

=====

## 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, застаёт 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 иррациональный 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 попадаете 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 мак-

симуму, 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 самую 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 МЭСТА в воздушную среду, он будет засасывать воздух. Если вы поместите одну из таких дыр в вакуум МЭСТА, 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 (трапеция ?), 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, порабощают 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 журавль<sup>1</sup>), 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 (наильно) 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 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 (Пан<sup>2</sup>)

(*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 %;

---

<sup>1</sup> whooping crane person

<sup>2</sup> Pan - Пан - греческая мифология

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 (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. Смешливый / 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 колесики); % 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, выдерживают 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 %; Расти (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 порабащают.

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 формовать.

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 поработают 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 поэтом 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 суете 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 порабощают и заставляют работать.

59. Принимающий участие / Одинокий (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), скользите 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 %; - Внести 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 захивания 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 ИТСа. 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 кон-

фликтов после взятия в плен во время войн эта -МЭСТ. Он был создан для того, чтобы заставить людей-мыслей прекратить испускать энергетические пучки.

Его также можно было бы назвать имплантом Пинбольного<sup>3</sup> 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 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 зависать, 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 вас выбрасывает из него и т.д., но в конце концов вы вплывете в мертвую точку в промежутке между структурами и просто зависаете здесь. Но если вы попытаетесь испустить малейший кусочек энергии (пытаясь осторожно 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 кутерьма 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

<sup>3</sup> Pin Ball Machine implant, pinball - китайский бильярд, пинбол (игра на бильярде-автомате)

кого-то через него.

Но он проходил еще до того, как у нас появилась идея поискать пункты имплантации 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 убраться оттуда всяки-бяки<sup>4</sup> 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 имплантации 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 Inde-</i>	6б (удовольствие) Быть Послушным ( <i>To Be</i>

---

<sup>4</sup> cutsey-poo

*pendent)*

7a (боль) Испускать Энергию (*To Project Energy*)

8a (боль) Действовать на расстоянии (*To Operate At a distance*)

9a (боль) Оказывать Воздействие на расстоянии (*To Influence Remotely*)

10a (боль) Ощущать на расстоянии (*To Perceive At a Distance*)

11a (боль) Делать что-нибудь с умом (с разумом) (*To do things with the mind*)

12a (боль) Быть Свободным (*To Be Free*)

13a (боль) Постигать (*To Find Out*)

14a (боль) Обнаруживать Это (*To Reveal This*)

15a (боль) Не соглашаться с этим имплантом (*To Disagree with this implant*)

16a (боль) Помнить этот имплант (*To Remember this implant*)

17a (боль) Никогда не имплантировать другим (*To never implant others*)

18a (боль) Никогда снова не быть имплантированным (*To never be implanted again*)

*Obedient)*

7б (удовольствие) Не Выдавать Энергии (*To Put Out No Energy*)

8б (удовольствие) Не Действовать на расстоянии (*To Not Operate at a Distance*)

9б (удовольствие) Не Оказывать Воздействия на расстоянии (*To Not Influence Remotely*)

10б (удовольствие) Не Ощущать на расстоянии (*To not Perceive at a distance*)

11б (удовольствие) Не делать ничего с умом (*To do nothing with the mind*)

12б (удовольствие) Быть Сдержанным (*To Be Restrained*)

13б (удовольствие) Никогда не постигать (*To Never Find Out*)

14б (удовольствие) Никогда не обнаруживать этого (*To Never Reveal this*)

15б (удовольствие) Соглашаться с этим имплантом (*To Agree with this implant*)

16б (удовольствие) Забыть этот имплант (*To Forget this implant*)

17б (удовольствие) Давать этот имплант другим (*To give this implant to others*)

18б (удовольствие) Снова хотеть этот имплант (*To Want This Implant Again*)

=====

#### 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.

*по-русски*

*по-английски, как в оригинале*

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 EN-SLAVEMENT</i>
5б (тусклый коричневый трактор)	
РАБСТВО - ЭТО СПРАВЕДЛИВАЯ НАГРАДА ЗА ЛЕНЬ	<i>ENSLAVEMENT IS THE JUST REWARD FOR SLOTH</i>

6a (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>
7a (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>
8a (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 неправыми<sup>5</sup>" 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.

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:

<sup>5</sup> "To (goal) is to be right", "... be wrong", "... insist on being right", "... make others wrong", etc.

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 порабощенными" (*"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 неправыми, 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 чем 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 отмечание 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, случилось 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 случилось 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 поискал 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, пытаясь 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 заставляете 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 не-

правым.

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 сработает, 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.

=====