осужденными, но они - очень злые люди, которые оказали большую услугу империи и теперь награждены (получив возможность играть в бога) пока они находятся в изгнании, потому что империя не хочет, чтобы они были поблизости. Обратите внимание, что существование такого местного мрачного (фальшивого) бога никоим образом ни доказывает ни обесценивает существование высшего существа. Поток тэты, с которым связаны некоторые святые, совершенно определенно не является проявлением такого мелкого местного тирана.

Согласно Тибетской Книге Мертвых существуют множество раев и адов разной наружности и качества, некоторые из которых выше или ниже других. Они считают, что большая часть небес (раев) являются исключительно только местами для удовольствия (наслаждения), где нельзя получить никакого настоящего духовного прогресса. Будда весь цикл, включая пребывания в раю и в аду и т.п., считает ловушкой.

Область между жизнями, включая раи и ады, по-видимому, должна быть в стороне (сбоку) от нашего физического плана. См. различные другие материалы, где я обсуждал 4-мерные мокапы. В этой узкой области, если бы вы экстериоризовались и ушли вбок в 4-е направление и при этом не двигались в обычных 3-х измерениях, вы бы обнаружили различные мокапы раев и адов и т.д. Различные сооружения "завоевателей", машинерия имплантов и т.п., все это находится в этом странном направлении. Вот почему вы можете экстериоризоваться и найти базы на Марсе или орбитальные станции вокруг Венеры, которые не видны в наши телескопы. Вы слегка сдвинулись в сторону, в 4-е измерение.

Поскольку это тюремная зона, единственно, что можно ожидать, это 4-х мерная структура. Восприятия и большинство мокапов были сужены до 3-х измерений как-то еще до до-машних вселенных. Но с 4-х мерными пространствами все еще можно иметь дело (с огромными трудностями) и использовать для таких штук, типа построения тюрем и имплантирования, именно потому, что они трудны для восприятия и понимания.

По-видимому, карманная вселенная должна простираться на расстояние около 1,3 световых года. На таком расстоянии существуют 12 "зодиакальных масс", которые являются генераторными станциями, которые управляют временем 4-х мерного пространства. Я называю их зодиакальными массами, потому что они соответствуют 12 знакам зодиака и могут использоваться в качестве части междужизненного импланта, чтобы устанавливать кусочек астрологического шаблона. За пределами этого расстояния находится нормальное пространство-время. За пределами вселенная имеет 4-х мерную толщину, но все слои одинаковые. Здесь, в тюрьме, они разломали границы и используют их, чтобы фальсифицировать раи и ады, а также обеспечивать области хранения, которые способны хранить копии Земной реальности, чтобы они могли запоминать этот мокап для повторного его использования при необходимости.

3. НЕВЕРОЯТНЫЕ ИНЦИДЕНТЫ (*THE IMPOSSIBLE INCIDENTS*)

У меня была куча странных вздорных идей, болтающихся вокруг в течении некоторого времени, ощущение, что я умер в ядерной войне в 60-е годы, ощущение, что я до этого уже был в Саентологии и т.п. Все по внешнему виду совершенно абсурдно и я сбрасывал их со счетов, как своего рода даб-ин.

Однажды я решил отложить логику в сторону и посмотреть, не смогу ли я найти и проодитировать инцидент ядерной войны 60-х годов. Я понимал, что после того, как я прошел бы его несколько раз и удалил бы с него некоторый заряд, я должен был получить что-то, что должно было бы в конце концов превратиться в более древний (старый, ранний) инцидент. Но вместо этого я получил следующее:

В 1963 году Ричард М. Никсон был президентом, победив в 1960 году Кеннеди с небольшим преимуществом. Он плохо справился с Кубинским ракетным кризисом, все стало ухудшаться до такой степени, что ядерная война стала делом чести (? - *eminent*). Я был в школе, когда нас собрали всех вместе в подвале здания, это было в 9:15 утра. Они сказали нам, что мы нанесли первый ядерный удар в 8:32 утра. Публику не сообщили до тех пор,

пока не был нанесет советский контрудар, из страха, что враги узнают раньше. Соник и видео при этом были вполне реальные (помощник директора школы говорит нам: "Джентльмены, мы на войне" и т.д.) В 9:26 утра на нас обрушился потолок, когда ядерный взрыв разрушил город.

Обычно, когда вы умираете, вы выходите в "астральном теле". Но сильная радиация разрушила это энергетическое тело также как и физическое, и я почувствовал, что умираю и как дух и как тело. Я помню как я пытаюсь подняться вверх через огненную бурю, когда мои поля и субстанции были разорваны в клочья и я умер двойной смертью.

И потом не было ничего. Просто чернота.

И затем я по-видимому просыпаюсь в каком-то высшем пространстве. Было темно и не было никаких восприятий. Но я чувствовал давление, которое пыталось запихнуть меня обратно и вернуть в сон. Но я сопротивлялся.

И потом здесь по-видимому должны были быть огни, которые кружились вокруг меня на расстоянии. И казалось, что они поют, но это не было звуком, только намерением. Такое впечатление пения было возможно субъективным впечатлением, когда вас ударяют сильной энергетической волной, которая имплантирует намерение. И этим намерением для меня было вернуться на землю.

И затем я оказался над Землей, смотрю вниз, и я могу видеть внизу на поверхности взрывы. И постепенно я подошел к тому, что осознал миллионы других существ на орбите, здесь вместе со мной, мы все наблюдаем разрушение мира. И пока это умирание продолжается, к нам присоединяется все больше и больше народу. И была печаль, не только по поводу смерти, но по поводу конца всего. Все мы были готовы на любой имплант или любые приказы, которые могли бы что-то сделать с этой ситуацией.

И затем кружащиеся огни снова появились, они кружились вокруг всех нас и вокруг Земли. И на этот раз они пели "Возвращайтесь в 1957 год".

И это был февраль и только что прошел снег. Мое детское тело стояло на вершине сугроба и я чувствовал, как меня непреодолимо затягивает в него. И я позабыл все из будущего и взял весь мой жизненный опыт и воспоминания в том виде, как они были в 1957 году и с тех пор жил вместе с ними.

И на этот раз Кеннеди победил Никсона с небольшим преимуществом и все было по-другому.

Я несколько раз возвращался и снова проходил через этот инцидент и я не мог найти в нем ничего неправильного, за исключением полнейшей невозможности того, что он когда-либо имел место.

Я попытался поискать другие вещи типа этого и начал пытаться проводить оценивание с Е-метром прошедшие годы и даты календаря Земли, как отдельные вещи, которые не укладывались должным образом. И я нашел много случаев 1957 года при разных количестве лет тому назад. И я нашел много случаев 20-го века здесь на Земле и даже несколько раз, когда мы немного жили в 21-м веке, прежде чем все распадалось по той или иной причине.

Самый ранний инцидент 20-го века, который я смог найти, кажется был в 1961 году в первый день Пасхи, когда магнитное силовое поле Земли¹⁷⁴ прекратило существование и атмосфера сгорела.

Довольно странно, что ваш кейс, инциденты, аберрации, и даже пункты ЦПМ, все они по-видимому возвращаются, когда время сбрасывается. Вы теряете аберрации, которые вы подобрали позже и вы восстанавливаете аберрации, с которыми вы справились посредством будущей силы или образования. Единственным объяснением было бы, что если что-то было тщательным образом удалено (проодитировано), вы получаете обратно только тень этого, и что по-видимому должно иметь мало силы, но вы все еще пытаетесь поставить их туда и не помните, что вы от них избавились. Но эти тени прежних аберраций, которые были проодитированы в прежних циклах, по-видимому должны отступать чрезвычайно лег-

¹⁷⁴ В оригинале - Tesla's power grid, буквально: силовая сетка Теслы.

ко.

Мы прошли через множество циклов 20-го века, прежде чем о Саентологии можно было даже мечтать. Они не могут позволить нам добраться намного дальше, потому что наша технология стала слишком сильно продвинутой, и они не могут запихать нас слишком далеко в прошлое, потому что они добавили слишком много новых заключенных и более ранние столетия не могут содержать достаточно высокий уровень населения. Поэтому они повторяли это временной период слишком много раз. И это может быть причиной нашего пробуждения.

Когда Саентология исследовалась первый раз, она была медленным организованным прогрессом, построенным от Дианетики. Техники, которые появились в 1952 году на этот раз, были заключительными процессами, были открыты в 80-е и 90-е годы во время первого прохода через этот материал. Это были те вещи, которые были изучены в самое последнее время, когда мы внезапно оказались в прошлом в 1952 году и поэтому они типа немедленно показались, даже не взирая на то, что никто не помнил долгих лет исследований, которые к этому привели.

И в прошлом главном проходе через этот материал продвинутая организация находилась на острове Лонг-Айленд¹⁷⁵ (*Long Island*) и все шло довольно гладко и никто не воспринимал нас как угрозу. Бесконечных проблем, которые мы видим вокруг себя в данное время, тогда не было, и многие из нас трудились над исследованиями.

В году 1987 того раннего цикла, вместе с Роном и многими другими, кто тогда был жив и в порядке и кто сегодня мертв или объявлен подавляющим, мы предприняли попытку разрушить тюрьму.

Я не уверен, использовали ли мы тогда какие-то наркотики или транс или просто продвинулись очень-очень далеко с помощью упражнений ОТ, но я помню, что я лежу и у меня напарник (тренер) шепчет мне на ухо, и тысячи из нас одновременно покинули тела и штурмовали божественный (небесный, т.е. райский) план. И мы сражались в странной битве мокапов против ангелов и демонов и побеждали, потому что наш конфронт был лучше. И когда мы уже почти держали победу в своих руках, солнце стало сверхновой звездой и время было сброшено и мы снова вернулись в 1952 год.

И с тех пор они проверяют, чтобы мы всегда держали друг друга за горло и увлечены объявлением друг друга подавляющими личностями и превращением всего предмета в путаницу и обман, и у нас уже никогда больше не было таких прорывов вперед, как в тот раз, когда мы не встретили сопротивления.

Теперь, когда я свалил все это на вас, я бы лучше вам посоветовал, что я вполне готов обнаружить, что это все просто какой-то странный даб-ин. Возможно у меня просто чрезмерно активное воображение. Я совершенно точно не заключил бы пари, что вышеописанное правильно. Но пусть это останется в голове, так, на всякий случай.

Если по правде, это могло бы объяснить феномен дежавю, как настоящее (реальное) воспоминание будущего (что означает раннее прохождение через этот временной период).

Это также означает, что вам лучше датировать инциденты на Земле в терминах "лет назад" и не беспокоиться когда ответы немного странные. Также будьте готовы к более ранним подобным происшествиям (случаям) того же самого инцидента в ту же самую дату.

Также существует возможность того, что так называемые "Естественные (природные) Клиры" действительно прошли клиринг-курс когда эти годы на Земле случались ранее.

Есть что-то, что вы можете сделать и что было бы безвредным, если это просто дурацкая теория, но что было бы чрезвычайно полезным, если бы оказалось, что время сбрасывается и повторяется для нас. Выберите несколько ключевых моментов, имевших место раньше в вашей жизни, когда вы впервые увидели что-то, что имеет какое-то огромное значение для вас, и очень твердо постулируйте, что когда вы снова это увидите или будете снова это переживать, вы вспомните этот предыдущий раз.

Довольно интересно, что эта идея о повторном проживании вашей настоящей жизни в

¹⁷⁵ Long Island - остров длиной 190 км к юго-востоку от Нью-Йорка и Коннектикута

течении некоторого времени витала в воздухе. Обычно эта идея рассматривается как повторное проживание до момента достижения совершенства, а не с точки зрения теории тюрьмы, которую я здесь представил. Современной популяризацией этой идеи был фильм "День Сурка" (*Groundhog day*). Более ранний источник приходит от Беннета (*Bennet*), математика, который описал Гурдиеф (*Gurdieff* ?) в начале века.

=====

13. ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОШЛЫХ ЖИЗНЕЙ

После того как я повозился с этими делами по сбросу времени и многократном проживании одной и той же жизни, я начал подвергать сомнению мои смутные воспоминания о прошлых жизнях.

Я проходил бесконечные инциденты и некоторые из них были очень продуктивными в плане улучшений кейса, но это не гарантировало точности информации. Также, если вы включаете в эту картинку НОТы, вам нужно разрешить подбирать и проходить чужие инциденты, также как и свои собственные.

К этому моменту я уже составил план моих текущих подлинных ЦПМ и датировал последние несколько десятков жизней здесь на Земле, и имел некоторое смутное представление кто я. Но также был некоторый странный материал и потерянные концы.

Я чувствовал, что рикол прошлой жизни должен быть как воспоминание завтрака на прошлой неделе, а он был далек от этого. И я понял, что я использовал уверенность в воздействиях (ударах), которые происходили в тяжелых инцидентах, чтобы откапывать обрывки информации из прошлой жизни. Если бы я делал это в течении моей текущей жизни, я мог бы иметь несколько воспоминаний о вещах, таких как я однажды был в больнице и нет реального представления о том, кто я был или что я делал.

Поэтому я начал работать с легкими ежедневными инцидентами и приятными моментами. Я пытался отмечать такие вещи как какой завтрак я мог бы иметь или что я мог бы сделать для развлечения и т.д. И в то же самое время, я искал те вещи, которые могли бы подтвердить мои риколы и доказать мне, что я не просто выдумал все это целиком и полностью.

И в конце концов я придумал кое-что, что доказывало мне, что я вспоминаю реальные данные. Конечно, это было только субъективное доказательство и нет способа показать, что я сначала не посмотрел эти вещи в исторических книгах и потом создал некие жизни, которые им соответствовали. Но следующие истории должны быть по крайней мере интересными и может быть они помогут вам, когда вы достигнете момента, когда вам нужно будет предпринять подобные поиски и найти подтверждение для риколов своих прошлых жизней (и пожалуйста, знайте, что вам нужно собрать много риколов, прежде чем вы сможете даже просто попытаться доказать что-то из этого, они просто слишком смутные и наполовину правильные на ранних стадиях процессинга).

Как-то в 1994 году я сидел в кафе, завтракал, и обдумывал как я мог бы сидеть в подобных обстоятельствах в прежних жизнях. И я подумал о Константинополе.

Я уже был достаточно уверен в падении Константинополя и я проходил инцидент, как я стою на стенах и чувствую великую печаль, когда враги прорвали оборону. Но теперь я нашел более легкий и более ясный рикол, как я сижу в таверне, рассматривая гавань, и ем на завтрак что-то типа колбасы. Я часто посещал это место и казалось, что я мог бы сидеть здесь по утрам, описывая в общих чертах то, что нужно было сделать с обороной города.

И я вспоминаю как я рисую план укрепления своего рода подъемника, который был огромной деревянной платформой, поднимаемой цепями и барабанами. Они использовались для того, чтобы поднимать катапульты на верхушку стен. Но в моем эскизе я изменил их так, чтобы можно было использовать его для орудий. Вместе с тем я знал, что я это выдумал, потому что Константинополь пал в 1453 году, а я был уверен, что порох еще не был изобретен.

Но я решил не беспокоиться об этом и продолжал проходить через этот промежуток времени, основываясь на том, что даб-ин мог бы постепенно уйти, когда я сниму побольше

заряда. И казалось, что здесь было много заряда, который нужно конфронтировать. Мне показалось, что я был своего рода лидером или стратегом планирования обороны города, но должен был появиться еще кто-то и заменить меня в качестве командира и они предали город и привели к его падению. В инциденте я был уверен в том, что мы смогли бы удержать город, если бы этого не произошло. Мне казалось, что город был неприступен и что изменник открыл ворота.

И тогда я попытался получить имя, которое у меня тогда было. Я почти не имел надежд на последние имена, но первые имена довольно легко вспомнить. Но затем мне показалось, что моим первым именем было Поль (*Paul*), что казалось вовсе не соответствует кому-то живущему в Константинополе.

Все воспоминание целиком все еще оставалось довольно смутным, но звучащее итальянски имя и пушки, казалось были непоколебимы при повторном прохождении через этот период времени. В конце концов я решил отбросить этот материал и посмотреть эти вещи в исторических книгах.

Я был шокирован, когда я прочел статью в Британике. Гиастиниани (или Юлиан или Джастин - *Giustiniani, Julian or Justin*) прибыл непосредственно перед битвой и принял на себя оборону города. Поль (или Паоло - *Paolo*) Боччиардо (*Bocchiardo*) и его братья вследствие этого были смещены от управления главной обороной (и главными воротами) и были поставлены на пост удержания других, самых слабых ворот. Юлиан затем оставил ворота (действительно предпринял небольшую вылазку в порт, и несколько турков ворвались в них, прежде чем Боччиардосы смогли снова их закрыть. Когда горстка турков оказалась внутри стен, Юлиан заявил, что город пал и что он был ужасно ранен и отвел свои отряды от стен и уплыл прочь, пока город погибал. И Константинополь действительно имел пушки, но они не были использованы в битве, поскольку Юлиан убедил императора, что они могли бы разрушить городские стены (которые были толщиной в сотню футов), если бы были установлены на них и стреляли.

Что касается итальянских имен, оба, и Юлиан и Боччиардосы были из Генуи, и оба подняли отряды и привели их для защиты города. Мне показалось, что Боччиардосы имели богатый корабельный бизнес между этими двумя городами и что эта семья содержала резиденцию и в Константинополе и в Генуе.

Другое впечатление, которое было у меня, когда я читал об этом, это то, что я после битвы мог бы преследовать Юлиана и убить его.

В конце концов я отыскал более подробные статьи. Когда турки штурмовали позиции, покинутые Юлианом и вторглись в город, Боччиардосы сохранили свои позиции и удерживали свой участок стен до наступления ночи. Они успешно эвакуировали своих людей, вывели свои корабли из гавани и затем сами улизнули под покровом темноты. Далее статьи становятся интересными. Как официально сообщалось, Поль погиб в то время, когда Боччиардосы покидали город, но есть сообщения людей, которые позднее разговаривали с ним. Историки предполагают, что это просто была путаница кто из братьев есть кто. Я мог бы однако предположить, что если бы вы собирались выследить и убить другого гражданина Генуи, вы могли бы захотеть дать ложный доклад о своей собственной смерти.

Затем есть материал о ранении Юлиана, которое он использовал в качестве оправдания, почему он оставил стены (Император собрал те несколько отрядов, что смог, и отважно держал главные ворота пока Юлиан так хорошо совершал свой побег, конечно Император и его люди погибли). Все статьи, кроме одной, считают, что ранение Юлиана было обманом или незначительной царапиной, которую он сам себе причинил. Но один историк считает, что это должно было быть настоящее ранение, потому что есть записи, что Юлиан умер на острове Хиос (*Chios*) на следующий день после битвы. Хотя причина смерти на зарегистрирована, она очевидно должно быть связана с битвой, и либо он умер от настоящего ранения, либо, что более вероятно по моему мнению, от разгневанного человека, который осуществляет месть за ужасную измену. Мне кажется я вспомнил как я настиг его в таверне.

Можно задать хороший вопрос - почему город был предан. Юлиан был богатым и определенно не нуждался ни в каком вознаграждении. Другой интересный момент, что Папа выслал из Генуи флот, чтобы помочь городу, он тот ухитрился прослаться без дела и из-

бегал прибытия до тех пор, пока город не пал.

Очень интересны политические события. До своего падения Константинополь имел самую большую в мире библиотеку древних документов. Это был город главным образом ученых и торговцев с небольшим, но высокообразованным населением (три четверти города внутри стен было незаселенной и парковой зоной (заповедником) и т.д. было обращено в сельскохозяйственные земли - население было ниже ста тысяч человек, тогда как в ранние времена оно было свыше миллиона). Они имели оригинальные версии библейских книг и т.п., которые значительно отличались от тех вариантов, которые были сильно отредактированы Римом, и они считались религиозно-еретическими и опасными для церкви. Они сохраняли всевозможные дикие и нестандартные идеи, которые были смесью раннего (до-Римского) Христианства с Греческой философией. Они включали такие вещи, как попытки использования космической энергии и т.д. Когда глава церкви в Константинополе заключил мир с Папой, его собственные священники сопротивлялись и продолжали конфликт.

Мои ощущения, что Юлиана попросили предать город, чтобы уничтожить опасный источник ереси. Это хорошо согласуется с венецианским флотом, спешащим на помощь (чтобы создать хорошее общественное мнение), в то время как они никогда не сделали этого для города (они потратили много времени и в течении месяцев ходили зигзагами по морю). Это было то время, когда католическая церковь погружалась в свои самые темные века, когда Папы беспокоились главным образом о деньгах и власти. В этот период церковь должна была достичь своего нижнего предела под управлением Боргийских (*Borgia*) Пап и должно было пройти столетие, прежде чем церковь очистилась и реформировалась.

Что касается турков, прежний султан был дружественным к Константинополю и город как правило был им полезен в качестве нейтрального посредника между католическим и исламским мирами. К власти только что пришли горячие головы и они делали себе имя священной войной. Но этот повод был не популярным и осада выдыхалась. Финальная атака была предпринята перед отказом от осады, как от безнадёжного дела. Вот когда город предали. Не будь этого, город дожил бы до наших дней. Конечно, взамен него у нас есть Стамбул, и возможно большой разницы нет. За исключением одного. Все книги были сожжены. Это сопоставимо с потерей библиотеки в Александрии.

Например Алхимия Гермеса Тримастиса (*Hermetica of Hermes Trimagistus*) (метафизическая справочная работа, которая популярна среди мистиков) была скомпилирована из ранних материалов в 1100-е годы в Константинополе. И компиляция и более ранние документы были уничтожены во время падения города. Доступные на сегодня редакции являются незавершенными реконструкциями (восстановлением) из других источников, имевших доступ к библиотеке в Константинополе до того как она сгорела.

Другая обнаруженная мною жизнь, когда исторические книги доказывали некоторую достоверность, была во время американской Гражданской войны.

Хотя я ненавижу рабство и предрассудки, я всегда чувствовал странную симпатию к армиям Конфедерации¹⁷⁶. Мне было трудно это понять, потому что я довольно много наглотался популярного мнения, что эта война была борьбой против рабства. Даже при том, что я видел случайное упоминание о факте, что это действительно была борьба за права отдельных штатов, мне казалось, что это должно быть незначительным побочным результатом, когда я был в школе, и учителя на самом деле не доносили этого момента до сознания, или это компенсировалось сильной федеральной пропагандой, которая изначально использовалась, чтобы оправдать ненужную и кровопролитную войну, и которая все еще остается частью нашей культуры до наших дней.

Суть здесь в том, что в Виргинии, Северной Каролине и в верхней половине юга популярное мнение уже повернулось против рабства. Эти штаты фактически проголосовали остаться в союзе после успеха дальнего юга. И они так и сделали, зная, что с уходом Джорджии и остальной части штатов на побережье Мексиканского залива, подавляющее боль-

¹⁷⁶ Confederate (амер. ист) - конфедерат, сторонник Конфедерации в гражданской войне 1861—65 гг.; южанин; солдат армии Конфедерации.

шинство противников рабства в конгрессе под руководством Линкольна могло бы гарантировать, что рабство было бы устранено за нескольких лет, как это случилось в Мэриленде и Делавэре.

Конечно земельные магнаты, держащие рабов, сопротивлялись этому, но большинство населения в городах уже повернулись против рабства. Большинство обычных людей не имели никаких жизненных интересов, чтобы не замечать ужасов рабства, и даже богатые бизнесмены начинали видеть, что вы не можете управлять индустриальной экономикой с рабской рабочей силой и что вам нужно свободное население, в качестве рынка для своих товаров. В рядах мелкопоместного дворянства существовали разногласия. Генерал Ли, например, освободил своих рабов еще до войны и настолько сочувствовал аболиционистам (сторонникам отмены рабства), что Президент Линкольн предложил ему командование армией США.

Что касается глубокого юга, то как только они добились цели, они тут же вошли в экономический крах. С помощью сурового экономического эмбарго Линкольн мог бы поставить их на колени, и морально расколоть штаты Виргиния и Северная Каролина, которые могли бы начать дебатировать и протестовать и телепаться туда-сюда. Это заняло бы некоторое время, но могло быть завершено даже до 1865 года. Имея только жизненные интересы и отвратительную морально практику поощрять сопротивление, штаты на побережье Мексиканского залива не могли бы сопротивляться давлению. У них не было настоящей промышленной базы и они не могли бы в одиночку существовать в современной экономике. Настоящая промышленная база была в Виргинии и Северной Каролине, а они были верны Соединенным Штатам.

Но Линкольн возможно беспокоился о выборах 1864 года, которые могли сорвать потенциально успешное эмбарго. Он не мог рассчитывать на его победу если Соединенные Штаты оставались разделенными и возможно беспокоился об угрозе быть не выбранным. И у него должна была появиться глупая мысль, что быстрый военный удар мог бы завершить все это дело и превратить его в великого президента, который и покончил с рабством и заставить подчиниться мятежников. Я уверен, что он не мог и представить себе, что мы будем воевать до 1864 года, иначе он никогда бы не рискнул начать войну. Малейшее изменение событий в г. Геттисберге дает генералу Ли возможность нанести успешный удар по одному из больших северо-восточных городов и это почти гарантирует поражение Линкольна в приближающихся в следующем году выборах. И это почти определенно дает нам наихудший вариант результата, который приносит постоянное купание в крови, ненависть и периодические войны с сохранением рабства в течении безбожно долгого времени.

И поэтому Линкольн делает глупую и ужасную ошибку, начиная войну и собирая войска. И затем он пытается призвать в армию граждан Виргинии и Северной Каролины, они немедленно поднимают мятеж. И Мэриленд мог бы взбунтоваться, если бы у Линкольна не арестовал губернатора и его сотрудников за измену. И даже на улицах Нью-Йорка были призывы к мятежу и возводились баррикады.

Конечно в этот момент штаты Виргиния и Северная Каролина должны были бы практиковать гражданское неповиновение и скрытое неподчинение и протест во вьетнамском стиле, а не переходить к открытому мятежу. Сомнительно, чтобы Линкольн смог поставить себя в качестве диктатора (а это было то, против чего в действительности сражались виргинцы), а президент, которого ненавидят, мог быть устранен на следующих выборах. Даже здесь разумный путь мог бы сократить ужасные и пагубные последствия. Но события уже миновали тот момент, когда люди могли бы прислушиваться к здравому смыслу.

Истинную цену, которую мы заплатили, это мы стали скованы сильным центральным правительством (вместо свободного объединения штатов) и увидели столетие несправедливых предрассудков увековеченных ненавистью и мщением. Инграммное воздействие (удар), постоянное напоминание о смерти и искалеченных родственниках и бессовестные

«саквояжники»¹⁷⁷ гарантируют, что расовые предрассудки будут отлиты в бетоне вместо того, чтобы иссякнуть за несколько поколений. У нас могли бы быть настоящие гражданские права уже к смене столетия (и определенно ко времени появления суфражисток¹⁷⁸ (сторонница предоставления избирательного права женщинам), если бы господин Линкольн удержался от развязывания кровавой бани.

Конечно, сначала я вовсе так не думал. Я думал, что Линкольн был великим человеком. Изменение моего отношения пришло прежде всего из прохождения инцидентов, и потом из последовавшего за этим огромного количества прочитанного об этом времени. Я уверен в том, что все описанное выше исторически верно.

Прежде чем у меня открылся рикол этого периода времени, у меня было только несколько странных болтающихся концов. Первым был пункт подлинной ЦПМ для этой жизни, которые не совпадал должным образом в датировке рождения. Я был уверен, что я оставил свое предыдущее тело в 1853 году, а даты, которые я получил для этой последней жизни в 1800-х годах очевидно была неверной и перекрывала предыдущую жизнь. Хотя мне казалось, что у меня есть некая реакция на конфедеративных генералов и гражданскую войну, я был уверен, что я не мог быть там, потому что в 1860 году я должен был быть ребенком. Также имелось моя странная очарованность американскими железными дорогами, что казалось мне не должно было иметь основы ни в одном из опытов прошлых жизней. Я знал, что я был европейцем и в предыдущей и последующей жизнях (следующая начинается в 1893) и мне казалось невероятным, что я мог бы иметь какое-то отношение к Америке.

Но, не смотря на убежденность в том, что войны являются частью ловушки и смертельной ошибкой, я всегда находил военную стратегию интересной в смысле игры. И существуют утверждения, высказанные и Роном и другими разумными писателями, такими как Гордон Дикинсон (*Gordon Dickinson*) и др., что маленькая группа, действующих индивидуально, может победить большую армию. Есть также дополнительное мнение, что Американская Революция победила главным образом посредством борьбы пограничного стиля, противодействуя планомерным формированиям.

Поэтому однажды я задавался вопросом, почему все конфедераты просто не рассыпались по одиночке по лесам вокруг и не расстреливали объединенные войска, действуя как в партизанской войне. И затем мне пришла дикая идея, что я это попробовал. И тогда память ко мне вернулась.

Я вспомнил то, что я был каким-то младшим офицером, возможно с группой людей в моем подчинении. Все было дезорганизовано и было мало обученных офицером низкого ранга. Поэтому у меня была своя группа для обучения, как я посчитаю нужным, и я слышал странные истории о революционерах, ведущих партизанскую войну в Британии. И это то, как я обучал своих людей. Я не верил в их обучение, как если бы они были на параде. Вместо этого вы уходили в леса и носились туда-сюда в битвах понарошку, прячась и снайперски стреляя и стараясь оставаться в контакте со всеми остальными, пока мы это делали.

И в конце концов мы вышли сражаться. Я не мог вспомнить которая битва, но логически мне кажется, что это должна была быть битва при Буль Ране (*Bull Run*), потому что я знаю, что это была полная суматоха, которая произошла в начале войны.

На поле битвы, пока большинство полков маршировали туда-сюда правильными рядами, мы подкрадывались и набрасывались на них отовсюду из кустов. Конечно произошло то, что мы запутались по поводу нашего положения и потеряли контакт с остальными войсками конфедератов. Примерно час спустя мы ползали в высокой траве возле холма и я послал одного из своих людей пойти забраться на вершину. Он бешено подавал замахал мне руками. Когда взгляделся в горизонт, это было устье реки и казалось тысячи войск Союза

¹⁷⁷ carpetbaggers - «саквояжник», северянин, добившийся влияния и богатства на Юге (после гражданской войны 1861—65 гг.)

¹⁷⁸ suffragettes - суфражистка (сторонница предоставления избирательного права женщинам)

(объединения, Соединенных Штатов) выстроились вдоль нашей стороны реки. И на другой, дальней стороне на покрытом деревьями склоне были войска южан.

Мы попытались тихо вернуться назад, но один из отрядов Союза заметил нас и начал стрелять. Я взбесился. Нас было меньше сотни и казалось десять тысяч союзных солдат почти окружили нас и готовились нас атаковать. Поэтому я сделал единственное, что, как я думал, могло спасти наши жизни. Мы притворились крупными войсками конфедератов, которые обошли союзников с фланга. Я рассредоточил людей и заставил их кричать, как будто они были командирами соединений. У нас был один флаг, и я приказал им один раз его высунуть и потом закричал им, чтобы они убрали свои флаги, пока они не будут готовы атаковать. Мы выстрелили один залп из всех ружей, что у нас были (включая огневые пистолеты, которые были за пределами досягаемости) и потом громко закричали прекратить огонь и ждать главной атаки.

Довольно поразительно, но это сработало. Мы создали такую суматоху, что союзники подумали, что их обошли с фланга и повернули на нас вою артиллерию. Но пушки были на дальнем конце линии союзников, а мы были прямо возле их людей. Поэтому из-за своих плохих прицелов они начали расстреливать свои собственные войска ко всем чертям. А потом конфедераты перешли речку, имея численное превосходство, атаковали и прорвали ряды союзников и прогнали их с поля битвы.

После того как я это проодитировал, я постарался еще больше узнать об этой жизни. Мне казалось, что должен был бы испытывать отвращение к войне после этого первого сражения. Я был уверен, что я был из Северной Каролины и должен был вернуться туда обратно как можно быстрее. Но мне показалось, что я затем должен был бы быть в местной обороне и я снова был в это втянут, когда союзники высадили десант на побережье Северной Каролины. И потом может быть я должен был бы закончить снова в армии генерала Ли и возможно даже закончить в чине генерала, потому что меня знали как героя с того первого сражения.

Все, что я смог получить из моего имени - это то, что меня звали Билл. И я знал, что я умер в Европе в 1853 году, поэтому я должен был в то время взять здесь уже взрослое тело. И мне показалось, что это мог бы быть 17 летний южанин (житель южных штатов США), изучающий архитектуру в Европе, когда тот был смертельно болен и вошел в кому. И может быть, что его тэтан ушел и тогда я взял это тело. И я смог вспомнить проектирование каменного арочного моста для одной из южных железных дорог (может быть Ричмонд (*Richmond*) и Данвилл (*Danville*) ?) в конце 1850-х годов, когда я вернулся домой, немного страдая от амнезии после болезни (мне кажется я знаю язык и инженерное дело, но не уверен в именах людей и т.д.). Мой отец был гражданским инженером и мы жили в маленьком городе на побережье. У нас не было рабов и у меня было слабое понятие о реальности этого. И после того, как я спроектировал этот мост, меня послали на строительную площадку. И я был в ужасе от того, как они издевались над рабочими-рабами, которые использовались при его строительстве. Я помню у меня была стычка с прорабом и он меня здорово поколотил.

В этой жизни я определенно не воевал бы в защиту рабства. Но я мог бы воевать, чтобы защитить мою родину от вторжения. И я мог бы воевать, чтобы свергнуть диктатора или правительство, которое пыталось призвать меня на службу и приказывало мне нападать на соседние города, стоявшие бок о бок в этом штате.

Те отношения, которые у меня были в этом инциденте, когда впервые вспыхнула война, очень меня удивили, когда я впервые обнаружил, что я ощутил их таким образом. Теперь, когда я прочел немного больше они имеют гораздо больше смысла.

Это было в тот момент, когда я решил покопаться в исторических книгах и посмотреть что я смогу найти. И я его нашел. Генерал Вильям Льюис (*William Lewis*) из Северной Каролины. В 1853 году ему было 17 лет, до войны он работал для железных дорог, и стал гражданским инженером после войны, прожив до 1893 года. В книгах сказано немного, всего лишь один параграф, но он был героем Биг Бесела (*Big Bethel*), первого сражения в Виргинии, с

несколькими тысячами людей с каждой стороны. И артиллерия союзников расстреливала свои собственные войска, а конфедераты потеряли только несколько человек, пока уничтожались ряды союзников. Я неверно получил название сражения, но детали были правильными, и я определенно никогда даже и не слышал прежде об этой битве, она занимает только один параграф в крупнейшем справочнике. И после этого он уволился из армии до сражения на реке Кейп Фир (*Cape Fear*), где он был частью береговой защиты. А затем он стал *Corneal* ? и снова вступил в регулярную армию, и в конце концов продвинулся до генерала, прежде чем война закончилась.

Что касается военной стратегии, мне показалось, что я решил, что идея о войсках, состоящих из свободных индивидов была неработоспособной, несмотря на победу в сражении, и вернулся к упорядоченным формированиям, которые были обычным военным стилем в гражданской войне. Согласно исторических книг сражение при Буль Ране (*Bull Run*) также много дезорганизованной беготни туда-сюда, она была проведена Джексоном - Каменная Стена (Джексон Стоневол - *Stonewall Jackson*), который выстроил своих людей в виде "каменной стены", формирующую организованную позицию, вокруг которой могли объединяться другие отряды. Такие организованные ряды людей стали ключом военных действий того времени. Задним числом мне, однако, могло бы показаться, что эта идеальная стратегия могла бы использовать как жесткие формирования, обеспечивающие силу и ориентацию, в то время как легкие индивидуальные единицы загоняют врагов в состояние ПИН.

Этот концепт мог бы хорошо работать во многих областях приложения усилий. Имея и высокоорганизованные группы и полностью независимых индивидов, действующих совместно в направлении одной и той же долговременной цели, это должно привести в результате к максимально возможной силе. Что может это разрушить, так это имплант, который устанавливает противостояние свободы и организации, чтобы организованные единицы старались заставить индивидов выстроиться, а индивиды имеют тенденцию воевать против организаций, чтобы сохранить свою независимость.

Долговременным решением было бы стереть эти импланты. Краткосрочно члены группы и свободные существа должны выработать взаимную терпимость и те, кто осознают достаточно, чтобы это понимать, должны поощрять других двигаться в правильном направлении. Правильное действие, когда два этих типа входят в контакт, - это скорее восстановить разделяемые цели, чем пытаться управлять или уничтожать (рассоздавать) друг друга.

=====

14. РАЗНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Это случайное собрание идей из моих исследовательских тетрадей. Некоторые из них могут иметь огромную ценность, а другие могут быть просто дикими идеями, в действительности не имеющие под собой основы. Я включил их сюда для воодушевления других исследователей.

1. Имплантированное ложное данное: "Если вы действуете одновременно из двух мест, одно из них должно выйти из-под контроля и стать кем-то другим."

2. Интересный процесс:

"В этой жизни, что вы использовали, чтобы переложить вину на других."

3. Эстетика, Сила и Интеллект могут образовывать взаимосвязанный треугольник (как АРК). Общей их суммой могла бы быть сила тэты.

4. Имплантированные ложные данные:

а) всему есть своя цена,

б) изменение всегда болезненно.

5. Из какого-то старого импланта: картинка запирает ваши воспоминания в золотой украшенной драгоценностями шкатулке.

6. Если что-нибудь запихнуть в ваше пространство, ваша естественная реакция - создать его, чтобы взять над ним контроль. Это создает аберрацию по компульсивному созданию (мокапу).

7. Мозг способен делать все, что может делать компьютер. На этой шкале, понижее, тэтан будет использовать мозг, чтобы выполнять множество его "думания" для него (как будто использовать калькулятор, вместо того, чтобы что-то самому вычислять). Он теряет все это когда он бросает тело и поэтому он некоторым образом тупеет, когда умирает. Его умственные способности, пока он спит или пьян, дают вам представление о том, сколько он делает сам без помощи мозга. Попробуйте делать что-то типа заниматься математикой в экстериоризованном положении далеко от тела. Заметьте, что даже когда вы экстериоризованы, существует тенденция накладывать на мозг пучки и вытаскивать ответы из него.

8. Верх шкалы тонов: Гнев (ярость - *Wrath*) выше высокомерия (гордости - *hubris*) и они оба выше радости (веселья - *cheerfulness*).

9. Мы мертвой хваткой тэты держим друг друга. Эти "мышцы" так долго были сжаты, что теперь их трудно расслабить и отпустить. Попробуйте проходить мокапы зажимания других (удерживать их в согласии с реальностью и т.д.) и отпускания.

10. По каждой динамике вы аберрируете себя ошибочной идеей, что это помогает этой динамике. Родители будут аберрировать себя, чтобы помогать своим детям. Священники будут аберрировать себя, чтобы помогать Богу и т.п. Тэтан будет аберрировать себя, чтобы помогать телу.

А) Процесс помощи:

Какую аберрацию ты создал, чтобы помочь другому?

Как это могло бы ему помочь?

(проходится по 5 потокам).

11. Для нежелательного состояния:

"Откуда ты мог бы моделировать (мокап) (или постулировать) это состояние?"

Также "Откуда ты мог бы постулировать это состояние для другого?"

12. Упражнение ОТ:

"Отметьте (или выберите) точку ориентации".

"Что вы могли бы расположить по отношению к ней?"

("Spot (or select) an orientation point". "What could you align to that?")

13. Чтобы улучшить рикол прошлой жизни, о которой вы уже кое-что знаете и имеете некоторую реальность:

а) "Что тебе могло бы нравиться / не нравиться (поочередно) в (предыдущей идентичности)?"

б) "Что могло бы (предыдущей идентичности) нравиться / не нравиться в вас?"

14. Кусочек возможного шаблона импланта:

Цель быть предметом восхищения ← Идея равенства

-----/
/
быть успешным ← быть равным

-----/
/
быть лучше ← все одинаковые

-----/
/
быть другим ← быть как кто-то другой

15. Детское поведение может отражать то, что было не так на раннем траке у ОТ. Мы могли бы проделывать немножечко повторения нашей эволюционной истории каждый раз, когда мы растем. Если так, тогда прохождение незначительных маленьких детских инцидентов и подбирая более ранние подобные, можно открыть ранний трак. Но преклиру нужно быть довольно высоко, чтобы понимать мокапы раннего трака.

16. Чтобы стереть (одитингом) точку входа в игру, вам нужно отметить цели, намерения, надежды и мечты, которые вы проецировали в игру, когда вы решили к ней присоединиться. Это то, что продолжает ее создавать (удерживает ее создаваемой) для вас.

17. Ошибочно веря в ложное данное, что только МЭСТ (а не мысль) может воздействовать на МЭСТ, вы становитесь МЭСТом, чтобы вы могли воздействовать на него.

18. Что бы вы не имели, вы получаете этого еще больше, что бы это ни было, плохое или хорошее. Это закон гравитации. Богатый становится богаче. Вы продолжаете стучаться больным местом и т.д. Следуя квадратичному закону этой вселенной, то, что должно притягиваться, становится сильнейшим магнитом (притягивателем). Это было придумано в качестве ловушки. Вы получаете слишком много того, что у вас есть и слишком мало того, чего у вас нет. Но эти механизмы откликаются скорее на концепты и мокапы, чем на физическую реальность. Если вы сможете действительно поверить, что вы богатый, не смотря на все доказательства в обратном, то вы будете притягивать деньги, и т.п.

19. Иногда вы откалываете кусочек себя и устанавливаете его в качестве некоего ангела-хранителя. Предполагается, что он должен защищать вас или охранять вас когда вы спите, или бессознательно или имплантируетесь или что угодно. Это немного может помочь, но это аберрируется на кнопке "неудавшаяся защита" и затем начинает оказывать воздействие на человека, чтобы он избегал опасных вещей и т.п.

16¹⁷⁹. Процесс: Выбирайте объекты в комнате и поочередно решайте быть расстроенным / не быть расстроенным ими. Также проходите гнев, ненависть, страх, ревность, ощущение мести и т.п.

17. Проходите мокапы людей, аплодирующих вам за выбор иметь отдельную неспособность.

18. Тело - это символ для тэтана в игре.

19. Вы можете пройти процессы стиля "большое турне"¹⁸⁰ (как в [CofHA](#)), используя

¹⁷⁹ Сохранена оригинальная нумерация автора.

¹⁸⁰ grand tour - путешествие по Франции, Италии, Швейцарии и другим странам для завершения образования (словарь Multylex). Технический Словарь по Дианетике и Саентологии Хаббарда: 1) процесс R1-9 в книге "Создание Способностей Человека", 2) Большое турне - это Маршрут 1 или экстериоризованная версия отмечания точек. Одитор просит преклира быть в описываемой определенным образом точке, такой как его родной город, просит его быть в комнате для одитинга, просит его быть в его

Рай, Ад, Междужизненный Админ и Землю, как места для нахождения в них. Просто выполните "быть в раю", "быть в аду", и т.д., поочередно. Не придавайте этому большого значения или тому, что вы видите, потому что здесь много даб-ина и имплантов, описывающих эти области. Просто сгладьте процесс. Вы можете включать картинки или ощущения спешки по коридорам или через тоннели. Если так, просто сгладьте процесс. Удостоверьтесь, что вы продолжаете процесс до тех пор, пока все ваши реакции не будут сглажены.

20. Затруднение (запутанность) привязано к раннему траку, где вы могли быть подвергнуты остракизму¹⁸¹ от игры, и т.д. Выполняя TR0, вы это проходите, потому что игра продолжается после того, как это затруднение было убрано. Мы вероятно должны были бы сделать больше при проработке затруднения, в виде части грейда по всей теме обесценивания. Основное затруднение нужно определить как быть вне соглашения. Вы голый, когда каждому полагается носить одежду, или вы любите «классики» (детская игра), когда всем полагается любить футбол.

21. В прошлом в магической вселенной кристаллы обычно использовались как фокусирующие энергии, аккумуляторы и т.д. Они популярны сегодня среди метафизических групп. Возможно все они возвращаются к бриллианту знания или более поздним имплантам фальшивого бриллианта и т.д. Мне самому кристаллы вроде нравятся, но я не думаю, что это хорошая идея - стать слишком глубоко согласным с веществом физической вселенной. Был такой старый трюк - заставить тэтана поместить свою энергию в некий объект, потом его сломать и убедить его, что теперь он должен быть слабым. Энтузиастам кристаллов я бы посоветовал, чтобы они лучше проработали моделирование (мокап) кристаллов, чем покупали их в магазине. Мокапы энергетических кристаллов и линз могут быть довольно забавны, особенно, если вы заставляете их вибрировать. Используйте их, чтобы проецировать, фиксировать или манипулировать энергетическими полями. И не забывайте иногда заставлять потоки течь в обратном направлении, чтобы сохранить свою способность не соглашаться.

22. Однажды мне приснился странный сон. Я видел океанские волны и пытался управлять ими, но не мог. Затем я увидел маленький бассейн с мелкими волнами и пытался управлять ими, но не мог. Но потом я использовал мощные волны океана для того, чтобы двигать маленький бассейн и я использовал мелкие волны бассейна для того, чтобы двигать океан, кусочек за кусочком и преуспел в обоих стараниях. Когда я проснулся, я чувствовал, что я вспоминал какое-то обучающее иносказание, которому меня учили в прошлой жизни.

23. Интересный процесс: "Что ты решил (выбрал) никогда не знать?"

24. Быть + Делать + Иметь = Игры. Это похоже на треугольник APK и в большинстве грейдов будет образовывать 3 процесса. Вы можете иметь своего рода "Разрыв действия" (*Operating Break*), который похож на rAPK и будет оценка на него, используя ту же самую технику CDEINR¹⁸², как при прочистке рудимента rAPK. Эти разрывы действия могут включать сильное неистовство или отказ действовать (т.е. лень и т.п.). В инциденте 2 есть тяжелый разрыв действия и после того как люди проходят ОТЗ, есть сильная тенденция впадать в сильное неистовство без достаточного на то повода.

25. Упражнение ОТ: Посмотрите на объект и заметьте пространство внутри него. Обратите внимание, что все твердые тела являются главным образом пространством, даже в обычном физическом определении.

26. Аксиомы можно было бы переобозначить постулатами и тогда вы могли бы датировать/определить местоположение создания этих постулатов. Вероятно лучше всего проходить их в обратном порядке. Для аксиомы 1 (жизнь в своей основе является статикой) вы могли бы датировать/определить местоположение отделения от главного тела тэты.

27. Следующие процессы можно проходить, просто думая их и заставляя стены давать

родном городе, просит его быть в комнате для одитинга. И т.д.

¹⁸¹ ostracized - изгонять из общества; подвергать остракизму

¹⁸² CDEINR - Curious, Desired, Enforced, Inhibited, No, Refused. - Любопытствовать, Желать, Навязывать, Препятствовать. Не, Отказывать.

подтверждения, повторяя до тех пор, пока они не уйдут и вы больше не будете ощущать навязывания соглашаться с этими идеями. Сознательно решите, что вам больше не нужно этого делать, прежде чем завершить с каждым.

а) Я должен выдавать поток, чтобы я смог впускать поток (*I have to outflow so that I can inflow*)

б) Я должен быть локализован, чтобы я мог переживать что-то на опыте (*I have to be located so that I can experience things*)

в) Проблемы должны быть разрешены (*Problems have to be solved*)

г) Чтобы действовать, я должен иметь тело (*I have to have a body to operate*)

д) Чтобы перемещать что-то, я должен использовать энергию (*I have to use energy to move things*)

е) Чтобы перемещать что-то, я должен прикасаться к этому (*I have to touch things to move them*)

28. Процесс проработки механики из 9-го АСС: Смоделируйте точку, из говорящую неверные времена, места, формы, события и идентичности, и давайте ей подтверждения.

29. Упражнение ОТ для выполнения его, когда вы экстериоризованы:

Удерживайте стабильное положение и моделируйте шумы, световые молнии, ужасные зрелища и т.д., чтобы испугать вас и вернуть в тело, а вы смеетесь над ними и все равно удерживаете свое положение.

30. Зрение: Глаза удерживают объект неподвижным (чтобы помешать ему прибыть с входящим потоком восприятия) и втягивают изображение. Поэтому заставляйте глаза удерживать объекты, чтобы они не уходили и т.п. Также заставляйте объекты говорить глазам: "я здесь". Другим процессом было бы заставлять глаза мешать изображениям входить в них (дублирование отрицания-данности, нот-изнеса).

31. Ключевой вопрос, задаваемый об оверте: "Перед кем вы оправдали его?" (*Who did you justify that to*)

32. Тэтан может выполнять действие, которое я буду называть "Историзирование" (*Historisizing*) (которое показано в имплантах как цель "Историзировать" (*To Historisize*)). Это действие по продвижению (проталкиванию) истории чего-нибудь от настоящего времени в обратном направлении. Вы все время делаете это во снах. Если вы здесь впервые, вы будете моделировать как вы сюда попали и т.д. Это было сделано в реальности на раннем траке и может быть было сделано в имплантах, и может быть было сделано из-за гипноза, и возможно происходило когда на Земле сбрасывалось время. Упражняйтесь в моделировании объектов и потом распространяйте их истории в прошлое.

33. Имплантированное ложное данное: Это будет продолжается до тех пор, пока вы не выберетесь со дна, поэтому сейчас вы должны полностью погрузиться и покончить с этим.

34. Мы можем составить таблицу аберрирующих факторов по динамикам:

а) боль - это инграмма 1-й динамики

б) потеря - это инграмма 2-й динамики

в) неудача - это инграмма 3-й динамики

г) имплантирование - это инграмма 4-й динамики

д) смерть - это инграмма 5-й динамики

е) нереальность - это инграмма 6-й динамики

ж) зараженность (сущностями) - это инграмма 7-й динамики

з) фрагментация (на кусочки себя) - это инграмма 8-й динамики

(называть их инграммами не вполне правильно, но шаблон правильный)

Заметьте, что они образуют нисходящую шкалу.

35. Расширение - это сила (власть). Сложность - это обладательность.

36. Иногда вы защищаетесь помещая перед собой слабые, старые, уродливые или травмированные мокапы, чтобы заставить других сочувствовать. Сначала выставляете их перед собой. Позднее вы чувствуете вину и схлопываетесь в них. Для каждого из них попеременно моделируйте его перед собой и заставляйте входить в него волну жалости, до тех пор, пока что-нибудь не уйдет.

37. Вы можете брать каждого терминала наказательной вселенной и поочередно получать представление, что он есть и что его нет. Это зачастую будет включать восприятие или идею, что в городе есть огромная статуя этого терминала или гигантское лицо наверху в небе. Продолжайте проходить процесс до тех пор, пока это не уйдет.

38. Эмоции являются энергией. Злость и ниже - это черные потоки. Бодрость (радость) и выше - белые. В промежутке - серые. Ниже нуля (стыд, вина, сожаление), эти потоки невидимы. Сохранение этих потоков делает ваше поле черным или невидимым. Чтобы уладить закупоренный кейс с черным полем, найдите чего он боится или теряет или ненавидит. Для закупоренного кейса с невидимым полем, найдите чего он стыдится или о чем сожалеет.

39. Интересный процесс:

а) смоделируйте стену

б) скройте её

в) теперь смоделируйте изображение стены на том же самом месте, чтобы вы могли ее видеть без того, чтобы воспринимать-её-как-есть (аз-из)

г) скройте эту стену

д) создайте другую и т.д.

Когда я это проходил, я включил прошел через идеи, что реальная стена под изображением была ужасной, опасной и т.п. Затем показалась старая детская стена (с детскими обоями - со слониками и т.п.) и я осознал, что я ударился головой о неё в возрасте около 2-х лет. В конце концов все это сгладилось и ушло.

40. Добро и Зло: На раннем траке человека убедили, что все должно находиться в равновесии (это - ложное данное). Поэтому он делает какое-то добро и чтобы сбалансировать его он постулирует на некотором расстоянии какое-то зло. Смоделируйте объект, который близко к вам, и другой, вдалеке. Подойдут книга и бутылка или что-нибудь удобное, к чему не прикреплено слишком много значения (важности). Поочередно моделируйте удар по ближнему объекту потоком добра, и одновременно ударяйте удаленный объект тайным, скрытым плохим потоком, и затем выполняйте это в обратном порядке, ударяя ближний объект явным плохим потоком и одновременно направляйте скрытый тайный хороший поток на удаленный объект.

41. Распределение по категориям и определение количества чего-то заставляет его сохраняться (выживать, продолжаться). Например, объект в его истинном состоянии как-есть (аз-из) не имеет никакого размера, потому что размер существует только в связи с другими вещами. Когда мы смотрим в суть, она не большая, не маленькая, она просто есть.

42. Эстетика подразумевает резонанс. Это частичное, но не совершенное совпадение. Это включает в себя похожести и различия, гармонию и дисгармонию, одна вещь отражается от другой, вещи дублируют друг друга на разных скоростях, размерах и т.п. Идеальная справедливость, например, является эстетикой. Эстетика состоит из вещей, которые похожи, но все же различны.

43. Первые непонимания (неверные понимания - НП) касались скорее объектов и энергий (реальных вещей и мокапов), чем слов или символов. Это вещи более основные. Что касается объекта, основное НП могло бы касаться его назначения - это самое важное для обнаружения, что в своей основе не очевидно исходя из простого восприятия. Когда вы конфронтите новый объект, смоделированный кем-то другим, вы хотите понять что он делает и для чего он. Здесь уже должны быть некоторая необщительность (вне коммуникации) иначе бы вы просто спросили.

Некоторые объекты скрывают свои цели, ловушки выглядят невинными, и т.п. Вы не-

верно понимаете, думаете, что это милая вещица и попадаетесь.

Первое НП имело отношение к назначению бриллианта знания, который намеревался скорее заставить нас самих попасться в ловушку, чем просветить нас.

Неверные понимания по энергии могли бы быть считать, что здесь нет ничего и быть убоженными или думать, что-то имеет много силы, когда на самом деле это настоящая липа.

44. Вы дубасите более могучего противника, набрасываясь на него все вместе.

45. Сначала динамики не использовались. Были только индивиды и группы и их мокапы. Основной проблемой всегда была индивид против группы. Индивид против индивида или группа против группы на самом деле это скорее игры, чем проблемы. Это дисбаланс между одним и многими, который никогда не был разрешен. НО этот конфликт также был поощряем бриллиантом знания.

Бриллиант знания имел последовательность, где мокапы индивида вспыхивали и гасли (мерцали), а групповые продолжали выживать. Появляется группа и помогает вашему мокапу стабилизироваться и сохраняться когда он мерцает. И поэтому вы знаете, что для выживания вам нужна группа. Но это, как и все в бриллианте, является слегка искаженной идеей, которая приводит к дальнейшим неприятностям.

На самом верху нет подсчета и каждый индивид является полным представлением (образом) тэты. Группирование их не приносит больше тэты. Если целью является добавлять к богатству созидания, то вам лучше быть среди множества индивидов, а не равняться на группу, потому что слишком много выравнивания урезает разнообразие.

Но когда вы погружаетесь вниз по шкале, различные аспекты тэты становятся заблокированными в каждом индивиде и это разрешается путем организации индивидов в группы, чтобы они скрывали (покрывали) слабость друг друга. И такое решение генерирует целый массив новых проблем.

На данной стадии невозможно отказаться от этих вещей, потому что это означало бы, что каждому индивиду нужен был бы полный конфронт всего. Поэтому тут должен быть постепенный подход. Но эта постепенность направлена скорее в сторону более сильных индивидов и более слабых групп, чем наоборот.

Краткосрочно были бы идеальны конгломераты индивидов, которые не очень хорошо организованы или упорядочены, но которые находятся в очень высоком АРК и очень-очень поддерживают друг друга.

46. Существуют игры раннего трака, когда пытались создать мокап, достаточно интересный для группы, чтобы заставить группу подкреплять его и увековечивать.

47. Один из тяжелых эстетических имплантов, применявшихся во время войн реальностей, показывает вам славу (триумф) быть одиноким ОТ, сражающимся против подавляющих случайностей и разбивающих тысячи, прежде чем вы окончательно проигрываете. Это убеждает вас, что вы всегда будете проигрывать, и поощряет вас действовать в одиночку, во имя славы, вместо того, чтобы собрать несколько друзей на подмогу.

48. Сталкиваясь с вероятностью тысяча к одному, одинокий ОТ иногда мог бы разрешать это, раскалываясь на тысячи себя, чтобы его не превосходили численно. По соображениям количества и правиле большинства (идея бриллианта знания) и массовому соглашению, это стало погоней за тем, кто мог стать большим количеством разных людей. НО на самом деле это не работает, потому что все отколотые кусочки имеют одни и те же заблокированные области.

49. Эстетические импланты (войны реальностей). Существовали просто очень эстетические картинки, которые приводили вас в неприятности. Они включали:

а) Прекрасная печаль (грусть) тэтана, который не сопротивляется своему пленению.

б) Тэтан, которые сдуру постулирует лишиться своих способностей и потом не может спостулировать их обратно (это ложная идея). Поэтому вы сопротивляетесь созданию постулатов, что приводит в конце концов в компульсивному их созданию.

в) Смелая жертва одного ради других.

г) Смерть во имя чести.

д) Миф о великом лидере, заботящемся о всех своих гражданах.

е) Настоящая самоотверженная любовь без взаимности. (этот имплант побуждает вас постулировать, что терминал будет пренебрегать вами, чтобы вы могли доказать, что вы любите так глубоко, что она может выдержать отказ).

И т.д.

50. Ошибочно думать, что вы меньше, чем целое. Тэтаны не добавляются и не вычитаются, каждый из них бесконечен.

51. Беспокойство о том, что случайное постулирование лишит его своих способностей или разрушит что-то, что он любит, приводит к тому, что тэтан устанавливает ритуал и постулирует, что его постулаты будут срабатывать только тогда, когда он выполнил этот ритуал. Таким образом он не смог бы случайно неосмотрительно спостулировать что-нибудь. Но в конце концов он достучается до того, что он забывает этот ритуал и тогда он благородно не позволяет срабатывать своим постулатам, чтобы он случайно не мог повредить что-нибудь.

Попробуйте моделировать различные ритуалы, такие как напевать с украшенным звездами флагом, что вы должны проделать прежде, чем вы двинете рукой. Для каждого из них, сделайте его несколько раз. Затем решите двинуть рукой в любом случае, без ритуала, и сделайте это. Повторяйте до тех пор, пока вы не сможете правила типа этого вводить и убирать по своему желанию, и совершенно их менять, когда это необходимо.

52. Чтобы реально помогать людям, вам нужно быть готовыми позволять им быть плохими. Если вы постоянно навязываете добро, вы будете создавать протест и привносить в существование зло. Вы можете помогать другим быть хорошими, но только поощряя и содействуя их позитивным движениям, не пытаясь вколотить их на путь истинный.

53. Динамики усложняются, когда вы идете от 1-й к 8-й. Седьмая динамика должна быть гораздо более сложной, чем 6-я. 7-я динамика должна удерживать 6-ю и обеспечивать соблюдение физических законов. Наш бесхитростный (упрощенный) взгляд на 7-ю динамику, как на праздных духов и привидений, неправилен. На духовном уровне происходит множество событий. К сожалению, большинство из них автоматически и вне поля зрения.

54. Если бы кто-нибудь когда-нибудь взял область между жизнями под настоящий контроль, правильным действием было бы заменить имплантирующую машинерию образовательными пулами. Учить правде. Между жизнями, вот где люди более всего восприимчивы и жаждут ответов. Они только что умерли и они вышли из игры и они ищут помощи. Тюремная машинерия использует преимущества такой восприимчивости, чтобы обмануть (предать) человека и толкнуть его дальше по нисходящей шкале. Мы могли бы это полностью исправить.

55. Следующий уровень ниже Отвергнут (*Refused*) на шкале ЛЖНП (*CDEI*) - это пойман в ловушку или интериоризован. При использовании ЛЖНП для улаживания разрывов в коммуникации, ниже "Не Коммуникация" и "Отвергнутая Коммуникация" должно быть "Пойман в ловушку коммуникацией". Когда вас уговорили на что-то после отказа в этом, то вы были пойманы коммуникацией в ловушку. То же самое происходит для аффинити и реальности. Этот уровень такой низкий, что зачастую вы теряете из виду rAPK и упускаетесь на самый низ.

56. Следующий уровень спящих существ, которых прорабатывают в НОТах, может быть получен оценением следующего и прорабатыванием каждого, кто откликается:

а) пропала твердость (*gone solid*)

б) нет действия после действия (*no action after action*)

в) утаено существование (*withheld existence*)

г) пытаюсь не быть (*trying not to be*)

д) вытеснен из пространства (*forced out of existence*)

е) скрывающийся (*hiding*)

- ж) несуществование (*non-existence*)
- з) находиться где-то в другом месте (*being elsewhere*)
- и) бытие МЭСТом (*being Mest*)
- к) схлопнут (взорвался внутрь, сжат - *imploded*)

Всегда уравнивайте каждое улаживание с помощью НОТов проработкой собственного кейса преклира, иначе вы получите ухудшение ответственности.

57. Хороший процесс:

Для каждой динамики выберите несколько ключевых вещей, которые представляют эту динамику (такие как секс и дети для 2-й динамики) и пройдите каждую с помощью следующих команд (многократно):

"Если бы вы могли что-нибудь сделать с ..., что именно вы бы сделали?"

"Что бы это разрешило?"

58. Другой кнопкой НОТов является то, что боди-тэтаны сказали "оставайся здесь", что является частью процесса упаковки в массовых имплантах. Такой пункт есть также в конце каждой наказательной вселенной, так что он несет часть ее энергии. Вы можете добавить "сказано оставаться здесь" к корректирующим спискам. Вы можете спросить: "тебе было сказано оставаться (здесь)?" и если да, то вы спрашиваете: "ты должен это?" до тех пор, пока он не избавится от этой идеи (если он настаивает, что да, должен, вы говорите: "Хорошо, но ты **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** должен?"

59. Некоторые аксиомы тэты:

а) Тэта в основе своей является статикой с вниманием (уважением) к физической вселенной.

Имейте ввиду, что проявленная тэта (тэтаны) не являются статикой с уважением к себе, а только с уважением к созданным вселенным.

б) Следовательно физическая вселенная не может оказывать воздействие или сокращать тэту.

в) Физическая вселенная может оказывать воздействие на мысль, следовательно мысль не является тэтой.

г) Тэта создает и воздействует на физическую вселенную через посредство мысли, а физическая вселенная в свою очередь в ответ реагирует на мысль, потому что она является мостом между Тэтой и МЭСТ. Когда они попадают в пересекающиеся цели, в результате получается энтурбулированная (взбудораженная) мысль.

д) Тэта инкапсулирует энтурбулированную (взбудораженную) мысль и изолирует ее от себя. Такая мысль продолжает воздействовать и подвергаться воздействию физической вселенной, но это больше не контролируется тэтой.

е) Единственный способ не конфронтировать что-то - это инкапсулировать его. Эти вещи просачиваются и также воздействуют на физическую вселенную, чтобы было впечатление, что физическая вселенная пытается нажать на ваши кнопки, переделывает вас, предоставляет мотиваторы и т.д. НО на самом деле это просто утечка из вашей собственной инкапсулированной мысли.

ж) Видимая (кажущаяся) твердость, продолжительность (живучесть) и невосприимчивость физической вселенной, проистекает от инкапсулированной мысли, как видимость того, что тэта существо подвержено воздействию физической вселенной.

Реактивный ум является только первым слоем инкапсулированной мысли. Современные уровни ОТ содержат больше слоев. Ни один из них не приближается к тому, чтобы адресоваться к инкапсулированной мысли, которая лежит за непрерывным созданием МЭСТа.

60. Формуле несуществования (найди, что нужно и желательно и т.д.) нужны еще два шага. Это: "определи как производить" и "оцени экономичность и полезность выбранного продукта". Если он не полезен, то повтори шаг "найди".

61. В критическом состоянии (*emergency*) вы не должны заставлять статистику подни-

маться, потому что это будет затемнять то, что идет не так. Здесь вы концентрируетесь на поисках почему. Но если вы соскальзываете еще ниже и попадаете в состояние опасности, тогда вам нужно заставить статистику подняться, прежде чем вы впадете в полное разрушение. Вы это делаете со знанием того, что вы создаете для себя будущие проблемы. Когда вы снова подниметесь до нормального состояния, вы должны выборочно и аккуратно отменить все приказы или решения, которые вы ввели во время состояний критического и опасности, но вы делаете это по одному за раз и внимательно наблюдаете, не является ли один из них ключевым фактором нормального функционирования. Это в точности то же самое, что стирание постулатов, сделанных во время инграммы. Вы могли создать их все за один раз, чтобы выбраться из неприятностей, но вы не должны впоследствии оставлять их на своем месте. И именно неудача в пересмотре критических постулатов и приказов вызывает накопление банка и аберраций.

62. Существуют социальные висхолды (общественные утаивания). Человек создает их, потому что он думает, что раскрытие определенных вещей будет разрушать его линии коммуникации. В подобном духе существуют защитные висхолды, такие как скрывать факт, что вы еврей в нацистской Германии. Это может быть про-выживательная необходимость в висхолде и в поле зрения нет оверта. На самом деле он появляется, потому что у преклира иногда есть что-то, что другие люди сочли бы овертом. Например, быть рожденным евреем Гитлером само по себе считалось овертом.

Но поток висхолда сам по себе является рестимулирующим и аберрирующим, даже когда существует про-выживательная необходимость в висхолде. Поэтому такие вещи нужно улаживать. Но вы не должны проталкивать идею, что есть лежащий в его основе оверт. Преклир утаивает в данном случае потому, что он уже резко протестует против того, что другие люди называют овертом.

Одной полезной кнопкой для прохождения такого рода вещей было бы "Кто мог бы думать, что это был оверт?" и позволить преклиру получить с помощью ИТСа какие конкретно терминалы это делали. Даже в нацистской Германии не все поддерживали линию Гитлера. Преклир впадает в обобщения и думает, что все против него, тогда как это не совсем так. И даже еще лучшим вопросом мог бы быть "Кто сделал это овертом?" (*Who mocked that up as being an overt*) и дать ему отметить источник.

Если вам действительно нужно держать рот за зубами (предположим, что вы гомик, а школьный комитет мог бы вас уволить), это лучше всего делать скорее просто ничего не коммуницируя (это не является аберрирующим действием), чем активно утаивая (что является входящим потоком и имеет тенденцию быть рестимулирующим и приводить к нехорошим вещам).

63. Противодействие или конкуренция не предполагают, что противник является ПЛ или что вы становитесь ПИНОм по отношению к нему или что есть третья сторона. Третья сторона не нужна, чтобы заставить две футбольные команды сражаться друг против друга. Существуют игры и существуют разногласия и существуют жизненные интересы (заинтересованные круги). Существование третьей стороны предполагается только нелогичными враждебностью и противоборством.

ПИНство является вашим собственным состоянием кейса, когда вы позволяете какому-то терминалу пагубно манипулировать вами. Обычно это такая ситуация, где он является тайным врагом и вы это не распознали. Но он может быть просто быть опасно глупым и неуступчивым и ваша неверная оценка того, что он делает, заводит вас в неприятности.

Настоящие ПЛ (которых очень мало) - это люди, застрявшие в таком состоянии кейса, когда они нерационально всех считают своими врагами.

Эти вещи не являются синонимами и одно не подразумевает другого.

Если одитор допускает ошибки листинга - нуллинга, преклир станет ПИНОм по отношению к нему (это утверждалось Роном). Это не означает, что одитор является ПЛ. Это просто означает, что он прошляпил момент, когда он стал опасным для этого преклира.

Улаживайте ПИНство как состояние кейса. Не делайте предположений о ПЛх, основываясь на этом.

Выясните ваших теперешних врагов. Но осознавайте, что это могут быть временные игровые состояния и что это не подразумевает, что они являются подавляющими.

Узнавайте редких настоящих ПЛ (как Гитлер). Но никогда не поступайте так на основе того, что они нападают на вас. Это философия "единственности" (один-единственный). Они могут быть просто противниками в игровом состоянии. Только те настоящие ПЛы, когда они нападают и на друзей также как и на врагов. Когда вы видите, как они перерезают горло своим защитникам, то вы знаете это наверняка. В этом случае вы не можете с ними создать мира или разумности или компромисса, поскольку в его глазах вы всегда будете врагами.

64. Важным пунктом корректирующего списка мог бы быть такой "Вы отвечаете на какой-то другой вопрос?". Это особенно часто происходит, когда вы допускаете превышение списка (оверлист). Человек перечисляет ответы, получает правильный, а одитор продолжает спрашивать. Тогда преклир решает, что он должно быть неправильно понял вопрос и меняет его на что-то другое, на чем у него есть заряд. Когда вы обнаруживаете, что он на самом деле перечислял, вам нужно восстановить этот список вместо или вместе с тем вопросом, по которому, вы как вы думали, вы проводили листинг.

На последнем процессе грейда 5А мы допустили превышение списка и я драматично искажил вопрос и начал перечислять "Что является моей основной причиной для существования?" (потому что я подумал, что он пытался побудить меня обнаружить это неявным образом). Это привело к настоящей неразберихе, потому что этот список должен быть правильным для одного простого ответа на исходный вопрос, но этот другой вопрос был горячее, чем преисподняя.

Я не знаю, был ли мой измененный вопрос безопасным для использования, он произвел на меня потрясающий эффект. Проблема была в том, что исходный пункт, который я получил, показался мне имеющим огромное значение и смысл, но я на самом деле не понял, что он означал. Пункт был "построить спиральную лестницу" и теперь я уверен, что это был блокирующий пункт (*lock item*) на "Построить Нисходящую Спираль" (спираль деградации), который является чрезвычайно ранней подлинной целью, которую я постулировал во время войн реальностей с целью прикончить моих врагов. Это возможно была первая аберрированная цель, которая была у меня на траке и это мог быть первый раз, когда я решил ловить в ловушку других.

65. Нисходящие Спирали.

Есть множество игр, которые разработаны, чтобы действовать как нисходящие спирали. Обычные виды нисходящих спиралей включают следующие:

а) Ответная реакция (обратная связь - *Feedback*): Чем меньше вы поднимаете, тем меньше вы можете поднять и т.д.

б) Полезная: То, что содействует вашему выживанию, также препятствует ему (наркотики и т.д.)

в) Этичная (самоотверженная): Если высокостаты всегда будут жертвовать собой во имя низкостатов, у нас будет устойчивая деградация.

г) Приемлемая: Если высокотонные люди будут всегда падать до среднего уровня, чтобы оставаться в коммуникации и согласии, тогда средний уровень упадет и следующая группа на верхнем краю почувствует, что они должны падать до среднего уровня и т.д. Таким образом средний уровень продолжает снижаться.

д) Подтверждающая: Вы награждаетесь за то, что были низкостатом / неэтичным (классные парни заканчивают последними).

е) Мощная: Абсолютная мощь (сила, власть - *power*) портится, поэтому вы сокращаете свою мощь.

ж) Накапливающая: Более поздние инциденты выстраиваются на ранних.

Полезным процессом для отмечания нисходящих спиралей, которые вы выстраиваете для себя, мог бы быть "В этой жизни что ты используешь, чтобы сделать себя хуже".

66. Поднимаясь на столб (*Going Up The Pole*)

Что касается отключенных ОТ, Рон иногда описывал это как поднятие на столб. Вот

вы, червяк, ползущий по равнине, каким-то образом вы взбираетесь на столб и можете действительно оглядеться вокруг и увидеть все с высокой перспективы. Но в конце концов вы падаете со столба и снова будете ползать. Но вы помните как все это выглядело.

Я вспомнил состояние большого отключения ОТ, в котором я был, и краткие случайные моменты, когда я возвращался в такое состояние в течении кратких отрезков времени. С одной стороны это было замечательно. С другой стороны также был некоторый дискомфорт, и может быть я по этой причине преднамеренно прекращал его.

Это как в первый раз открыть глаза. Но вы под водой в бассейне с сильно хлорированной водой и она жжет. Или это как будто ваша нога спала и возвращение циркуляции крови довольно болезненно.

Так что вы предвкушаете, что станет лучше, но этого не происходит. И в конце концов вы снова закрываете глаза. Может быть вскоре вы еще раз выглянете, но вы видите, что лучше не становится, так что вы снова прекращаете.

Здесь что-то не так с этим МЭСТом. Он неприятный, может быть "злой". Он не похож на правильный.

Это не потому что он слишком твердый. Тэтаны наслаждаются твердостью, это дает реальность и обладательность.

Это не потому что он не отзывается на мысль. Если вы отключенный ОТ и по-настоящему его схватите, им можно манипулировать.

Во всем этом есть неприятная вибрация, не похожая на нормальный МЭСТ в ранних вселенных. Быть здесь полностью осознающим - это как скрипеть мелом по доске или как тереть наждачной бумагой по вашим ногтям. Это раздражительно. Как повторяющийся снова и снова имплант.

Это может быть из-за природы этого места, как тюрьмы. Структура самого МЭСТа может быть намеренно была разработана, чтобы быть неприятной, чтобы удерживать нас интериоризованными и блокировать состояния ОТ. Возможно индусы были правы, говоря, что это мир был злом. Но может быть это только эта локальная область, а не вся вселенная в целом.

Одним из подходов было бы упражняться в создании мокапов объектов, имеющих неприятность (непривлекательность) внутри своей атомной структуры и дотрагиваться и отпускать их как бы то ни было не смотря на эту непривлекательность.

Настоящим решением для нахождения в бассейне с хлоркой является выбраться из бассейна. Но если вам нужно нырять, вы можете постепенно приучать к нему глаза.

67. Импланты Тел.

По-видимому должен быть имплант, который конденсирует тэтанов в тела и превращает бестелесных ОТ в гуманоидов. Это могло применяться в войнах тэта -МЭСТ. Я получил дату в 56 триллионов лет назад для одного такого, но это может оказаться имплантированной датой.

ОН довольно поздно на цепи и по-видимому должен быть смешан с имплантом парка развлечений и имплантом катастроф. Может быть это из-за намеренного использования материалов из других имплантов. Даже возможно, что это были подразделы таких имплантов тел. Этот имплант также включает разделы типа строителя тела, жевательной резинки, и железной девы, как это описано в "Истории Человека" и на лентах 1952 года. У меня нет его тщательной проработки.

Похоже он должен начинаться с вхождения в тоннель. Затем появляется парк развлечений. Имеется ощущение очень интенсивного интереса, которое предназначено для того, чтобы подцепить вас. Он включает движение, затем секс и затем принятие пищи.

Позднее вы снова проходите через тела + ощущения, и на этот раз тела начинают увядать и присутствует ощущение вырождения, чтобы вы делали тела более твердыми в попытке получить ощущение.

Как только вы хорошенько зацепились и изрядно потрудились над удержанием тел смоделированными, они начинают взрывать их на вас. ([they start blowing them up on you.](#))

В последних разделах имеется множество смертей и это немного похоже на "имплант катастроф". Вы заканчиваете, будучи очень покровительственны по отношению к телам и чувствуете, что вы должны иметь тело.

68. Ключевой процесс:

"Какую ложь ты сказал себе"

"Какую ложь ты сказал другому"

69. Вы можете вытаскивать картинки из того, чего вы боитесь. Расцвечиваете их и продолжаете доставать другие и т.д. до тех пор, пока страх не ослабнет.

70. Где-то сбоку в направлении 4-го измерения есть "темная стена" с тоннелями и арками по всей их длине. Прохождение через него после смерти, чтобы добраться до небес или еще куда, - это свет в конце тоннеля.

71. Если боль можно стереть (одитингом) и потом вы не сможете ее вспомнить, и если вы не действительную боль, полученную в инграмме во время снов (за исключением того, что физически происходит с телом, пока вы спите), тогда боль не реальна в том же смысле, в каком реальна остальная реальность.

72. Зеркальный имплант

Быть добрым - это творить зло

Быть злым - это делать добро

Быть сильным - это делать других слабыми

Быть слабым - это делать других сильными,

и т.д.

73. Полная шкала тонов.

Шкала тонов повторяется циклически, повторяя шаблоны действия со все меньшими и меньшими движением и силой.

Следующее является просто первым подходом и не совсем верно, но может быть близко к тому.

Любопытный (полная готовность относительно бытия причиной и следствием)

Созидательный (творческий) (тон 40)

Эстетичный

Затвердевающий

Неудовлетворенный

Неодобряющий

Определяющий (абсолютное намерение) (*Determining*)

Коварный, хитрый (непостижимый, таинственный) (*Sly*)

Прогоняющий (*Driving Away*)

Снисходительный

Раскаивающийся (ошибшийся)

Осознание Неудачи

Отказ, оставление (*Abandonment*) (да черт с ним!)

Желать (хотеть чего-нибудь, чтобы заполнить пустоту, оставшуюся в результате оставления)

Экстаз

Любящий

Лояльный (преданный, верный)

Пресыщенный (изнуренный)

Раздраженный

Вцепившийся (*Holding on*)

Притворство, обман

Уход, уклонение (*Departure*)

Подлизывающийся

Страстно желающий (*Craving*)

Непричинный (*Uncausative*)

Нечувствительный (*Unfeeling*)

Онемевший (*Numb*)

Отрицание-данности (нот-изнес - *Not-isness*)

Принуждающий (*Enforcing*)

Решительный, определенный (*Determined*)

Полный энтузиазма

Безрассудный, беспечный (*Reckless*)

Защищающий (*Protective*)

Ищущий острых ощущений

Язвительный (*Needling*)

Безжалостный

Манипулирующий

Защищающийся (*Defensive*)

Дипломатичный

Разочарованный

Испытывающий отвращение (*Disgusted*)

Избегающий

Замкнутый (*Inhibited*)

Незаботящийся (*Uncaring*)

Радостный (*Cheerful*) (вы больше не беспокоитесь, так что вы даже могли бы развлекаться)

Мягко Консервативный

Консервативный

Скучающий

Антагонистичный

Сердитый

Скрытый (тайный)

Напуганный

Умиротворяющий (*Propitiative*)

Горе (печаль)

Апатия

Смерть

74. Жертвенный имплант

Современный (?)

Пункт "Жертвовать ____ ради ____" (*To Sacrifice ____ for the sake of ____*)

Каждый пункт из 8 приведенных ниже ставится на место первого пропуска, и каждое из 7 остальных используются в качестве конечных слов, идущих в обратном порядке. Самый первый пункт должен быть "жертвовать богом во имя самого себя" (*to sacrifice god for the sake of myself*). Вторым пунктом должен быть "жертвовать богом во имя любимых" (*To sacrifice god for the sake of loved ones*). Последний пункт (номер 56) должен быть "жертвовать самим собой во имя бога" (*to sacrifice myself for the sake of god*).

а) Бог

б) Свобода мысли

в) Материальные блага

г) Природа

д) Общество

е) Другие

ж) Любимые

з) я сам

Обратите внимание, что эти пункты следуют восьми динамикам.

Возможно я привел их в обратном порядке.

Доведите это до точки, когда вы осознаете, что вам не нужно жертвовать одну вещь ради другой.

75. Есть некий странный пункт, который утверждает "Вы можете создавать, только ес-

ли вы спите". Я не уверен откуда он, но похоже он должен иметь некоторое значение.

76. Некий старый имплант, возможно из войн реальностей, показывает вам, что вы пропустите все самое интересное, если не станете деградированным.

77. Чтобы включить цвет в ваших восприятиях, "визуализируйте цвет без массы", визуализируйте массу без цвета", поочередно.

78. Бриллиант Знания: Одна из последовательностей показывает вам, что вы - одно большое существо, которое становится многими-многими существами, которые состязаются, и потом победитель поглощает всех остальных. Поэтому все должны бороться, чтобы стать первым, потому что выживет только один. Конечно это ложное данное.

79. Другая коварная ловушка из бриллианта знания: Вам нужно продолжать отделяться от и выходить из коммуникации с другими для того, чтобы оставаться уникальным.

80. Несколько идей по своим отколовшимся частичкам:

а) При проблемах вы могли бы разделяться и создавать (моделировать) обе стороны.

б) При овертах вы могли бы разделяться, чтобы отделиться от ответственности (это сделала моя рука, а не я, и т.д.)

в) Вы могли подавлять соматики, отделяясь от кусочка себя в пораженной области.

г) Вы - везде. Вы не отдаляетесь от областей. Вместо этого вы разделяете ту часть себя, которая проникает через те области, от которых вы хотите отдалиться.

Такие разделения (по крайней мере некоторые из них) не осознаются как сознательные. Единственно существует осознание способности это сделать. Вы являетесь одним из тех, кто наблюдает за действием, в то же самое время, когда вы совершаете это действие.

81. Процесс: Сознательно моделируйте себя с противоположностью одной из ваших фиксированных идей и проработайте то, что появится.

82. Преклир не может сказать что с ним не так, потому что он отделяется от "неправильных" кусочков себя и бесконечно хоронит их вне поля своего зрения, а они появляются у него, когда он принимает точку зрения, что он не прав.

83. Существует имплант типа Факсимиле 1, но гораздо более ранний (или может быть это и есть Факсимиле 1, но гораздо более сложный, чем я думал). Этот имплант нажимает на все кнопки таблицы отношений и вколачивает вас на дно этой области.

Для каждой кнопки, на вас наплывает шар энергии и когда он вас ударяет, он взрывается, превращаясь в аберрированную реальность.

Последовательность на кнопке "Знать" следующая:

Вы находитесь в супер библиотеке. Вы все знаете и знаете, что вы прочли все книги, и знаете обо всех народах вселенной и т.д. Затем входит странное существо (с серебряной треугольной головой и т.п.) и вы не узнаете эту расу, несмотря на все свои знания. Оно говорит вам что-то, но вы не знаете его языка. Затем вы открываете книгу, чтобы посмотреть про это существо, но когда вы пытаетесь прочесть, вы понимаете, что вы не знаете как это делается. И тогда вы понимаете, что это существо из самой обычной расы и оно говорит на вселенском языке, но вы его не знаете. И тогда вы понимаете, что вы не знаете ничего и никогда не читали никаких книг и что ваше прежняя идея о том, что вы все знаете была выдумкой. Поэтому вы себя убиваете.

84. В математике некоторые операции не всегда производят результаты, которые лежат на реальной числовой оси. Простой пример, возьмите квадратный корень, когда исходные данные могут включать отрицательные числа. Поэтому математики, чтобы справиться с этим, создали мнимые числа. Они могут быть полезными, потому что иногда вы проходите через временную мнимую (вымышленную) стадию и потом возвращаетесь к реальной числовой оси, и такие ситуации являют собой чрезвычайно короткий путь по сравнению с попытками решить ту же самую проблему без допущения мнимых чисел. Так что эти числа иногда очень полезны, не смотря на их несуществование в реальном мире.

Теперь представьте себе операции (такие как квадратный корень), которые могут быть

проделаны и над реальными и над мнимыми числами. Обратите внимание, операция та же самая. Только числовое содержание разное. И некоторые операции могут перемещаться между реальными и исключительно мнимыми наборами чисел.

Давайте попытаемся провести некоторые метафизические параллели. Конечно это полностью умозрительно.

Сны отличаются от "реальности" и оба они отличаются от "мокапов" говоря на языке "данных" (т.е. объектов и т.д.), особенно что касается источника, качества, местоположения и т.п. НО во всех случаях операции (действия) одни и те же.

Это означает, что вы делали бы одно и то же, чтобы левитировать объект во сне или создавать (мокап) как вы делали бы это в реальности.

Вероятно это полуправда. С мокапами легче справляться, чем со снами, а со снами легче, чем с реальностью.

Отметим также, что случающиеся иногда пересечения между реальными и мнимыми числами (и интересующая нас операция, начинающая с реальными числами, проходящая через мнимую стадию, и затем возвращающаяся снова к реальным числам) подразумевают возможность, что существует некий переход туда и обратно между мокапами, снами и реальностью. Если такая параллель содержит истину, то существует гораздо больше соскальзываний из реальности в вымышленную область, чем возвращений в реальность из сферы вымысла, но некоторые вещи происходят и в обратном направлении.

85. Основываясь на вышеописанном, я решил внимательно проверить что я делаю во сне, чтобы левитировать объект.

а) я решаю, что я могу его перемещать, не взирая на любые соображения.

б) я навязываю свою волю

в) Затем это выглядит так, будто я вытесняю что-то со своего пути, чтобы позволить себе достичь пространства объекта.

г) Затем я проникаю и хватаю объект.

д) затем я его двигаю.

Третий шаг, вытеснение чего-то со своего пути, довольно странный, кажется он должен быть нужен, хотя я не уверен, что это такое, то что я вытесняю. Я думаю, что то, что я вытесняю находится внутри меня, и она определенно не находится внутри сна.

В реальном мире, чтобы левитировать объекты, вам может потребоваться что-то убрать с дороги.

86. Подавленное (сдержанное, запрещенное - *inhibited*) созидание является основой потери. Вы только тогда теряете, когда не можете этого создать снова.

Первым подавленным созиданием было запрещение создавать существ.

87. В математике у нас есть то, что мы называем "фрактальные" модели, которые создаются выполнением операции подразделения (разделения на подклассы) и потом повторением этой операции для каждого из подразделений и т.д. Они используются в физике в теории хаоса. Вещи типа снежинок являются фрактальными моделями (потому что одно и то же происходит с каждым кусочком и с каждым кусочком кусочка и с каждым кусочком кусочка каждого кусочка).

Глядя на то, как много в Саентологии групп из трех элементов, я поискал лежащий в основе этого фрактальный шаблон и нашел следующее:

ОПЕРАЦИЯ: Начинаясь с единичности, подразделяется на:

1. распространяющийся (проникающий) аспект (*a pervasive aspect*)

2. аспект типа постоянного изменения (потока) (*a flux like aspect*)

3. фиксированный аспект (*a fixed aspect*)

Начинаясь с бесконечного ничто (*nothingness* - статика), этот шаблон расширяется следующим образом (может быть он не совсем верный):

0. Бесконечное ничто (статика) разделяется на:

1. Тэту (идентичность, мысль)
 2. Время
 3. Физическая Реальность
- Каждое отделившееся и их кусочки разделяется следующим образом:
1. ТЭТА (идентичность, мысль)
 - 1.1. Знание (знательность - *Knowingness*)
 - 1.1.1. Аффинити (симпатия)
 - 1.1.2. Коммуникация
 - 1.1.3. Реальность
 - 1.2. Контроль (управление)
 - 1.2.1. Быть
 - 1.2.2. Делать
 - 1.2.3. Иметь
 - 1.3. Ответственность
 - 1.3.1. Конфронт
 - 1.3.2. Причина
 - 1.3.3. Соединение (достигать - *Connect (reach)*)
 2. ВРЕМЯ
 - 2.1. Сейчас (осознанность - *Awareness*)
 - 2.2. Наблюдение
 - 2.1.2. Волны вероятности
 - 2.1.3. настоящее время
 - 2.2. Циклы
 - 2.2.1. Начать
 - 2.2.2. Изменить
 - 2.2.3. Остановить
 - 2.3. Существование
 - 2.3.1. Создавать
 - 2.3.2. Выживать
 - 2.3.3. Разрушать
 3. ФИЗИЧЕСКАЯ РЕАЛЬНОСТЬ
 - 3.1. Пространство
 - 3.1.1. точка зрения
 - 3.1.2. протяженность (*dimension*)
 - 3.1.3. местоположение
 - 3.2. Энергия
 - 3.2.1. рассеивание
 - 3.2.2. поток
 - 3.2.3. спайка (*ridge*)
 - 3.3. Масса
 - 3.3.1. газ
 - 3.3.2. жидкость
 - 3.3.3. твердое тело

88. В технике 80 (1952 год) было выяснено, что прекрасная печаль является горячей кнопкой. Возможно она уходит в прошлое к войнам реальностей. Другими кнопками сравнимой величины могут быть:

- а) восхитительная жертва
- б) разрушительное знание
- в) опасная (пагубная, вредная) игра
- г) деградированное созидание.

Заметьте, что все они, когда вы рассматриваете их довольно внимательно, почти (но не совсем) противоречат сами себе.

89. Некоторые определения (умозрительно)

- а) Индивид: Локализованное проявление Бога

б) Индивидуальность (личность): Стилизованное проявление индивида.

Следствие: Индивиды бесконечны и вечны. Они не могут быть уничтожены. Индивидуальности, однако же, могут.

90. Для страха: "Отметь что-нибудь в этой комнате, чего ты не боишься?"

91. При восстановлении плохого одитинга, вы должны отметить постулат созданный во время плохого одитинга.

92. Хороший процесс:

а) Какой оверт ты совершил?

б) Какую проблему ты пытался разрешить с его помощью?

93. Возможно существует еще один набор динамик выше 16-й. Некоторыми из них могли бы быть:

а) индивидуальность (или идентичность)

б) аффинити

в) коммуникация

г) обмен (*exchange*)

е) рост, развитие (*growth*)

ж) восприятие / осознанность (*perception/awareness*)

Заметьте, что они могли бы быть второй гармоникой динамик с 1-й по 6-ю соответственно. Если существует соответствующая серия наказательных вселенных, тогда они могли бы использовать облачные формы вместо физических тел для вайленсов терминалов.

94. После тяжелой вторичной (инцидент потери) человек может отказаться от цели (или компульсивно его постулировать в качестве решения для потери).

95. Несколько упражнение ОТ, вдохновленных 1-м АСС:

95.1. Упражнение по передаче точек зрения:

а) выберите местоположение

б) представьте себе, что вы смотрите из нее

в) выберите другое местоположение

г) передайте этот вид из первого местоположения во второе и наблюдайте из этого второго местоположения, видя (или представляйте что вы видите) то, что видно из первой точки зрения.

д) продолжайте добавлять все больше и больше транслирующих (промежуточных) точек, как описано выше, пока что-нибудь не произойдет.

95.2. Чтобы повысить ваш энергетический уровень, поупражняйтесь в сдвиге точек зрения туда и обратно очень быстро на все большее и большее расстояния.

95.3. Конденсированное пространство - это меньшее расстояние, которое дает меньше движения, что означает меньше энергии. Расширение пространства увеличило бы энергию. Поэтому упражняйте поочередное расширение и сужение пространства.

96. Проработка статусной кнопки:

а) Насколько статус важен

б) Насколько статус не важен (проходится поочередно до осознания)

97. Правильное управление циклами действий не состоит из выполнения одной вещи за раз. Это гарантированно будет слишком медленно и негибко. Если вам нужно доводить циклы до завершения и если вам нужно отслеживать циклы, которые не завершены, не очень полезно начинать множество незавершенных вещей. Если вы были ошарашены или попали в замешательство, правильное улаживание - это завершить как можно больше циклов и концентрироваться на чем-то одном за раз, до тех пор, пока вы не справитесь с этой ситуацией, но это не является нормальным функционированием, это способ справиться с

подавлением.

Существует ряд важных навыков, необходимых для превосходного улаживания циклов действия.

Прежде всего, это способность точно вкладывать циклы. Вы начинаете действие А, обнаруживаете, что нужно Б, и начинаете его, затем узнаете, что также нужно В и начинаете его, и продолжаете его до завершения. Теперь вы завершаете Б и потом возвращаетесь и заканчиваете А. Заметьте, что эти циклы вложены друг в друга. Вам нужно продолжать отслеживать эти вложения, чтобы вы смогли завершать вещи организованным порядком и возвращаться к тому, что вы изначально намеревались довести до конца.

Затем, существует предмет перекрытия (наложения) циклов. Некоторые вещи требуют времени, а вы не можете ждать их завершения. Вы начитаете что-то еще, но присматриваете на незаконченном циклом и продвигаете его, когда это нужно. Это также максимизирует эффективность, посредством комбинирования шагов из разных циклов, всегда когда их можно выполнять вместе. Понаблюдайте за официанткой в ресторане и вы поймете, что я имею ввиду.

Главное в этом то, сколько незавершенных действий вы можете продолжать отслеживать без того, чтобы потерять мяч (контроль над ними). Это контролируется вашей терпимостью к замешательству и случайности и вашей способности удерживать свое внимание сразу на многих вещах. Вы можете потренировать эти вещи как ментальные, удерживая 4 или 8 углов комнаты (см. "Создание Способностей Человек") или удерживание стабильного положения в пространстве (ТУ0).

98. Если бы мы имели хорошую анатомию любви, мы могли бы придумать какие-то процессы для отключения потери.

99. Когда человек разрывает АРК, он выходит из коммуникации и поэтому он теряет из виду, что с чем он оказался в разрыве АРК, по крайней мере в некоторой степени. Такое подавление восприятия приводит в результате к тому, что эта область становится ментально "затуманенной", так что он на ней больше хорошо не фокусируется. В результате этого он начнет видеть в этой области вещи в терминах обобщений (утверждений общего характера) вместо конкретики. Это заставляет рАРК расширяться.

В своей основе обобщения происходят из разрывов АРК. Но в конце концов эти обобщения и разрывы АРК становятся настолько тесно связанными, что всего лишь утверждение обобщения может приводить к новым рАРК, потому что оно рестимулирует так много более ранних рАРК.

Пролезание через такие "затуманенности" и отмечание особенностей может остудить эти вещи и восстановить АРК.

100. Не все рАРК происходят из пропущенных висхолдов. Если бы это было так, то мы бы вытягивали пропущенный висхолд в качестве части его улаживания. Из рудиментов рАРК и списка улаживания рАРК L1C должно быть очевидно, что существует множество разных источников, вызывающих рАРК. И неверно говорилось, что преклип, у которого много рАРК, поступает так потому, что у него есть утаивания. Это неверно. Человек постоянно разрывает АРК потому что существует более основной сильно заряженный рАРК большой продолжительности, лежащий в основе кратковременных огорчений.

Это человек на взводе¹⁸³. Этот рАРК БП (большой продолжительности) конечно может происходить от пропущенного висхолда (потому что это подавленная (запрещенная) коммуникация), но это совершенно точно не единственная возможная причина. Предположим, к примеру, что вы кого-то эксплуатируете. Как правило это навязанная реальность. И она создает пропущенный заряд. В основе его будет лежать базовый заряд, когда уничтожают вашу вселенную, пока вам навязывают чужие мокапы. Конечно такой человек легко будет разрывать АРК. И он это будет делать, не совершая никаких овертов.

Как только человек попадает в тяжелый рАРК, он будет вне АРК и очень склонен к совершению овертов и часто чувствует себя оправданным, поступая таким образом. Поэтому

¹⁸³ *This is the person with the chip on his shoulder.*

обычно при наличии тяжелого рАРК вы будете находить оверты и висхолды. Но улаживание овертов/ висхолдов не излечивает от рАРК, если он не является причиной. Вместо этого вы увидите, что в конце концов он снова начнет совершать оверты, потому что основополагающий рАРК остается неулаженным.

Правильным утверждением могло бы быть, что некоторые рАРК происходят из ПВ (пропущенных висхолдов), а некоторые ПВ происходят из рАРК. Эти две области переплетаются и любая из них может быть источником. Найдите какая и урегулируйте ее.

101. Если повнимательнее рассмотреть область О/В и рАРК, то можно заметить, что когда другие совершают оверты по отношению к вам, которые вы не можете выдерживать (переносить), они будут взбудораживать более ранний заряд. Поскольку вы не конфронтуете то, что было сделано вам, этот заряд пропускается (т.е. был рестимулирован, но не был рассмотрен) и в результате приводит к рАРК. Так что у этих вещей есть две стороны медали.

Вы можете ошибочно подумать, что это дает вам лицензию на рАРК, всякий раз когда против вас совершен оверт. Довольно странно, но если вы его конфронтуете и можете его иметь и не совершать рАРК, то похоже на то, что предпринимаемые оверты не будут способны оказывать воздействия на вас, но если вы придаете ему большое значение и доказываете как это было ужасно, вы можете жестоко пострадать от него.

Если ваш конфронт и терпимость очень низки, все, что делают люди, становится овертом по отношению к вам и взбудораженный пропущенный заряд может стать чудовищным. А такой пропущенный заряд является убийцей и превращает вашу жизнь в страдания.

Во время одитинга овертом является все, что преклир считает овертом. Это относится и к тому, что сделал он, и к тому, что было сделано ему. Если преклир чувствует, что одевание синей рубашки является овертом, а вы одеваете синюю рубашку, то вы действительно совершили оверт с точки зрения преклира и вам нужно улаживать его, даже если вы не считаете, что это был оверт с вашей точки зрения.

Вы не уладите его, навязывая преклиру свою точку зрения, что такое действие не было овертом. Это глубоко ошибочно. Вы уладите его, прочищая заряд, который был рестимулирован и пропущен, до тех пор, пока он сможет конфронтировать оверт (в этот момент это перестает быть овертом против него и перестает препятствовать его выживанию). Это не означает, что он начнет ему нравиться или он будет соглашаться с ним, это просто означает, что он перестает рестимулировать более ранний материал и он может его конфронтировать и улаживать его.

Если преклир жалуется на организацию, например, а вы не можете легко найти пропущенный висхолд, просто спросите его, был ли здесь разрыв АРК и урегулируйте его. Это будет либо одно, либо другое (рАРК или ПВ). Никогда не предполагайте, что вы знаете который.

И не имеет значения является ли оверт настоящим или придуманным, ни с вашей точки зрения, ни с точки зрения физической вселенной. Предположим, что кто-то ударяет преклира клюшкой. Вы знаете, что это действительно произошло. И это все же будет овертом, только если преклир так думает. И если он ворчит об этом, то это либо рАРК либо ПВ. И вы не можете предположить какой из них. Даже если вы знаете, что на самом деле произошло. Может быть сначала он что-то сделал им и теперь глубоко внутри он чувствует, что он заслужил этот удар. Или может быть и нет. Поймите, это работает и так и так.

Это не предмет правоты и неправоты. Это предмет конфронта и причины против следствия.

102. История Адама и Евы, вкусивших от древа знания и обнаруживших, что они были обнаженными, покоится на вершине одного из эстетических имплантов, применявшихся в войнах реальностей. Обратите внимание на то, как они были развращены знанием. Этот имплант был нацелен на то, чтобы убедить вас в том, что вам не нужно ничего знать (должны не-знать), чтобы избежать деградации. Но этот имплант работает, только когда вы не рассматриваете его как следует. Это были их собственные суждения и смысл, который они придавали этому знанию, что стоило им невинности и свободы, а не само по себе знание

этого. Мы удивляемся тому, что именно конфронтировал и осознал в пустыне Моисей, что привело его к могуществу. Я не думаю, что это было бы так просто привести человека к вере, как об этом пишут древние писание.

Может быть он начал с того, что осознал, что все скорее создано, чем было механическим проявлением. И спросил кто это создал и обнаружил основополагающую созидательную силу и избрал быть проявлением этой силы. И спросил что этот и нашел ответ "Я есть я" (*I am me*). Затем он рассмотрел куст и увидел пылающую внутри него жизненную силу и осознал энергию и силу внутри всего живого. И увидел, что это соображения были порождены знанием, которое ограничивает человека (Адам и Ева) и отбросил эти суждения (вы не сможете левитировать скалу, потому что вы знаете, что существует сила тяжести и вы верите в нее). И взглянул в лицо предыдущим жизням, когда он пытался спасти жизненные формы (Ной) и увидел, что это было хорошо. И созерцал этику и проходил другие инциденты, до тех пор, пока он не узнал, что он теперь может действовать этично, имея в своем распоряжении могущество. Это могло быть достаточно для того, чтобы создать ОТ, который смог бы сравнять с землей Египетское королевство и освободить людей от рабства.

103. Любая ментальная западня должна содержать семена свободы. Сами по себе барьеры учат вас чему-то, если вы их конфронтуете. Если бы вы действительно понимали силу реки, то вы изучали бы плотины. И поймите, что когда плотина разрушается, высвобожденная сила будет огромной. И чтобы заставить плотину разрушиться, требуется всего лишь одна маленькая дырочка.

104. Мощный процесс:

Смоделируйте способ растрачивать идентичности (особенно имея ввиду свои идентичности, а не других людей).

105. Каждый раз, когда я совершал новый прорыв, банк отключался и казалось будто все можно было исправить и разрешить тем, что я обнаружил. Это происходило с наказательными вселенными, и с улаживанием подлинных ЦПМ, и с улаживанием своих отколовшихся кусочков. В конце концов это отключение и возбуждение проходили и вы видите, что этот прорыв справляется с одними вещами, и не справляется с другими и возвращался к работе. Я полагаю, этот присущий данному предмету феномен¹⁸⁴. Основываясь на этом, можно понять, почему Рон постоянно чувствовал, что вот, теперь он окончательно это нашел и знает все ответы.

Прямо сейчас я чувствую, что улаживание отколовшихся кусочков себя ("укажи на....") - это окончательный ответ и он разрешает все на свете. НО у меня достаточно опыта, чтобы знать, что это ощущение пройдет. Это просто побочный эффект обнаружения важного кусочка такой огромной головоломки.

106. Что касается этих записок, следующий момент, когда они создадут резервную копию Земли, я полагаю, будет 27 февраля 1997 года. Это могло бы произойти в полночь в Китае, около 9 часов утра по времени Восточного Побережья и около 6 утра в Лос-Анджелесе (17 часов в Москве - пер.). Дата и время основаны на датировании сброса 1957 года и предположения, что копии сохраняются каждые 5 лет.

Я не знаю, будет ли что-то, что можно было бы заметить, но я планирую держать ухо востро. Как минимум, будет не вредно прогуляться в течении часа, посматривая вокруг и обращая внимание на все.

Когда они делают резервную копию, им будет нужно заморозить (остановить) Земное время ненадолго (может быть на время эквивалентное 15 минутам), пока они будут проводить глобальное сканирование. Если вы находитесь в компульсивном согласии с потоком земного времени, возможно вы просто зависнете в оцепенении или во сне. НО если вы можете поработать достаточно внешнего восприятия и несогласия, мы можете что-то увидеть или даже незаметно выскользнуть из этой ловушки. Это подходящее время для побега из тюрьмы.

¹⁸⁴ Я полагаю, этот феномен приходит с территорией ([I think this phenomena comes with the territory](#))

15. ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ТЕХНИК ИЗ ВОСТОЧНЫХ ПРАКТИК

Область метафизики страдает от недостатка работоспособных техник и процессов. Однако несколько таких было. Используя то, что мы знаем сейчас, мы можем взять эти техники, исправить изъяны (которые могли быть намеренно введены, чтобы помешать прогрессу) и усовершенствовать их, превратив в что-то полезное. Одним примером являются чакры, которые я описал ранее. Есть и еще несколько.

ДЫХАТЕЛЬНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ПРАНА (или Пранхаяна) (*PRANA or Pranhayana*)

Эта одна из ключевых техник йоги. Сначала они трудятся над овладением различными техниками дыхания, особенно ритмического и гипнотического. Затем они работают над втягиванием космической энергии (называемой Прана) с помощью дыхания и вытеканием ее через конечности тела или собиранием ее в животе или в нижней чакре.

Это упражнение по созданию (мок-ап) значительной мощи, но немногие из них осознают, что они создают эту энергию для тела, которую они втягивают (несколько продвинутых это осознают). Если вы считаете, что это вселенная создает энергию для вас, то вы ставите себя в положение следствия и это превращает ее в долгую и трудную процедуру. Если, однако, вы считаете, что это вы создаете энергию для тела, тогда она становится простой и мощной техникой, которая проходится быстро и легко.

Идея создания энергии снаружи и заставлять тело втягивать ее в себя с помощью дыхания действительно довольно толкова. Это делает энергию приемлемой для тела и вводит ее в нормальный входящий поток тела.

Вы можете просто запихивать золотую энергию в тело, но есть некоторое сопротивление и не так легко заставить тело иметь и использовать эту энергию. Создавать золотую энергию в воздухе вокруг вас и заставлять тело вдыхать ее - это на порядок легче и часто дает явное повышение энергетического уровня тела. Попробуйте и поупражняйтесь в разных способах и тогда вы увидите, что я имею в виду. Время от времени вы должны струить энергию противоположно дыханию, просто чтобы помешать вхождению в рабское согласие с телом, даже если другой способ гораздо легче.

Нет смысла уделять большого внимания самому дыханию. С помощью упражнения типа этого вы должны сознательно контролировать свое дыхание, но вряд ли имеет значение что вы делаете с ним когда вы его контролируете. Оно не должно быть ритмичным (если только вы не стараетесь сделать это для какого-нибудь транса) или глубоким или поверхностным или еще каким-то определенным.

Осознавайте, что вы на самом деле не вдыхаете энергию. Вы просто обманываете тело, чтобы оно приняло энергию, создаваемую вами для него, тем что оно втекает вместе с дыханием. Это означает, что вы можете дышать неглубоко или неравномерно и тем не менее прогонять большие потоки энергии по всему телу до кончиков пальцев рук и ног.

Интересное упражнение создавать облако золотой энергии вокруг объекта и затем втекать энергию в него и из него в ритме вашего дыхания. Это может помочь с левитацией и т.п.

ОГРАНЩИК АЛМАЗОВ: ИНТРОСПЕКТИВНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА НИЧТОЖНОСТЬ (*THE DIAMOND CUTTER: INTROSPECTIVE DRILLS ON NOTHINGNESS*)

Упражнение "Огранщик Алмаза" (который иногда можно найти в буддийских текстах Махаяна - *Mahayana*) было так названо потому, что оно раскрывает истинный дух, скрытый внутри телесной оболочки, как и огранщик алмазов раскрывает истинный алмаз, скрытый внутри того, что кажется обычным камнем.

Это был один из обычных классов для практики, где вы медитировали на бытие ничем или смотрели вовнутрь и находили ничтожность (*nothingness*).

Время от времени такого рода упражнения могли производить отключенных ОТ, но

обычно они просто включали человека и швыряли его вниз шкалы.

Рон опробовал различные техники в этом направлении и обнаружил, что они обычно были рестимулирующими и неработоспособными (только один процесс "Подумай о Статике" (*Conceive a Static*) в некоторой степени работает). В конце концов он заключил, что вы не можете продвинуться в этом направлении, потому что тэтан должен иметь игру, а статика - это неигровое состояние. Но в этом случае он ошибался.

Действительный дефект в этих упражнениях заключается в том, что статика не является чистой ничтожностью. Это ничтожность с потенциалом.

Если вы проходите "Я - ничто", вы сломаете себе зубы, потому что это неправильно. Если вы проходите "Я ничтожность с бесконечным потенциалом", вы будете двигаться в направлении истины и восстановлении исходного состояния и будете выигрывать в силе. Древние упражнения должны были иногда сбиваться на этот правильный путь и поэтому они спорадически производили мощные результаты.

Но перемежающиеся техники гораздо сильнее, чем просто созерцание. И даже, имея правильный концепт, упражнения на ничтожность могут испортить обладательность. Поэтому наши лучшие техники должны перемежать команды на ничтожность с командами на мощное повышение обладательности. Это дает нам следующий очень мощный процесс:

Создавайте их поочередно. Не беспокойтесь, если они сначала покажутся очень смутными и нереальными, просто продолжайте, они станут лучше.

А) Посмотрите внутрь себя и увидите ничтожность с бесконечным потенциалом

Б) Посмотрите внутрь себя и увидите всю физическую вселенную.

Вы также можете варьировать с наблюдением магической вселенной или любых других вселенных, по поводу которых у вас есть некоторая реальность.

ДЗЕН И ИСКУССТВО НЕСОГЛАСИЯ

В конечном счете только вы можете поймать себя в ловушку. (В конечном счете вы можете только поймать себя в ловушку. ?)

Я обозначил 12-ю динамику как "Рассудок" (разум, здравый смысл, здравомыслие, интеллект - *Reason*) и она включает в себе сферу действий логики. То, что она только 12, а не высшая, подразумевает, что это не абсолютная истина и вы можете действовать за ее пределами.

Вначале трака вас можно было поймать вашей собственной логикой и это возможно основная (первичная) ловушка.

Дзен известен своими коанами. Они являются концептами для медитации на них с целью освободиться из ловушки посредством экстериоризации вас из игры и шаблона согласия. Часто цитируемое высказывание "Звук Одной Хлопающей Ладони". Другое - "Звук тишины", которое не означает, что вы слышите насколько она тихая и не чувствуете облегчение от прекращения шума, а скорее вы созерцаете звук ничтожности, которого здесь нет.

Прямой подход мог бы быть тренировкой на несогласие посредством создания процессинга, как это было сделано в Филадельфийском Докторатском Курсе (ФДК - PDC). Но любой прямой подход ограничен факторами доступности.

Дзен, с другой стороны, является ловким походом, который старается подрезать целиком весь шаблон, а не только доступные его части.

На сознательном уровне вы могли бы, например, создать тишину со звуком или без звука, но это было бы непониманием сути коаны. В таком упражнении вы двигаетесь вверх в шаблон согласия и обучаетесь не соглашаться на основном уровне, но вы по-прежнему в некоторой степени остаетесь в игре. С другой стороны, коан больше похож на слушание звука, который с самого начала никогда не звучал здесь. Это за пределами игры во всей ее полноте.

Такой подход может экстериоризовать вас из бриллианта знания и всей последовательности вселенных.

Лучше всего было бы создавать свои собственные коаны. Созерцайте то, что вы считаете совершенно невозможным по определению и как бы то ни было найдите это и откройте, что не существует способа общаться с этим, но оно все же есть.

Имея математический уклон, я созерцал место, где два плюс два равно пяти в абсолютном смысле (без переопределения числовой оси), зная, что такое место не может существовать по определению и тем не менее созерцал это место.

Это ограниченный подход. Даже в экстериоризованном от игры состоянии вы на самом деле не будете отказываться от всего, без рассмотрения. Следовательно вы будете возвращать это назад и возвращаться обратно в это. Но это все еще экстериоризованное состояние, очень похожее на экстериоризацию от тела, но на ступеньку выше.

Но в такой технике есть трудность. Она может завести вас так далеко, что вы переживаете жестокое падение в обладательности и движении. Это, в свою очередь, приведет к тому, что вы обратно залезете в эти вещи. Поэтому вам нужно балансировать ее с процессами обладательности и упражнениями ОТ. Особенно "дотронься и отпусти" с физической вселенной, создание игр и т.д. Вам также может потребоваться проводить вариации процедуры экст-инт¹⁸⁵ на кнопке интериоризации и экстериоризации из игр, вселенных или системы координат (ценностей).

Найдя эти жемчужины в различных практиках Буддизма, и зная, что ранние работы Рона также основаны на этих материалах, вы могли бы ожидать найти на востоке духовное осознание огромной степени.

Позвольте мне вас в этом разуверить.

Подавляющее большинство буддистов не практикуют Дзен или Тантры¹⁸⁶ (Тантрический Буддизм является изюминкой Тибета - слово "тантра" можно перевести как смысловой процесс или упражнение) или Сутры¹⁸⁷ (огранчик алмазов является сутрой).

Большинство буддистов следуют одной из двух популярных школ.

В одном случае они молятся о приходе Матрейи. Это Будда, который должен прийти, и который предположительно обучается в небесах, пытаясь построить лучший мост.

В другом случае они молятся за то, чтобы быть вновь рожденными в чистой земле. В какой-то момент Амитабха (*Amithaba*) Будда (который может быть был а может быть и нет проявленным (*deciple* ?) анандой (полным блаженством - *Ananda*) Будды), обещал, что когда он достигнет просветления, он сможет создать мир, который будет таким хорошим и чистым, что если бы вы вновь родились там, все ваши грехи и вся карма ушли бы прочь и вы могли бы стать свободным).

Я думаю, что наблюдение этого - одна из тех причин, которые подвигли Рона заморозить Саентологию и охранять ее против изменения (что также охраняет ее от прогресса). Он видел расколотые остатки того, что должно было быть очень продвинутой ментальной наукой, деградировавшей до суеверий, когда ее ключевые процессы по большей части утеряны или искажены посредством ошибок и ловких ловушек, и которая пустила бы под откос большинство населения.

Но в этом ничто не остается неизменным. Все либо развивается, либо деградирует. Пытаться отлить все в бетоне не срабатывает. Это просто гарантирует, что изменения, когда они приходят, будут ухудшать, а не улучшать.

¹⁸⁵ ext/int rundown - процедура экстериоризации - интериоризации.

¹⁸⁶ Tantras - Тантра (на санскрите означает закон, ритуал) - 1. Йогическая система, которая по своей природе является синтетической и ведет начало от великого центрального принципа Природы; методом тантрической дисциплины является постижение Природы в человеке посредством проявления особой энергии, связанной с половыми ритуалами и различного рода магическими силами. 2. Собственно текст тантрической системы. (Толковый словарь по эзотерике, оккультизму и парапсихологии под ред. А.М. Степанова, М., 1997)

¹⁸⁷ Sutras - Сутра (санскрит) - краткое изречение, содержащее одно из положений какого-либо учения. С помощью сутры удается кратко выразить смысловую суть учения. (там же)

Кстати, Рон не говорил, что он был Буддой (Гуатама Сиддарха - *Gutama Siddhartha*). Он сказал, что он был Матрейей (*Matreya*), имея ввиду, что он был следующим Буддой, который мог бы изучить и найти лучший путь, чем восьмеричный путь¹⁸⁸. Поскольку Матрейя согласно пророчеству должен быть круглолицый западный человек с рыжими волосами и он часто изображался сидящим на стуле, а не в позе лотоса, это могло быть некоторым оправданием таких притязаний. Я бы не удивился, если бы он был одним из проявлений Будды и был посвящен в исполнение этого пророчества (это очень гипотетически). Конечно он не проводил последних несколько тысяч лет на небесах, но это не могло бы обернуться практическим подходом к исследованиям.

=====

16. КНОПКА ЗАЩИТЫ

28 октября 1990 года

Я споткнулся на этом, когда пытался разрешить континуум жизни¹⁸⁹. Мы давным-давно знаем, что дети часто стараются продолжить вайленсы умерших возле них родственников. Это обсуждалось в Дианетических материалах 1951 года. Раньше это рассматривалось как своего рода феномен последовательности оверт - мотиватор, когда дети, удаляя второстепенный оверт или постулат, чтобы быть свободным от человека, поднимаются до оправдания его кончины, и выполняют сдвиг вайленса.

Но давайте предположим, что существует совершенный ребенок, который не делает ничего плохого с прекрасными родителями, с которыми он находится в огромном АРК. Теперь давайте предположим, что (тьфу-тьфу!) появляется варвар, размахивающий палашом (широким мечом) и отрубает родителям головы. Мне показалось бы, что этот ребенок будет делать континуум жизни. А критической кнопкой является факт, что он потерпел неудачу в их защите.

Это очень похоже на неудавшуюся помощь и будет одитироваться таким же способом. Этот инцидент можно рассматривать также как экстремальный пример неудавшейся помощи. Но на самом деле это две различные вещи и пытаться разрешить ее на неудавшейся помощи, может не всегда давать вам правильную цепь. Это на самом деле не зависит от тех случаях, когда он не дал им ведро воды, когда был должен это сделать. Это на самом деле он не беспокоится об этом, хотя он будет заскакивать туда, чтобы избежать настоящей неудачи. Которой был тот факт, что не было, черт возьми, способа, которым он смог бы защитить этих людей. Они были символиантами (носителями символов - *symboiants*) и защитниками (*allies*) огромного значения и он определенно хотел, чтобы они оставались рядом, и он мог бы все отдать, чтобы защитить их. Вы обнаружите, что он создал сильнейший постулат, какой он только смог, чтобы защитить их, но потерпел неудачу. И затем он заставляет его постулировать застрять на единственном возможном способе. Он заставляет жить своего умершего защитника, сам становясь им.

Вы не можете идти напрямую. Это как неудавшаяся помощь, у вас будут трудности при прохождении его напрямую с помощью повторяющегося процесса. Что вы делаете - вы проходите положительный аспект и выстраиваете его до тех пор, пока вес того, что он может защитить не превысит неудачу и вытечет из этой спайки.

Чтобы излечить временной континуум, обобщите этот терминал (т.е. скорее "отец",

¹⁸⁸ восьмеричный путь - 1. Правильное понимание (самма-диттхи). 2. Правильная решимость (самма-санкаппа). 3. Правильная речь (самма-вача). 4. Правильные действия (самма-камманта). 5. Правильный образ жизни (самма-аджива). 6. Правильные усилия (самма-ваяма). 7. Правильная осознанность (самма-сати). 8. Правильное сосредоточение (самма-самадхи). (из "Крыльев Пробуждени" Тханиссаро Бхикху) (от пер. сравните с 10 пунктами "Сохранения действенности Саентологии" Хаббарда)

¹⁸⁹ Временной континуум 1. Один индивид пытается продолжить жизнь другого умершего или уехавшего индивида посредством создания в своем собственном теле физических недостатков (пороков) и манер умершего или уехавшего индивида. 2. Это рестимуляция желания индивида продолжать жить, когда он умрет. 3. Это просто вот что: кто-то терпит неудачу, уезжает или умирает, и затем индивид берет на себя ношу его личных привычек, целей, страхов и его характерных особенностей. (Технический словарь Дианетики и Саентологии Л. Рона Хаббарда)

чем определенный отец и т.д.) и подставьте его в следующий процесс.

1. Как бы ты мог защитить ... ?
2. Как мог бы ... защитить вас?
3. Как мог бы другой защитить ... ?
4. Как мог бы ... защитить другого?
5. Как мог бы ... защитить себя?

В более общем виде вы можете использовать все процессы помощи на грейде 1 и изменить формулировку, подставив "защиту" на место "помощи". Обратите внимание, что сначала вы должны пройти процессы помощи в своем изначальном виде, если вы этого еще не сделали, поскольку помощь - более низкий градиент, чем проходить версию этого процесса с защитой. На таблице грейдов эти процессы больше соответствовали бы началу грейда 2, чем грейду 1.

Другая вещь, которая происходит с помощью и защитой, это то, что они обе становятся навязанными и сдержанными (запрещенными). На этом может быть довольно много заряда. Бюллетень Рона на тему как помощь стала предательством на самом деле описывает скорее эту сферу, чем область неудавшейся помощи, и нам не нужно на самом деле охотиться за ней, в нынешней последовательности процессов (она иногда появляется, когда вы удалите достаточно заряда). Это критическая область и ее нужно проходить. Процессы могли бы быть следующие:

1. Отметьте (найдите) моменты, когда вы заставили другого помогать вам.
 2. Отметьте (найдите) моменты, когда другой заставил вас помогать ему.
 3. Отметьте (найдите) моменты, когда другой заставил кого-то другого помогать ему.
 4. Отметьте (найдите) моменты, когда вы заставили другого помогать другим.
 5. Отметьте (найдите) моменты, когда другой заставил вас помогать другим.
 6. Отметьте моменты, когда другой заставил кого-то другого помогать другим.
 7. Отметьте (найдите) моменты, когда вы отклонили помощь другого.
 8. Отметьте (найдите) моменты, когда другой отклонили вашу помощь.
 9. Отметьте (найдите) моменты, когда другой отклонили помощь других.
 10. Отметьте моменты, когда вы сделали другого неправым за то, что он не помогал.
 11. Отметьте моменты, когда другой сделал вас неправым за то, что вы не помогали.
 12. Отметьте (найдите) моменты, когда другой сделал других неправыми за то, что они не помогали.
 13. Отметьте (найдите) моменты, когда вы сделали другого неправым за помощь.
 14. Отметьте (найдите) моменты, когда другой сделал вас неправым за помощь.
 15. Отметьте (найдите) моменты, когда другой сделал других неправыми за помощь.
- Затем пройдите то же самое с защитой вместо помощи.

Помимо этого, похоже должны быть какие-то междужизненные импланты, использующие сцены неудавшейся помощи и неудавшейся защиты для каждой наказательной вселенной. По-видимому они должны использоваться скорее в одной из высших междужизнях (т.е. между символическими телами и т.п.), чем в междужизненных имплантах текущего тела из мяса.

И импланты неудавшейся помощи и импланты неудавшейся защиты используют терминал, который определялся как "Это означает неприятности" (*This means trouble*) в изначальных наказательных вселенных. В сцене неудавшейся помощи вы являетесь терминалом наказательной вселенной, и вы слышите крик о помощи от других таких же терминалов, которых захватил в плен приносящий беды терминал. Т.е. на цели "Есть" (поедать) вы были бы тигром и слышали бы крик другого тигра, которого поймали и мучили коренные жители. Вы пытаетесь броситься к нему, но вас каким-то образом останавливают. Хотя ваше тело не умирает, вы отшатываетесь так сильно, что вырываетесь из тела и не можете заставить

себя воскресить его, даже не смотря на то, что другие терминалы кричат или еще что-то, и в результате вам не удается ему помочь.

В сцене неудавшейся защиты вы являетесь "приносящим беды" терминалом. Будет толпа неких существ, которых мучает наказательный терминал в наказательной вселенной. Например, в цели "Есть", вы являетесь коренным жителем и там будет толпа обезьян, которые приходят и просят вас защитить их от тигра. Обычно они что-то вам дают и вы соглашаетесь их защищать. Затем быстро появляется терминал наказательной вселенной и нападает на вас (т.е. тигр вас атакует, выбивает у вас из рук копье и рвет вас когтями). Вы почувствуете боль и выскакиваете из тела. Хотя тело не умирает, вы не можете заставить себя снова войти в него и продолжить схватку. Поэтому вы плаваете экстериоризованным и наблюдаете как наказательный терминал творит ужасные вещи со своими жертвами, которых вы согласились защищать (т.е. вы наблюдаете как тигр съедает всех обезьян).

Сцены неудавшейся помощи и защиты будут подробно описаны для каждой наказательной вселенной в полном контрольном списке, поскольку они наиболее легки для прохождения самих наказательных вселенных.

=====

17. ЦЕЛИ ОБЛАДАТЕЛЬНОСТИ

Основываясь на том, что существовали серии более ранних подлинных ЦПМ, применявшихся в магической вселенной, я постарался составить схему, что бы это могло быть.

Подлинные цели этой вселенной по-видимому должны быть ориентированы в направлении бытийности ("быть умным" и т.п.). Мне показалось, что цели магической вселенной были бы ориентированы на обладательность. Поэтому я попробовал провести листинг "Кого или что я пытаюсь иметь". Список продолжался и продолжался, почти до 500 пунктов. Я продолжал двигаться дальше, потому что заряд, как мне казалось, выходит и я чувствовал себя хорошо по поводу того, что я делаю, но это не был по-настоящему правильный вопрос листинга, потому что он не приходил к одному пункту. Ближе к концу, разные пункты начали давать чтения рок-слэм (не все пункты, что могло бы означать, правильный пункт был пропущен, но скорее всего, определенные пункты обнаруживали чистую стрелку и в последствии чтение ракеты (RR), когда их называли.)

Я сделал различные исправления и прояснения и закончил, получив набор из около дюжины "ракетных" пунктов (дающих чтение-ракету), каждый из которых был правильным ответом на вопрос. Я понял, что в них должна быть последовательность и они могли быть датированы (между 100 и 1000 триллионов лет назад) и они существовали в такой последовательности. Когда я их выстроил, я обнаружил и другие, чье место было в промежутках, и разработал следующую серию целей.

Они перечисляются от самой ранней (1087 триллионов лет назад) до самой современной (113 триллионов лет назад).

1. ИМЕТЬ ФАНТАСТИЧЕСКИЕ НЕОЖИДАННОСТИ (сюрпризы, удивления) (*to have fantastic surprises*)
2. ИМЕТЬ КРАСИВЫЕ ПРОСТРАНСТВА (*to have beautiful spaces*)
3. ИМЕТЬ ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ ИГРЫ (*to have thrilling games*)
4. ИМЕТЬ СТРАСТНЫЕ ЛЮБОВИ (*to have passionate loves*)
5. ИМЕТЬ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ (*to have exciting adventures*)
6. ИМЕТЬ ГРАНДИОЗНЫЕ ВЛАДЕНИЯ (*to have grand possessions*)
7. ИМЕТЬ ЧИСТОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ *to have pure pleasure* ()
8. ИМЕТЬ ВОСХИТИТЕЛЬНЫЕ ЗАКУСКИ (ЕДУ) (*to have delightful snacks (meals)*)
9. ИМЕТЬ ПРЕЛЕСТНЫЕ ВЕЩИ (*to have pretty things*)
10. ИМЕТЬ ПРИЯТНЫЕ ОЩУЩЕНИЯ (*to have pleasant sensations*)
11. ИМЕТЬ ИНТЕРЕСНЫЕ (жизненные) ПЕРЕЖИВАНИЯ (*to have interesting experienc-*

es)

12. ИМЕТЬ ЭКСТРАОРДИНАРНЫЕ СПОСОБНОСТИ (*to have extraordinary abilities*)
13. ИМЕТЬ СВЯЩЕННОЕ ЗНАНИЕ (*to have divine knowledge*)
14. ИМЕТЬ НЕВИДАННУЮ ЭНЕРГИЮ (*to have wondrous energy*)
15. ИМЕТЬ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ВОЗБУЖДЕНИЕ (*to have fantastic excitement*)
16. ИМЕТЬ ЭСТЕТИЧНЫЕ ТЕЛА (*to have aesthetic bodies*)

Рон однажды упоминал пункт "Иметь Неограниченное Богатство" (*To Have Unlimited Wealth*), которое чувствуется должно принадлежать такой же серии (но не в этом разделе шаблона). Возможно существует верхняя цель, которой могло бы быть что-то типа иметь целиком всю вселенную или все созидания. Если она похожа на серию текущей подлинной ЦПМ, то в этом шаблоне есть множество других целей.

Я не могу с уверенностью сказать насколько они соответствуют. Не ясно, они из магической вселенной или раньше. Не ясно, это действительно серия подлинных целей или просто имплант. Он приведен здесь в качестве заметки для будущих исследований.

Я также попробовал то же самое с ЦЕЛЯМИ ДЕЛАТЕЛЬНОСТИ, Это принесло мне гораздо больше неприятностей и было сильно запутано. Я также попробовал разные попытки перечислить пункты (терминал - против терминал) для этих различных целей, не разрабатывая никаких шаблонов, которыми я был бы действительно удовлетворен. НО в конце концов я разработал несколько целей делательности, которые формировали вперед и назад цели противостоящего шаблона. Опять я не уверен, что это значит или имеет ли это какое-то значение, но я включу их сюда в качестве помощи будущим исследованиям. Шаблон был такой:

1. ЛЕВИТИРОВАТЬ (или "быть способным"?)
2. БЫТЬ ХОРОШИМ ЧЛЕНОМ ОБЩЕСТВА
3. НИЗВЕРГНУТЬ ЦИВИЛИЗАЦИЮ
4. ИМЕТЬ ПРИЯТНОЕ ОБЩЕСТВО
5. ДЕЛАТЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ВЕЩИ
6. УЙТИ ОТ ВСЕГО ЭТОГО
7. БЫТЬ ЛЮБИМЫМ
8. НЕ ИМЕТЬ НИ К КОМУ НИ КАКОГО ОТНОШЕНИЯ
9. БЫТЬ ТЕМ, О КОМ ЗАБОТЯТСЯ (*to be cared for*)
10. УДРАТЬ
11. БЫТЬ ТЕМ, КЕМ ВОСХИЩАЮТСЯ (*to be admired*)
12. БЫТЬ НЕЗАМЕЧЕННЫМ
13. БЫТЬ УВАЖАЕМЫМ
14. НЕ БЫТЬ ДОКУЧАЕМЫМ (кем-то) (*to not be bothered*)
15. БЫТЬ ПРИЗНАННЫМ
16. ЗАСТАВИТЬ ИХ ОСТАВИТЬ МЕНЯ В ПОКОЕ

Обратите внимание, что я случайно опробовал листинговые вопросы, не беспокоясь о том, что попаду в неприятности. Это совсем не то же самое, что запихивать в глотку листинговый вопрос кому-то другому. Если у вас достаточно хороший конфронт в этой области, чтобы позволить вам обдумать этот вопрос, и ваш уровень мастерства достаточно высок, чтобы проделать это достаточно ясным образом, тогда вы не станете ошарашенным или больным. Либо вы сразу же обнаружите, что это неверный вопрос и просто получите запутанную катавасию и откажетесь от него как от неправильного действия, или они будут перечисляться чисто и просто (с коротким списком) и что-то обнаружите. Только иногда я залезал в такие вещи, как выше, которые вроде проходились, но не совсем чисто и оставляли меня ломающим голову (решая, что бы это было). Я подозреваю, что это произошло из-за того, что я взял наполовину правильный угол подхода в чему-то, что все еще было сильно

заряжено.

Те, кто не провел годы, работая над этим, вероятно будут иметь гораздо больше за-
ряда и гораздо меньше чувствовать правильные способы добираться до чего-то. Следова-
тельно я бы не советовал играть с не опробованными вопросами листинга, до тех пор,
пока не продвинетесь далеко и не будете готовы поднимать целину.

=====

18. ВЫБОРЫ (*ELECTIONS*)

Если лучшее, что мы можем придумать - это демократия (и которая потерпит неудачу,
если избиратели станут слишком тупыми, напуганными или ориентированными на доста-
ток), то мы, по крайней мере должны это делать правильно.

Коллегия выборщиков может иметь смысл для свободного союза штатов, но она ли-
шена смысла во время гражданской войны. Если они собираются быть верными сильному
центральному правительству, то пусть по крайней мере позволят людям прямо голосовать
за человека, который собирается управлять событиями.

Позволять конгрессу выбирать президента, когда ни один из кандидатов не получает
большинства - это явно угрожающе и пугающе по своему смыслу.

Иметь укоренившуюся двух партийную систему гарантирует коррупцию и жизненные
интересы (заинтересованные круги). Третьей политической партии почти невозможно побе-
дить на президентских выборах, и если выигрывает одна, то одна из старых партий свалит-
ся с ног и мы вернемся назад, снова к двум партиям. Вам нужно чтобы и новые и старые
группы состязались на равных условиях. И вам нужно создавать партии, беспокоясь о новых
появлениях, чтобы сохранять их эффективными и более менее честными.

Иметь только две жизнеспособные партии означает, что вы обычно выбираете между
меньшим из двух зол, вместо того, чтобы голосовать за того, кого вы хотите и создает воз-
можным манипулировать выборами на голосах "ненависти", а не на голосах заслуг.

Нам нужна система голосования "Второй Шанс". Вы голосуете за того, за кого вы хоти-
те, и оговариваете второй выбор, который заменяет вас голос, если ваш кандидат не один
из двух верхних в первом круге подсчета. Это позволяет вам сначала проголосовать за ва-
ше желание, а потом вернуться к практическому, но нежелательному выбору. Как минимум,
это напугает созданные партии и заставит их быстро двигаться в направлении улучшения
групп, которые набирают большой процент на первом круге. И в лучшем случае это ускорит
появление новых партий и низвержение королей закулисной политической деятельности.

Такой вид системы голосования часто используется в таких вещах, как выбор лучшего
романа или фильма, чтобы избежать проблемы, когда люди голосуют за то, что, как они ду-
мают, будет иметь хороший шанс, вместо того, чтобы голосовать за то, что они действи-
тельно считают лучшим. Поскольку претендентов так много, они обычно используют от 3 до
5 возможностей и множество кругов выбывания. В конце концов мы могли бы это захотеть,
но на сегодня довольно трудно объяснить идею двух выборов.

=====

19. КОМПЬЮТЕРЫ

Компьютеры - это самое последнее наше повальное увлечение. Они премного забав-
ны и очень полезны. Они автоматически все делают за вас. Они позволяют вам больше
сделать.

НО автоматичности могут быть как проклятием, так и благословением. Прежде всего
вы должны обратить особое внимание на знание того, что было сделано за вас. И во-
вторых, вы должны знать как это делать самому. Это правда, говорим ли мы о компьютере,
ментальной машинерии, или даже о толпе слуг. Не позволяйте себе просто быть увлечен-
ным в качестве следствия того, что было сделано за вас. Используйте эту материю и позво-
ляйте ей помогать вам, но также все выясните об этом и перейдите в положение бытия при-
чиной и держать под контролем.

Небольшое время, затраченное на изучение основ компьютера стоят хороших усилий в современном обществе.

Рон выпустил прекрасную серию бюллетеней на тему компьютеров. Здесь есть хорошее введение и это лучше, чем большинство книг для начинающих в этой области. НО здесь есть интересный момент. Если вы новичок в этой области и изучаете их и используете их в качестве стартовой точки, вы победите. Но если вы рассматриваете их как абсолют и последнее слово в этой теме, вы настраиваете себя на неудачу. Они написаны человеком, который имел превосходную способность определять ключевые факторы в материале и общаться с ними. Но он не провел десятки лет в окопах, программируя и разрабатывая такие системы (я провел). В этой области можно узнать гораздо больше.

Мы можем провести параллель с технологией Саентологии. Она хорошая, но незавершенная. Вы будете сталкиваться с этой проблемой всякий раз, когда вы попытаетесь ограничить предмет до одной и только одной индивидуальной точки источника. В прошлом несколько раз наука угнеталась до полной остановки из-за того, что чрезвычайно яркая фигура (такая как Архимед, Аристотель или Ньютон) создавала такое огромное излияние великолепия, что люди ставили его на пьедестал и отказывались думать сами.

Компьютеры не являются само осознающими или созидательными и они не разумны в полном смысле этого слова. Но они могут симулировать эти вещи. Любое решение, постулат или образ действия что-нибудь могут быть заранее разработаны программистом и вставлены в программу.

Компьютер не хотел бы захватить мир. Компьютеры на самом деле ничего не хотят (даже если кто-то запрограммировал его говорить, что он что-то хочет). Если компьютер дает понять, что он намеревается захватить мир, вы должны найти того, кто его запрограммировал это делать.

То, что в настоящее время называли искусственным интеллектом, были успешны только в системах распознавания и экспертных системах. Экспертная система состоит из простого программирования компьютера подражать (пародировать) стандартным действиям людей-экспертов в той области, которая компьютеризуется. А шаблоны распознавания (которые включают анализ трендов (тенденций), распознавание речи, визуальная идентификация и т.д.) состоят из применения изоощренной математики и компьютерной мощности для того, чтобы найти самые близкие соответствия в рамках известного набора.

Один из способов посмотреть на него, это считать, что настоящая мысль порождается программистом, а компьютер - это просто способ усилить эту мысль (как будто с помощью рычагов) для более широкого и долговременного действия.

Конечно, экстериоризованный тэтан, имея достаточно силы, мог бы превзойти компьютерную систему. Такое уже случалось на полном траке. В этом случае вы должны быть способны одитировать этого парня (НОТы и т.д.) и даже провести его назад к прошлым жизням. Не заблуждайтесь, думая, что машина внезапно стала осознавать состояние осознания. Либо искушенный программист водит вас за нос либо вы имеете дело с настоящим тэтаном, который проходит весь путь назад к самому началу.

Программа - это просто серия упорядоченных постулатов, сделанных заранее, чтобы работать с данными, которые еще не появились. Один из наших лучших трюков - это зациклить (сделать петлю) эти постулаты, чтобы они повторялись снова и снова, обычно на переменных потоках данных.

Таким же образом может быть построена ментальная машинерия. И если вы можете заставить постулат застрять в этом реальном мире, то вы сможете построить тэта машинерию, которая будет манипулировать реальностью. Гипотетически, вся вселенная могла бы быть своего рода запрограммированным проявлением, созданным неким тэта - компьютером (который на самом деле был бы просто серией упорядоченных постулатов).

Все многообразие, которое мы видим в программировании может быть применимо к тэта - машинерии. Вы можете заикливать постулаты на самих себя. Если вы заикливаете рекурсивно, вы получаете фрактальные шаблоны, и они обычно и наблюдаются в природе.

Возможно в структуре реальности существуют программы системного уровня. Я не знаю, доступны ли они здесь. Я полагаю, что они были доступны в магической вселенной. "Заговор" на самом деле может быть серией мыслей (которые трудно разрушить случайно), включающие пароли, команды и параметры, которые могли бы вызывать программу системного уровня в "машинерии", генерирующей реальность.

Люди - не компьютеры. Но они устанавливают огромное количество ментальной машинерии, которая по своим характеристикам подобна компьютеру. И поэтому мы находим, что область компьютеров является очень плодородной областью для побуждения заниматься структурой человеческого разума и возможно даже структуры самой реальности.

=====

20. ЭТИКА И МОРАЛЬ

Мораль состоит из попыток делать то, что хорошо или правильно, путем подчинения правилам общества или определенной группы или определенного кодекса поведения.

Этика, с другой стороны, состоит из попыток делать то, что действительно хорошо или правильно в абсолютном смысле.

В этой вселенной, где основным принципом действия по-видимому должно быть "Выживать", определение Этики как настрой на оптимальное выживание (по всем 8 динамикам), как это дано ЛРХ, по-видимому должно быть уместным.

Для более полного (широкого) определения мы могли бы считать, что Этика должна быть настроена на оптимальное функционирование на множестве целей, где выживание является всего лишь первым в серии, ведущей вверх в направлении оптимального созидания наверху.

Когда мы имеем дело с целью низкого уровня, такой как выживание, нам нужно оценивать ее указанием, что в этом определении это больше, чем просто первая динамика (личное выживание). Когда мы движемся вверх к настоящему чувству оптимального созидания, для многих уникальных индивидов, действующих на максимуме, эта необходимость становится более заметно очевидной.

Если бы мы с самого начала были настроены и действовали бы в направлении оптимального созидания, вместо того, чтобы опускаться в ограниченное и сосредоточенное на самих себе созидание, то мы могли бы хорошо осознать эту необходимость для многих одновременно действующих систем созидания, и таким образом избежать войны реальностей и последующей деградации до неосознающих человеческих существ.

Мораль на самом деле является ловушкой. Она говорит вам отдать свою ответственность группе и прекратить беспокоиться о том, что на самом деле правильно, а что нет.

Вы можете сказать сколько зла исходит от группы или общества, наблюдая степень конфликта между моралью и истинной этикой.

Меня не очень заботит буклет "Дорога к счастью". Он слишком уж человеческий и узкий в своей точке зрения. Саентологический Кодекс Чести, с другой стороны, гораздо более полезный стандарт.

Настоящая этика не требует, чтобы вы отбросили свои собственные разрушительные импульсы. Вы делаете это потому, что вы действуете в направлении высших целей, которые более важны для вас, чем ваши сиюминутные аберрированные реакции.

Это истинное применение "действия в направлении высшей цели". Никогда не используйте это, чтобы оправдать действия, которые вы предпринимаете по отношению к другим. Такие действия должны выстоять или потерпеть неудачу, основываясь на своих собственных достоинствах и на наблюдении за созданными ими эффектами. Но вы должны использовать их, чтобы устранить свои узкие точки зрения и кратковременные личные интересы,

чтобы вы могли расширяться наружу и действовать в более широком диапазоне.

Истинный этический стандарт не мог бы состоять из набора правил, которым нужно следовать. Это мораль и она терпит неудачу на большом интервале, поскольку правила действуют в качестве замены для действительного ощущения и понимания реальных ситуаций в окружающем мире, с которыми вы конфронтируете. Этический стандарт был бы серией целей для достижения. Вам нужно заранее продумать эти вещи, поскольку у вас нет времени оценивать каждый фактор в критической ситуации.

Этический стандарт - это живая вещь. Когда вы его применяете и пыль осядет, вам нужно будет вернуться назад и посмотреть на созданные вами эффекты и любые совершенные в результате оверты, и вернуть их к источнику, к стандарту, чтобы удержать его на траке.

Этический стандарт - это индивидуальная штука. Вам нужно разрабатывать и развивать его для себя самого. Самое лучшее, что может сделать кто-то другой, это предложить что-то, что разумно и полезно.

Этический стандарт работает в направлении оптимального поведения и это является основополагающей целью, в которой каждая ее часть должна быть нацелена в этом направлении. Рон предложил оптимальное выживание в качестве желаемой цели. Я бы продвинул ее выше, в направлении оптимального созидания и свободы от ловушки, в которой мы сами себя похоронили. Поскольку я верю, что мы выберемся все вместе и что на самой вершине мы все нужны друг другу, чтобы содействовать богатству созидания, я бы утверждал, что эта цель, оптимальное созидание и свобода для каждого, а не только для меня или ограниченной группы.

Это приводит к предложению множества того, что могло бы вписаться в идеальный этический стандарт.

1. Не действуйте в направлении деградации и снижения осознания любого, будь то друг или враг.

2. Не используйте чрезмерную силу при сокрушении противника. Обходитесь тем, что вам нужно, чтобы защитить себя и других, и чтобы достигать желаемых целей, но не пытайтесь разрушительно (уничтожительно) управлять своими врагами, чтобы они никогда снова не поднялись.

3. Насколько это возможно, максимально оставляйте людей в покое и не вводите произвольных правил и ограничений. Нацельтесь на минимальный объем регулирования, который удерживает людей от убийства друг друга и разрушения жизней друг друга. Действуйте скорее посредством поддержки и образования, чем силой, всякий раз, когда это возможно.

4. Помогайте другим, посредством поощрения, поддержки и образования. Особенно делайте это для своих защитников и тех, кто также помогает другим.

5. Помогайте также и врагам вашим, концентрируясь на поощрении любых желательных свойств, в то же время отвергая то, что вы считаете будет действительно неправильным. Стремитесь к развитию (эволюции) каждого в более высокое существо.

6. Действуйте, чтобы поощрять большие творческие способности (созидательность), подвижность, активность, изменчивость, знание, понимание, умственные способности, эстетику, осознание, коммуникацию, строительство, любовь, честь и свободу.

7. Поощряйте множественные источники и разные способы что-то делать. Научитесь наслаждаться замешательством и сложностью. Позднее вам будет нужно разнообразие, чтобы не сойти с ума от скуки и не впасть в высокомерие.

8. Не пытайтесь превратить других в свои копии. Восхищайтесь их уникальностью и индивидуальностью.

Это всего лишь начало. Посмотрите, что вы можете придумать для себя.

=====

21. ПОСТУЛАТЫ

Высшей способностью является просто постулировать что-то.

Постулат - это просто спроецированное (выпущенное) решение или мок-ап (модель). Я говорю спроектированное, потому что ключевым фактором является пространство, охватываемое (пронизываемое) решением. Если решение о Париже охватывает пространство Нью-Йорка, оно может затрагивать только отношение Нью-Йорка к Парижу и не будет непосредственно воздействовать на Париж. Даже постулат, охватывающий пространство, на которое он намерен воздействовать, не является всеохватывающим, потому что за пределами местоположения цели будет то, что также воздействует на цель. И поэтому у нас есть относительная степень действия, управляемая пространством, охватываемым этим постулатом.

Одной из обычных неудач техник позитивной визуализации, используемых в метафизике, является то, что постулат или мокап обычно скорее охватывает только голову человека или его непосредственное окружение, чем проецируются на всю физическую вселенную в целом. И даже если человек выбирается в более широкую сферу, он часто запутывается в (сталкивается с) своей собственной "подсознательной" машинерии, которая проецирует какой-то противоположный постулат, зачастую из 4-х и 5-ти мерных местоположений, которые он тщательно скрывает от себя самого.

С этими факторами можно справиться. Вы можете поупражняться точном местоположении постулатов, решений и мокапов. Вы можете поупражняться в широких и узких областях. Вы можете проработать материал местоположений, который вы скрыли в различных местах и принять решения в таких областях. Вы можете пройти процессы типа "Откуда вы могли бы...", чтобы отметить места, откуда вы проецируете эти вещи и вернуть их обратно под свой контроль.

Когда вы испускаете постулат, если отбросить всякое принятие желаемого за действительное, вы можете почувствовать был принят или нет этот постулат. Если нет, вы можете начать отмечать и проходить те вещи, которые его блокируют, до тех пор, пока он не будет принят. Как только постулат застрял, вы можете поискать, предсказать и уладить против постулаты, приходящие извне непосредственной сферы деятельности этого постулата.

Обратите внимание, что это игра взаимосвязанной причины и следствия. Есть много индивидов и постоянно меняющийся поток воздействующих друг на друга постулатов. Не существует абсолютов, ни в физических законах, ни в силе отдельных тэтанов. Единственным абсолютом является общая суммарная тэта, которая существует только на вершине и которая не достижима индивидуальной точкой зрения по определению (потому что она охватывает всех индивидов).

Обратите внимание, что это не одно и то же - желать и молиться (умолять) в обычном смысле. Обычно они являются скорее следствием, чем эффектом. Иначе говоря, они являются скорее входящим потоком, чем выходящим. Так что они не более чем прошение или надежда или зависимость от получения благосклонности высшей силы. Но не игнорируйте эти вещи полностью, потому что иногда у вас будет кто-то, кто будет проецировать и он будет очень сильно постулировать, даже если им очень трудно это называть молитвой или желанием.

Тот, кто просит Бога его вылечить вряд ли получит от него очень много. Но некоторые из знахарей, лечащих больных молитвами и наложением рук взывают к Богу с просьбой о силе, чтобы лечить, и потом они проецируют как черти, и такого рода действие может приводить почти к чудесам.

Есть идея, что ранние постулаты главнее более поздних. Это совершенная ложь, но она была сильно имплантирована, чтобы держать людей под контролем.

Но вы не будете позволять более позднему постулату попираť (отменять) более ранний, если ранний находится вне поля зрения и забыт и делает что-то такое, без чего, как вы уверены, вы не можете обойтись. Это дает вашим скрытым старым постулатам некоторую

долю превосходства, не потому что они более мощные или неотменяемые, а только потому, что вы боитесь последствий их уничтожения.

Чтобы справиться с ними есть парочка подходов.

Один способ - это просто исследовать все свои ранние постулаты до тех пор, пока вы полностью не будете их знать и следовательно можете безоговорочно изменить свое мнение о них. Иначе говоря, прояснение своего прошлого трака.

Другой способ - это восстановить осознание своего полного (целого) я и того, что вы делаете на всех уровнях, чтобы вы могли видеть полную картину всех своих постулатов в настоящем времени. Это могло бы начаться с простого конфронта своего окружения и всего, что вы блокировали и подавляли, продолжиться восстановлением осознания своих различных отколовшихся кусочков и всей машинерии, которую вы создали в разных пространствах.

Третьим подходом было бы просто изменить свое мнение на достаточно глубоком уровне о том, что правильно, чтобы уничтожить необходимость в удерживании различных барьеров. Он имеет проблему в знании правильной последовательности и правильных вещей, для принятия решения, а большинство проповедей и нравоучений (решений быть хорошими и т.п.) на самом деле не ведут вас в правильном направлении.

Каждый из этих трех методов слишком труден полностью сам по себе и работоспособным подходом является переключаться между ними. Как только вы застреваете с одним, вы применяете другой, чтобы подвинуть вас пройти точку застревания. Все, что мы делаем в этом предмете, имеет одну или больше из этих трех, лежащих в его основе.

Было бы здорово создать один супер-постулат, который бы вас полностью вытащил, но так не получается.

Абсолютные постулаты являют собой основополагающую природу тэты и ими являются:

а) Вы не только ничто, но вы с самого начала никогда не существовали (*Not only are you nothing but you never existed in the first place*)

и

б) Вы есть все и каждый (*You are everyone and everything*)

Вы можете создать два этих постулата или их варианты, но они не принесут вам много пользы. Если вы создадите один из них (и это означает быть им, а не просто думать его), вы становитесь статикой и затем немедленно постулируете себя обратно сюда со всем в неприкосновенности, потому что нет никакого выигрыша в том, чтобы нас стало меньше.

Другой способ взглянуть на это, это осознать, что эти две вещи обе не истинны, и они обе являются абсолютами, и они взаимно противоположны. А что происходит от удерживания двух противоположных абсолютов - так это поток (постоянное движение) или полусостояние и это является общим суммарным существованием, как мы его знаем. Поскольку эти два постулата всегда присутствуют, вы на самом деле не создаете новый постулат, моделируя один из них. Вы просто осознаете или усиливаете то, что уже есть. Вы можете одолеть (*get over*) тот или иной из них на мгновение, но это только полу-правда, поэтому вы заканчиваете, возвращаясь снова в этот поток.

Однако может оказаться полезным потренировать удержание одновременно двух идей, поскольку это приближает к фактическому положению дел. Обратите внимание, что это могло бы быть скорее удержание обеих идей в одно время в одном месте, чем думать о них поочередно или в различных местах. Всякое упражнение в способности удерживать противоположные идеи или постулаты одновременно может быть полезным.

Нашей действительной целью является близкое к предельному состояние, которое всего лишь на волосок не достигает абсолютов. Это давало бы максимум способностей, интереса и игр. Но это означает осторожное уничтожение структуры, а не просто отбрасывание всего. Постулаты запрыгнуть непосредственно в такое состояние проваливаются, поскольку это вступает в конфликт с почти каждым скрытым постулатом, за который вы все еще держитесь, и если вы позволите им всем однажды уйти, вы достигнете абсолюта (как

обсуждалось выше), вместо близкого к абсолюту состояния.

Но мы знаем довольно много решений, которые способны вышибить множество старых нежелательных постулатов, без необходимости адресоваться к ним непосредственно.

Например, решение принять ответственность, решение простить других и отказаться от мыслей об отмщении, решение скорее увеличивать движение, чем что-то останавливать, все это является ключевыми постулатами, которые будут уничтожать удерживаемый вами нежелательный материал.

Если пойти немного дальше, если вы снедаемы жаждой мести, то вам нужно удерживать всевозможные постулаты о приносящих страдания последствиях. И это означает, что когда вы создаете постулат избежать чего-то, он не смог бы задержаться (сработать), потому что вы не уничтожили (не размоделировали) постулат о мести.

К сожалению, пытаться рассказывать эти вещи людям и вколачивать в их головы важность этого, обычно это не работает, это просто устанавливает еще один слой незнания (неосознавания, неосознанности). Поэтому нам, главным образом, нужно работать над стиранием (одитингом) этих вещей и конфронтированием окружения настоящего времени. Но иногда человек будет просто по своей собственной воле менять свое мнение, и если у него есть хорошее понимание направления, в котором двигаться, тогда он будет попадать на вибрацию высвобождения кое-чего из этого материала в массовом масштабе.

Это то, как вы получаете такие большие отключения у некоторых людей, когда они присоединяются к какому-нибудь предмету (не только Саентология, но все, что показывает ему более высокое представление о существовании). Этот человек просто подвергся действию новых идей, он видит что-то в новом свете и просто меняет свое мнение о чем-то и весь раздел аберраций отпадает.

Но это не может быть навязано. Если вы будете добиваться принуждением, чтобы Иван принял в точности такие же решения, что принял Петр, это не сработает. Давайте предположим, что Петр решил отказаться от возмездия. И давайте далее предположим, что решил это полностью для себя и всего своего существования, даже не смотря на то, что у него нет никакого сознательного осознания себя больше, чем на 5 %. Теперь вы избиваете Ивана и он тоже решает отказаться от возмездия, но это только для такого маленького кусочка сознательного осознания и такого маленького тела, которое вы избивали, а остаток его (около 95 %) не только жаждут возмездия, но также добавляют вас в список людей, с которыми нужно свести счеты.

Путь к выходу посредством простых постулатов и принятия правильных решений не может быть навязан другому, он может быть принят только по доброй воле. Может быть однажды у нас будет полный список решений, которые действуют таким образом, чтобы вытащить вас. А тем временем нам нужны суждение и понимание.

=====

22. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Тем, кто остается в хороших отношениях с ЦС, я бы настоятельно рекомендовал получить обучение в качестве одитора (если вы этого еще не сделали) и с огромной решимостью изучать раннюю технологию. Отбросьте все компульсивные соглашения с действующими в настоящее время инструктивными директивами ЦС и начните сами принимать ответственность и оценивать, основываясь на своем собственном чувстве этики и целостности (честности).

Когда вы видите бриллианты в этой куче навоза, осторожно вытаскивайте их и очищайте. Не нужно глотать всю эту вонючую массу. И было бы глупо пропускать эти бриллианты. Хотя вы можете попадать в неприятности, вы будете гораздо счастливее, если будете в хорошем состоянии и будете продолжать пробиваться вперед и подтверждать то, что правильно в этих организациях, тогда вы сможете уйти с множеством разногласий с тем, что действительно неправильно.

Я хотел бы надеяться, что вы будете добиваться реформ, что вы будете противиться оскорбительным и чрезмерным ценам, что вы будете преподносить этот материал честно

как исследовательское направление и исследовательская экспедиция в неисследованные области человеческого разума, что вы прекратите стрельбу по сквирелам, и больше всего я надеюсь, что вы начнете думать сами.

Что касается Свободной Зоны, я бы поощрял вас отбросить всякую борьбу и игровые состояния с ЦС. Удалите весь пропущенный заряд или О/В (оверты-висхолды) по поводу организаций, чтобы вы смогли закончить циклы чисто и повернуть свой взгляд на высшие цели. Действительная цель - это огромный объем исследований, которые все еще нужны, а вы не сможете мыслить ясно когда вы заняты попытками сделать неправыми Рона или организации. Я знаю, что многие из вас имеют весомые причины быть расстроенными, но вы ничего не добьетесь пока вы будете ковыряться в том, что было сделано вам.

Я хотел бы надеяться, что вы действительно будете продвигать эти исследования и что вы опубликуете то, что найдете. Если вы беспокоитесь о том, чтобы отдавать эти вещи бесплатно, вспомните, что ДСНДЗ (DMSMH¹⁹⁰) была опубликована как законченная технология, которая была предназначена для домашнего использования и тем не менее она привела к тому, что поток людей спешил на ранние курсы Дианетического Фонда Исследований (*Dianetic Research Foundations*). Если только если вы не предлагаете подделку и плагиат, скрывать свои открытия не защищает вашего бизнеса.

Должно быть это самое нелепое принятие желаемого за действительное, но мне действительно хотелось бы видеть организации, предоставляющие хорошо проработанное ядро технологии массам, и Свободную Зону, идущую на переднем рубеже исследований, и эти две группы действуют вместе с взаимными уважением и поддержкой.

Те, кто были членами организаций и полностью отказались и стали совершенными противниками культов, мне вас жалко и я надеюсь, что то, что я написал в ранних разделах этой серии может дать вам некоторый комфорт и лучшее понимание того, что происходило. Такие книги как "Дорога к Ксену" (*The Road To Xenu*) (доступна в Интернете) демонстрирует самое ужасное неправильное применение технологии. Неудивительно, что автор повернулся против этого предмета. И все же можно видеть, что она достигла значительных успехов и затем вместе с водой выплеснула ребенка (хотя очень малюсенького ребенка и огромное количество чрезвычайно грязной воды). Ее единственной реальной надеждой было бы войти в Свободную Зону (и даже здесь ей нужно держать ушки на макушке и думать самой, потому что некоторые знают, что они делают, а некоторые - нет).

Что касается таких противников культов, которые никогда не были вовлечены в этот предмет и никогда даже не пытались понимать, я действительно не считаю, что вы имеете право критиковать религиозные убеждения других. На этой основе, единственными оправданными обвинениями являются оверты, совершенные Церковью Саентологии (ЦС), которые пересекают границы общества в целом. Требуйте, чтобы Саентология прояснила эти свои действия, но оставьте то, что находится внутри этих границ, тем людям, которые действительно погрузили себя в этот предмет.

И если вы ходите повсюду, чувствуя страх этих опасных культов, пожалуйста обратите внимание, что Саентологи в общем, не жестоки. Злоупотребления RPF практиковались членами Морской Организации только друг против друга, и даже здесь они работали, главным образом, скорее с ограничением и контролированием людей, чем какая бы то ни было прямая жестокость. Когда они предпринимают усилия, чтобы ошарашить кого-то, это всегда попытка ошарашить ментально, а не физически. Так что соберитесь и не бойтесь и вы нормально пройдете через это.

Что касается меня, я бы хотел видеть все и всякое, что могло бы помочь моему пониманию и продвижению исследований.

Среди конфиденциальных материалов есть один большой пропущенный (не замеченный) пункт, в серии лекций по клирингу для сотрудников Сент-Хилла (*of Saint Hill Staff Clearing tapes*) (ленты по Р6). Существует что-то около 28 штук и они перечислены в старых технических томах. Они включают "Шаблон Банка" (*Pattern of the Bank*), доступный в Интерне-

¹⁹⁰ ДСНДЗ (DMSMH) - "Дианетика. Современная Наука Душевного Здоровья", Книга 1 Хаббарда.

те, но большинство из них не были включены в современный курс Р6 и неизвестны даже большинству одиторов Класа 8. Эти ленты дают теорию, выходящую за пределы курса Р6 и Клиринг курса. Первая из них озаглавлена "Обзор Р6, часть 1", лекция¹⁹¹ SHSC-1A лекция по клирингу для сотрудников Сент-Хилла, датированная 30 декабря 1963 года.

Что касается верноподданных, было бы чудесно, если бы они настояли и получили эту серию томов *R&D*, сделанных для лекция с 1952 по 1954 годы.

Что касается Свободной Зоны, я мог бы ожидать, что по крайней мере хотя бы некоторые из них разработают свои собственные процессы, шаблоны и т.д., а также они смогут получить полезный опыт и наблюдения, имеющие отношение к данному предмету.

Может быть, если мы соберем все, что мы сможем получить, мы сможем достичь вершины.

Первая попытка выпустить транскрипты (расшифровки) всех лент Рона в томах *R&D* застряла после выпуска 10-го тома. Следующий том (11-й, который никогда не был издан), содержал бы лекции *HCL* (март 1952 года) и должен был бы начаться документирование того, что я считаю периодом "отключенного ОТ" Рона. Я предполагаю, что это дело застряло из-за споров о том, что должно было, а чего не должно было быть включено туда, но я это только предполагаю. Имейте ввиду, что серия лекций *HCL* среди прочего содержит ранние исследования в НОТах.

Затем они вернулись и стали переделывать тома *R&D*, опять начав с номера 1. Формальной (высказанной) причиной было то, что первый вариант был отредактирован и изменен. Навскидку я знал один маленький анекдот в кассетах по Дианетике (некоторые лекции с 1950 года были доступны на кассете в течении небольшого времени где-то в районе 1980 года), где он упоминает как он бывал с кем-то пьяным. Эта история (и возможно другие) были удалены из первого варианта *R&D* по соображениям Связей с Общественностью. Я не садился с наборами старых и новых *R&D* и каких-нибудь действительных лент, чтобы посмотреть были ли все эти вещи исправлены или даже более того, были исключены при редактировании. Лекции 1950 и 1951 годов не должны были содержать ничего, что ЦС считала бы конфиденциальным и любые серии по-видимому были так же точны, как и технические материалы.

В серии новых *R&D* они ужали каждый том и поэтому они уложили в 8 с половиной томов те же материалы, что умещались в 10 томах первой редакции. Первые 10 лекций *HCL* находятся во второй половине нового 9-го тома и остальные вместе с лекциями технологии 80 и началом технологии серии 88 находятся в новом 10-м томе.

Обратите внимание, что они иногда меняли название лент (обычно на лучшее название, например, лекция 6А *HCL*, называвшаяся "Период Вопросов и Ответов" (*Question and Answer Period*), была переименована в "Факсимиле Полного Трака" (*Whole Track Facsimiles*). Также, они не используют старую систему нумерации лекций и не упоминают измененных названий, и иногда они помещают что-то под разными названиями (в новом 10-м томе *R&D* остаток лекций *HCL* опубликован под заголовком "Лекции (Феникса, Аризоны)" (*Lectures (Phoenix, Arizona)*). Также старые заголовки лекций не всегда были уникальными (существовало три разных лекции, читавшиеся в марте и апреле 1952 года, с заголовком "Тела Тэты" (*Theta Bodies*). Их исправления обычно были разумны, но они затруднили их обнаружение, когда они исключили лекции из тома, потому что вы не видите пропусков в нумерации.

Я не прочесывал их тщательно, но новый 10-й том *R&D* имеет добрый кусок основополагающего материала по НОТах и они по-видимому хорошо расшифровали лекции, которые решили включать. Но они полностью пропустили довольно много лекций и они не упоминают, что они это сделали.

Почти полный 69-страничный список 2910 записей лекций был опубликован в виде информационного письма Флага номер 148, датированного 18 апреля 1978 года. Основываясь на нем, я составил список лекций, изъятых из 10-го тома *R&D*.

¹⁹¹ "Summary of R6 part 1" lecture SHSC-1A dated Dec 30, 1963.

Те ленты, которые помечены звездочкой "*", были доступны на катушках вплоть до настоящего времени (они есть в Публичном каталоге №5). Отмеченные двумя звездочками "**" были доступны на катушках (они были в Публичном каталоге №4) и были объявлены конфиденциальными и стали недоступны, когда были выпущены НОТы. Те ленты, которые помечены тремя звездочками "***" в одно время предлагались издательством "Золотая Эра" (*Golden Era*) как часть возмутительно дорогого "полного" набора всех недоступных лент, которые были у них в архивах, которые они предлагали богатым саентологам (Мне кажется этот проект был отменен прежде чем они прошли все ленты, которые появлялись в их списке - существовало более тысячи лент, которые они собирались производить).

Поэтому вот список того, что пропущено в новом 10-м томе (*HCL* и сразу за ними следуют связанные с ними лекции в Фениксе):

* HCL№16, 10 марта 1952 года, "Анатомия Факсимиле Один" (*The anatomy of Fac One*) (продолжение демонстрации)

* HCL№18 10 марта 1952 года, "Сущности" (*Entities*) (продолжена демонстрация)

** HCL№23 .. марта 1952 года "Тела Тэты" (*Theta Bodies*)

*** HCL№23A 22 марта 1952 года "Импульсы Тэтана" (*Impulses of a Thetan*)

*** HCL№24A .. марта 1952 года "Тела Тэты" (*Theta Bodies*)

* HCL№25 25 марта 1952 года "Анализ Памяти, часть 1" (*An analysis of memory, part I*)

* HCL№26 26 марта 1952 года "Анализ Памяти, часть 2" (*An analysis of memory, part II*)

** HCL-Спец. . апрель 1952 года "Электропсихометрическая разведка - Битва вселенных" (*Electropsychometric Scouting - Battle of the universes*) (Мери Сью одитирует ЛРХ)

--- 15 апреля 1952 года, Демонстрация и краткое объяснение (полный трек и тела в закладе) (*Demo and brief explanation (whole track and bodies in pawn)*)

*** --- 16 апреля 1952 года Анатомия тела тэты (*Anatomy of the theta body*)

*** --- 20 апреля 1952 Цели и задачи Тэты и МЭСТ" (*The goals and purposes of Theta and Mest*)

--- 6 мая 1962 Анатомия мысли (*Anatomy of Thought*) (в архивах копии нет)

Из этих 12 только последняя отмечена Флагом в письме как отсутствующая в архивах (нет доступной копии) и только еще одна другая была пропущена в специальном проекте "Золотой Эры" (возможно потому, что их единственная копия была слишком плоха для копирования).

Обратите внимание на то, что также пропущена лекция из лекций по технике 80, и в серии кассет и в транскриптах 10-го тома *R&D*. Она озаглавлена "Ранние методы отношений с людьми, сущности" (*Early methods of dealing with people, entities*) и есть вторая лекция, прочитанная 20 мая 1952 года.

Обратите внимание, что я был осторожен в перечислении всех лекций, включенных в 9-й и 10 тома *R&D*, чтобы избежать проблем переименования и изменения последовательности лекций, поскольку не были установлены точные даты.

Картина, которую я собрал до сих пор, к сожалению, довольно запутанная. Существуют так много различных факторов. Нет единственного ответа. Если бы он был, тогда кто-то случайно наткнулся бы на него и обращался в бога.

Суть в том, что нет единственного фактора, который мог бы удерживать вас внизу. Вы могли погрузиться кратко, но потом отскочить. Любые аберрации или ограничения, которые оказывали на вас серьезное воздействие, или остаются в течении значительного периода времени, будут иметь за собой множество причин. Иначе это было бы не более, чем тень, которая вас только кратко касается.

То, что вас угнетает (подавляет) всегда являются скорее последней каплей, чем полным (целиком всем) грузом. ТО, что приносит вам облегчение и позволяет вам подниматься в направлении свободы, также являются скорее последней каплей, только удаленной, сдви-

гающей равновесие настолько, чтобы позволить вам подняться над весом того, что остается. И если вы поднимитесь достаточно высоко, возможно вы сможете отделаться от остального.

Здесь есть и хорошая сторона. Вам не нужно искать одну-единственную точную причину, стоящую за определенной аберрацией, чтобы избавиться от нее. Причин может быть десятки, все настоящие, и вы можете часто удалить аберрацию (по крайней мере временно) на любой из них. А если одной недостаточно, тогда это смогут сделать две или три. Вы можете остаться немного в нестабильном состоянии, потому что те другие причины могут быть возбуждены, но если вы продолжите движение вперед, вы сможете подрезать всю эту путаницу, прежде чем она вас догонит. Поэтому вашей настоящей целью является скорее наращивание силы, чем самым тщательным образом справляться с каждой маленькой вещью. Вы всегда сможете заново открыть эту область и сделать еще немного, если это покажется необходимым.

Это едва ли более, чем только начало. Эта дорога длинна. Но как только вы реально начнете расширяться и одерживать победы, это путешествие становится приятным.

Только задержки и неудачи заставляют это путешествие казаться трудным.

Однажды было сказано: !Если это не забавно, это не Саентология". Это в самой своей основе правильно. Хотя здесь присутствует трудная работа, трудная работа забавна, когда она интересна и продуктивна, а ваши силы и способности растут.

Когда не было забавно, когда было мучительно и безнадежно, это было из-за того, что сам по себе предмет сходил с рельс, либо из-за неправильного понимания, либо из-за действительных ошибок в технологии или инструктивных письмах.

Конечно существуют кратковременные остановки и барьеры, которые нужно преодолевать. Но на другой стороне существует развлечение.

А если это не так, тогда может быть пришло время найти то, что не так и исправить это.

Это действительно предмет типа "чувствовать себя хорошо". Но это не просто поверхностное ощущение. Это глубокое хорошее ощущение (самочувствие), которое приходит от того, что вы становитесь более информированными (способны знать - *knowledgeable*) и более способными и более осознающими.

На прощание я оставляю вам одну из основополагающих истин метафизики. Она была высказана Бобом Хейнлайном (*Bob Heinline*), писателем-фантастом, и Александром Скрябиным, композитором, и бесчисленными великими умами на протяжении большого времени.

Ты есмь Бог ("Thou Art God".- ты есть бог)

Настало время проснуться и взять ответственность за свои создания.

=====