

## 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 довольно 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 проведут 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 перевернувшихся на другую сторону и ставшими ясновидящими (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>DIS-INTRESTING 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 ПРИЧИНЫМ 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  
8а. Единственный способ быть уверенным - это игнорировать истину  
9а. Единственный способ иметь что-то - это оставаться на месте.  
10а. Единственный способ иметь знание - это быть встревоженным (расстроенным)  
11а. Единственный способ помнить - это быть печальным  
12а. Единственный способ быть умелым - это следовать приказам.

7б. Единственный способ быть созидательным - это не смотреть (не быть - *no-is*)  
8б. Единственный способ быть правдивым (правильным) - это быть неуверенным.  
9б. Единственный способ быть активным (перемещаться повсюду) - это не иметь ничего  
10б. Единственный способ быть спокойным - это не знать.  
11б. Единственный способ быть счастливым - это забывать  
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 назвал 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". Второй 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 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 заставляя 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 все-

ленной (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. желотробус 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 отмечание 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, сделайте 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 проделайте 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. Прошлое (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, пытаясь удержать что-то в рестимуляции.

Что касается будущего, отколовшийся вайленс действительно слегка смещается в бу-



дущее, 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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. Вообразить - это быть мультяшной мышью в \_\_\_\_\_ и непрерывно 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 по-

беждать. (*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 грезить. (*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 себя /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 myself/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 myself/others to need adoration forever*)

34. Превращать (обращать) - это быть рептилией в \_\_\_\_\_ и непрерывно принуждать себя /других зависеть от богов. (*To convert is to be the reptile in ... & compel myself/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 soothsayer in ... & compel myself/others to fulfill my/their fate forever*)

38. Собирать (коллекционировать) - это быть эльфом в \_\_\_\_\_ и непрерывно принуждать 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно принуждать себя /других жаждать массы (обладательности) (*To gather is to be the invader in ... & compel myself/others to crave mass (havingness) forever*)

45. Расти - это быть близнецом в \_\_\_\_\_ и непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно принуждать себя

/других зависеть от лечения. (. *To heal is to be the tree man in ... & compel myself/others to depend on healing forever*)

48. Приспосабливать - это быть ниточным человеком в \_\_\_\_\_ и непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно принуждать себя /других предотвращать нанесение вреда друг другу. (*To care for is to be the bird girl in ... & compel myself/others to stop everyone from harming each other forever*)

61. Чувствовать - это быть медведем в \_\_\_\_\_ и непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрестанно 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 непрестанно 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 непрестанно 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 непрестанно принуждать себя /других к нереальности (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 непрестанно 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 непрестанно 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 непрестанно принуждать себя /других высмеивать людей. (*To ridicule is to be the moron in ... & compel myself/others to make fun of people forever*)

57. Паразитировать (наводнить, осаждать)- это быть насекомым в \_\_\_\_\_ и непрестанно 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 непрестанно 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 непрестанно 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 непрестанно 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 непрестанно принуждать себя /других обвинять других. (*? To accuse is to be the ogre in ... & compel myself/others to blame others*)

52. Бунтовать - это быть гаргулей<sup>1</sup> в \_\_\_\_\_ и непрестанно 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 непрестанно 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 непрестанно принуждать себя /других все хватать. (*To own is to be the sea monster in ... & compel myself/others to grasp everything forever*)

---

<sup>1</sup> Gargoyle - фантастическая гротескная фигурка человека или животного, обычно украшает фронтоны зданий.

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. ?

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 dis-sension 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. Дегradировать - 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 денщиком<sup>2</sup> 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

---

<sup>2</sup> batman - денщик, вестовой, ординарец

/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. ?

9. Воровать - это быть енотом в \_\_\_\_\_ и непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 непрерывно 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 Соглашений и Матрицы Домашних Вселенных, но после исходного Бриллианта Знания. На него также можно было бы сослаться 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 способству-



ет 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 справляться 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 в виду, 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 ко-

личество различных объектов. Представьте себе трехмерную сферу, которую наблюдают из двумерной структуры. Будем считать, что двумерная структура представляет собой лист бумаги, который может рассекал сферу (делает 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 термином), "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!"<sup>3</sup> при выполнении цели, а потом это произошло бесконечно.

---

<sup>3</sup> "uumph"

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 передвижении 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 принесен 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 запикивают 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 множе-

ство 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 идеями 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 связанные, по-

этому 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 Клейна<sup>4</sup>). 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*)

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 фор-

---

<sup>4</sup> Klein bottles - бутылка Клейна (мат)

мой 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 схожести и различиям. Это приятно. Но теперь это немного слишком предсказуемо и по-прежнему в каждом из них нет настоящего смысла.

----- 12 динамика (здоровый 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 схожести 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 удерживать 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 определенным 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, сжимаете 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 трубок, 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 продолжают сохраняться (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 штангенциркуль<sup>5</sup>, 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 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, свер-

---

<sup>5</sup> veneer calipers - вероятно имеются ввиду, что-то типа весов правосудия.



нутой 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 незстетичны. 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 крест<sup>6</sup>. По-видимому позднее они использовались, чтобы удерживать локализованным в могиле, и таким образом стал тесно связан с религией). Вы точно локализуете каждое создание, чтобы способствовать 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 об-

---

<sup>6</sup> the longer bottom bar is to make it clear which way the cross is aligned.?



ладательности 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 стаей 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 щипцов 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 полок, 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 созданиям 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 записали 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.

=====