

СОДЕРЖАНИЕ:

ИМПЛАНТ ВРЕМЕНИ

Бриллиант Знания

Фальшивый Бриллиант Знания

=====

24. ИМПЛАНТ ВРЕМЕНИ

Он очень ранний, возможно даже из войн реальностей.

Я не сумел получить хорошего представление о всех деталях. Главным образом это основано на моих впечатлениях, и чтениях Е-метра. Изрядное количество деталей может отсутствовать или быть неправильными.

Согласно оцениванию с Е-метром, он использует 6-ти мерные объекты (6 настоящих измерений пространства, не включая никаких временных размерностей или граничной толщины по добавочным осям).

В отличие от бриллианта знаний, у которого очень большое число измерений, но он сохраняет объекты на уровне простых геометрических фигур, этот имплант имеет сложные неоднородные мокапы в 6 измерениях.

К сожалению я еще не поднялся до визуализации 6-ти мерного окружения. Мое впечатление, что это что-то типа пирамиды (но не простая пирамида, у нее есть детали и протуберанцы (выступающие части) и что-то, что разворачивается (распускается), когда вы двигаетесь под различными углами измерений, и есть бесконечные цветовые и эстетические волны). Вас втягивает или заталкивает в него (а позднее возможно и вы бросаете в него людей).

В пирамиде (но также и снаружи ее, они частично перекрываются, но не полностью в своих многомерных якорных точках) есть ворота, которые являются "Воротами К Истине" и они покоятся на некоторой поверхности.

Когда вы входите в эти ворота, "небеса" раскрываются и "более старые и более высшие существа" смотрят сверху и говорят с вами. Имеются 6-ти мерные мокапы тел этих существ. Идея в том, чтобы вы под конец увидели тех существ, которые построили бриллиант знания и что у них есть что вам еще сказать.

Конечно же все это фальшивка. Возможно была небольшая кучка существ, все еще работающих над 6-ти мерными мокапами, когда вспыхнула война реальностей, и возможно они присоединились к команде 4-х мерников против 3-х мерной команды. Хотя скорее всего они были далеко от того, чтобы иметь законченную систему созданий (чем больше измерений, тем это дольше), они могли бы добраться довольно далеко, по крайней мере для того, чтобы иметь некий прототип для некоего типа мокапа тела и некоторых простых структур. Поскольку они должны были бы быть в новинку и в диковинку для всех вне этой группы 6-ти мерников, и поскольку они могли иметь больше измерений, кто-либо когда-либо выдвигал в использовании для сложных (а не простых) мокапов, у них есть все, чтобы дурачить других и заставить их думать, что с ними контактируют высшие существа.

Этот имплант приводит к той мысли, что более ранние постулаты главнее (важнее) более поздних и это делает вещи кумулятивными (способными к накоплению).

Я думаю, что идея заключается в том, чтобы заставить 3-х мерных ребят заключить себя в последствия и последовательность мокапов, вместо того, чтобы просто быть способными моделировать все что угодно, когда им захочется. Когда вы связаны своими более ранними постулатами, то ваши создания ограничены и вас можно поймать вашими же собственными постулатами. Не имя этого ограничения, вы всегда можете просто изменить мнение, выйти и начать снова.

Я полагаю, что с каждым пунктом они показывают вам своего рода какую-нибудь сценку, чтобы доказать вам, и ударяют вас своеобразными сильными волнами эстетики и согла-

сия. Формулировка пункта является телепатической и состоит скорее из намерения, чем из слов или символов. Вся эта штука приходит в виде одного "мысленного пакета", и это затрудняет перевод его в слова, поэтому следующее является только приближением.

Пункты следующие:

Вводная часть:

(появляются высшие существа и говорят вам следующее:

1. Знать истину - это естественное состояние (*To know truth is native state*)

2. Знать на опыте высшую истину - это достичь конечной цели (*To know the experience of higher truth is to achieve the ultimate purpose*)

(возможно есть еще несколько пунктов, немного похоже на шаблон 1)

(здесь множество эстетики, невиданных вечных огней (сияний, источников света), неземной гармонии, что-то передвигается вокруг диковинными маршрутами, рамки реальности сходятся и расходятся, и т.п.)

Аберрирующие пункты:

(все остальное продолжает происходить на заднем плане, пока эти коммуникации ударяют вас, и сцены, которые вам показывают, появляются на переднем плане. Так много всего сразу происходит, что это и привлекает внимание и рассеивает его, и вы не можете все это ухватить, и это выглядит несколько ошеломляющим).

1. БЫТЬ СЛЕДСТВИЕМ ПРЕДЫДУЩЕЙ ПРИЧИНЫ - ЭТИЧНО (*IT IS ETHICAL TO BE THE EFFECT OF PRIOR CAUSE*)

2. ИГНОРИРОВАТЬ ПРЕДЫДУЩУЮ ПРИЧИНУ - НЕЭТИЧНО (*IT IS UNETHICAL TO IGNORE PRIOR CAUSE*)

3. КРАСОТА / ГАРМОНИЯ ТРЕБУЕТ НАИВЫСШЕЙ ТОЧКИ (КУЛЬМИНАЦИИ) ПРЕДЫДУЩЕЙ ПРИЧИНЫ (*BEAUTY/HARMONY REQUIRE THE CULMINATION OF PRIOR CAUSE*)

4. НЕТ КРАСОТЫ БЕЗ ПРОШЛОГО (чтобы резонировать с чем-то) (*THERE IS NO BEAUTY WITHOUT A PAST (to resonate against)*)

5. КОНСТРУИРОВАНИЕ (СТРОИТЕЛЬСТВО) ТРЕБУЕТ НАКОПЛЕНИЯ УСИЛИЙ (*CONSTRUCTION REQUIRES THE ACCUMULATION OF EFFORT*)

6. НИЧЕГО НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ПОСТРОЕНО БЕЗ ЧЕГО-НИБУДЬ ПРЕДЫДУЩЕГО (чтобы на чем-то основываться, стоять) (*NOTHING CAN BE BUILT WITHOUT SOMETHING PRIOR (to stand on)*)

7. ЛОГИКА / ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ ЗАВИСЯТ ОТ ПРЕДШЕСТВОВАНИЯ (ПЕРВООЧЕРЕДНОСТИ, ПРЕДПОЧТЕНИЯ) БОЛЕЕ РАННИХ И БОЛЕЕ ПОЗДНИХ ПОСТУЛАТОВ (*LOGIC/REASON DEPEND ON THE PRECEDENCE OF EARLIER AND LATER POSTULATES*)

8. ЕСЛИ ИГНОРИРУЮТСЯ РАННИЕ ПОСТУЛАТЫ, МОЖЕТ НЕ БЫТЬ ЗДРАВОГО СМЫСЛА / ЛОГИЧНОСТИ (*THERE CAN BE NO REASON/CONSISTENCY IF EARLIER POSTULATES ARE IGNORED*)

9. ИЗМЕНЕНИЯ ТРЕБУЮТ ОСНОВЫ, ОТНОСИТЕЛЬНО КОТОРОЙ МОЖНО МЕНЯТЬСЯ (*CHANGE REQUIRES A BASELINE AGAINST WHICH TO CHANGE*)

10. ЕСЛИ БОЛЕЕ РАННЕЕ НЕ СОХРАНЯЕТСЯ, МОЖЕТ НЕ БЫТЬ РАЗЛИЧИЙ (*THERE CAN BE NO DIFFERENCE IF THE EARLIER IS NOT MAINTAINED*)

11. ИГРА ТРЕБУЕТ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ СОБЫТИЙ (*GAMES REQUIRE A SEQUENCE OF EVENTS*)

12. НЕТ НИКАКОЙ ИГРЫ, ЕСЛИ ПРОШЛОЕ НЕ ОПРЕДЕЛЯЕТ НАСТОЯЩЕГО (*THERE IS NO GAME UNLESS THE PAST DETERMINES THE PRESENT*)

13. ПОНИМАНИЕ ТРЕБУЕТ ПРЕЖДЕ СУЩЕСТВОВАНИЯ ЧЕГО-ТО, ЧТО МОЖНО ПОНИМАТЬ (*UNDERSTANDING REQUIRES THE PRIOR EXISTENCE OF SOMETHING TO*

UNDERSTAND)

14. МОЖЕТ НЕ БЫТЬ НИКАКОГО ПОНИМАНИЯ, ЕСЛИ ПРОШЛОЕ НЕ ОПРЕДЕЛЯЕТ НАСТОЯЩЕГО (*THERE CAN BE NO UNDERSTANDING UNLESS THE PAST DETERMINES THE PRESENT*)

15. СОЗДАНИЯ С ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬЮ ТРЕБУЮТ РАСПРОСТРАНЕНИЮ ВО ВРЕМЕНИ (*CREATION WITH PERSISTENCE REQUIRES PROPAGATION THROUGH TIME*)

16. НЕТ НИКАКИХ СОЗДАНИЙ БЕЗ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ПРЕЖНЕГО СОЗДАНИЯ (*THERE IS NO CREATION WITHOUT THE PERSISTENCE OF PRIOR CREATION*)

17. НИЧТО НЕ МОЖЕТ БЫТЬ НОВЫМ ЕСЛИ ЧТО-ТО НЕ ЯВЛЯЕТСЯ СТАРЫМ (*NOTHING CAN BE NEW UNLESS SOMETHING IS OLD*)

18. ЕСЛИ ОТПУСТИТЬ ЛЮБУЮ ЧАСТЬ, ТО УЙДЕТ ВСЕ (*IF ANY PART IS LET GO, THEN ALL WILL BE GONE*)

19. ПРОШЛОЕ ОПРЕДЕЛЯЕТ БУДУЩЕЕ (*THE PAST DETERMINES THE FUTURE*)

Могут быть и еще.

Я подозреваю, что действительные пункты были разработаны командой 2-х мерников, которые также должны были бы к тому моменту объединиться с 4-х мерниками. Они к тому времени должны были давно как закончили их основную систему и должны были бы работать над привлечением времени, изменений и игр, и они должны были добиться в этом большего, чем любая из других групп. Скомбинировав материал и из 2-х мерных и из 4-х мерных систем, они создали что-то, что было настоящим козырем (и возможно все, и 1, 4 и 5-мерники работали над эстетическими деталями). Возможно только лишь тот факт, что 3-х мерники нанесли удар первыми без предупреждения, дало им шанс против этой комбинации из множества различных систем в имплант типа этого.

Этот же мокап и шаблон мог использоваться для того, чтобы также установить и другие идеи. Почти определенно это использовалось с конечным словом, которое можно было бы перевести как "ощущение размерности", означающее что-то вроде сексуального / религиозного экстаза. Первым пунктом мог бы быть "Быть следствием ощущения реальности - этично" (*It is ethical to be the effect of dimensional sensation*) и т.д.

=====

25. БРИЛЛИАНТ ЗНАНИЯ (*THE JEWEL OF KNOWLEDGE*)

Общий контекст и описание приведено в "Космической Истории".

Я не был способен пройти его полностью, не из-за заряда (на нем нет большой силы), а из-за количества трудностей в его постижении.

Почти все здесь было получено с помощью оценивания с Е-метром.

Я не находил их по порядку, и я не посчитал возможным просто просканировать его и ухватить их в правильной последовательности. Попытавшись это сделать, я получил просто смутное впечатление о том, что я не смог отметить или ухватить.

Вместо этого, я получил их совершенно случайно, имея идею, что "возможно они рассказывали нам что-то о том как различать (постигать)", и потом проверяя это на Е-метре. Когда я смогу получить что-то, дающее чтение, тогда становится возможным проверить об этом и другие вещи, и однажды я получил достаточно, и тогда стало возможно просканировать инцидент внутри отдельной палаты (камеры) бриллианта. Я думаю, что он проходится таким образом, поскольку это путь с нарушением постепенности (вне градиента) и я прохожу мимо примерно 3-х слоев другого материала, чтобы добраться до одного из них.

Одитирование его не очень продуктивно в плане достижений кейса (и он никогда не выглядит очень трудным для того, что встречать его лицом к лицу и справиться с ним), но он в огромной степени разоблачительный в плане контекста всего того, что с нами произошло. Если бы я не прошел немного этого материала сначала, я бы не смог написать доку-

мент по космической истории.

К сожалению, я все еще не сумел пройти целиком весь материал, и при этом я не уладил весь другой материал, который навален на его вершине. Так что в лучшем случае у меня скорее есть только полуобзор, чем законченная картина нашего существования.

Здесь я перечислю палаты, которые я прошел. Они пронумерованы от K1 и выше (номера были получены путем оценивания с E-метром), но многие из них отсутствуют.

K1: Первая отколовшаяся точка зрения.

Вы входите в первую грань (фаску) и видите линию. Вы чувствуете, что есть еще что-то, что находится вне поля зрения. Вы продолжаете двигаться вокруг и видите разные линии. Вы осознаете, что присутствует что-то, требующее более обширного обзора, но вы можете воспринимать только одну линию за раз.

Вы осознаете, что если бы вы смогли увидеть одновременно две разных линии, вы могли бы что-то узнать. Поэтому вы удерживаете одну линию в поле зрения и одновременно пытаетесь посмотреть на другую линию. Когда вы смотрите на вторую линию, вы отрываетесь от себя.

Теперь вы смотрите одновременно через две разных точки зрения и удерживая их обе, вы обнаруживаете, что вы способны воспринимать поверхность (плоскость). Обычно это квадрат, но вы можете увидеть ее как что-то другое, типа треугольника, в зависимости от того как вы располагаете эти две точки зрения (типа как бы пересечение плоскости с кубом под разными углами).

Вы чувствуете, что есть еще что-то, что можно узнать, поэтому вы прочно удерживаете плоскость и пытаетесь отойти и увидеть больше. Вы снова отрываетесь от себя и становитесь тремя и видите 3-х мерный объект. Обычно это куб, но опять он всячески перемещается и вы можете сказать, что вы смотрите на разные кубы и т.п., которые являются частью чего-то большего целого.

Снова вы отрываете еще одну точку зрения и видите 4-х мерный объект, и снова - для 5-ти мерного. На этот раз он очень реальный и не перемещается. Вы им вполне довольны и хорошо себя чувствуете.

Затем вы пытаетесь еще расколоться (до 6 частей), чтобы увидеть есть ли там еще что-то. Но объект этот только 5-ти мерный и все, что вы видите, это маленькая толщина в 6-м измерении. Но когда вы это проделываете, объект становится призрачным и нереальным. Это вас печалит (это не настоящая эмоция, а некоторое ощущение потери и разочарования).

Поэтому вы выбираете забыть 6-ю точку зрения и притворяетесь, что объект реальный. Он становится твердым и вы им некоторое время любуетесь, но вы знаете, что здесь больше нечего узнавать, и эта последовательность подошла к концу. Поэтому в конце концов вы выплываете из этой грани и переходите к следующей.

(последующие грани повторяют все это с небольшими вариациями, чтобы подвести вас решению разделяться, отказываться от точек зрения, забывать и не-знать).

(эта грань нацелена на переживание (узнавание на опыте) реальности объекта. Она использует то же самое количество отколотых точек зрения, что и количество воспринимаемых (осознаваемых) измерений, поскольку восприятие осуществляется скорее проникновением, чем смотрением. Есть последующие грани, где вас обучают как смотреть на что-то с количеством точек зрения на одну меньше, чем количество размерностей, использованных в объекте, просто также как мы смотрим на 3-х мерный объект только двумя глазами).

K2: Необходимость в Согласии.

Вы входите в следующую грань. Сначала здесь только ничто (пустота - *nothingness*).

Вы ищете что-то, что можно увидеть, но здесь нет ничего.

Затем постепенно вы ощущаете присутствие другого существа. Вы перемещаетесь до тех пор, пока не почувствуете близость одной из его точек зрения. Вы перемещаетесь в эту точку зрения и видите кривую линию.

Хотя вы видите только линию, вы понимаете, что он-то смотрит на 5-ти мерный объект, используя 5 точек зрения. Поэтому вы раскалываетесь на 5 частей и пытаетесь увидеть его, но вы по-прежнему видите только кривую линию. Вы понимаете, что это потому, что только одна из ваших точек зрения совпадает с его.

Поэтому вы двигаете свои точки зрения до тех пор, пока они не перекроют его 5 точек и тогда появляется 5-мерная сфера. Это вам нравится, она интересная и дает обладательность.

Вы экспериментируете, убирая одну из своих точек зрения с его, и тогда сфера теряет размерность и становится пустой. Это потеря обладательности, а вам не нравятся потери. Поэтому вы перемещаетесь на место и она снова становится твердой и вам гораздо лучше.

Отсюда вы заучиваете, что согласие необходимо.

Спустя некоторое время вы понимаете, что ничего больше не произойдет и вы выплываете из грани и переходите к следующей.

К3: Воспроизведение других.

Вы чувствуете другое существо. Он создает (мокап) точку и потом из этой точки протягивает линию. Он приглашает вас сделать то же самое.

В конце концов вы это делаете и у вас теперь есть линия. Сначала вы не помещаете ее в то же самое пространство, что и его линия и, следовательно, когда вы моделируете свою линию, вы теряете его линию из виду. Вы это понимаете и снова моделируете ее в том же самом пространстве, что и его и тогда у вас есть обе линии.

Затем он делится (на два) и расширяет (протягивает) линию, чтобы сделать плоский квадрат и приглашает вас сделать то же самое. В конце концов вы это делаете.

Это повторяется с 3-х и затем с 4-х мерными объектами до тех пор, пока вы оба не создаете 4-х мерные кубы.

Ваша обладательность увеличивается от вашего объекта, а образцы созданных вами кубов интересны. Отсюда вы понимаете необходимость следования инструкциям и воспроизведения других.

К13: Необходимость в Играх

Это делается в 13-мерном пространстве с эквивалентами кубиков, имеющих белые и черные стороны и они пронумерованы (как строительные блоки).

Вы перемещаете их произвольно и это неинтересно.

Вы выстраиваете их в последовательность и это гораздо забавнее.

Замечание: нумерация выполнена наличием черных точек на кубах (как на игральных костях), а не символами, представляющими количество.

К14: Необходимость в противниках

(Как в К13). Теперь вы видите две группы кубиков в 13-мерном пространстве. Один набор белый, а другой черный. Каждый набор пронумерован, но наборы не одинаковые (в каждой из двух серий пропущены некоторые номера). Вы берете одну серию, а он берет другую и вы соревнуетесь, чтобы посмотреть кто первым сможет собрать их по порядку.

Вы видите, что это гораздо интереснее, чем предыдущая игра (К13).

K15: Необходимость в спасении противника

Как в K13 и K14. Противник слабеет и игра становится менее забавной. Поэтому вы подбадриваете его и помогаете ему.

K16: Необходимость в создании противника

Как в K13 - K15. На этот раз нет противника.

Поэтому вы разделяетесь и ваша часть становится противником. Вы видите, что это необходимо.

K22: Необходимость в барьерах

Существует своего рода 7-мерный куб, с щелями и углублениями и т.п. Есть другие объекты, которые должны (совпадать и) входить в соответствующие отверстия в кубе.

Вы видите как это делает другой и это интересно наблюдать.

Затем ваша очередь. Но объекты перемещаются сквозь стены и друг сквозь друга. Когда вы заставляете различные объекты блокировать друг друга, это забавно.

Отсюда вы обучаетесь создавать барьеры и твердость.

K23: Поощряемое согласие

Вы входите в пространство вместе с 4-мя другими существами. Все вместе вы создаете 5-мерный куб. Это приятная обладательность. Один из других существ уходит из согласия и куб становится пустым.

Вы ждете. Некоторые из других существ поощряют его вернуться. В конце концов он возвращается и куб снова становится твердым и это приятнее.

Затем это снова случается. На этот раз вы трудитесь, чтобы поощрить того, кто ушел, вернуться обратно и согласиться. Это срабатывает и куб снова становится твердым.

Затем вы решаете выйти из соглашения и уйти. Вы теряете из виду куб и видите только линию. Вы чувствуете, что все остальные поощряют вас вернуться. Поэтому вы возвращаетесь и куб снова становится твердым.

Затем вы все остаетесь на некоторое время, удерживая куб твердым. Прекрасное ощущение.

Отсюда вы понимаете, что необходимо поощрять согласие других.

K24: Необходимость соглашаться по поводу барьеров

Это такая же игра как K22, но проводится с 5-мерной пирамидой. Но играет много людей (как в K23). Вы все соревнуетесь в захивании ваших объектов в углубления в пирамиде, стараясь опередить других.

Но игра не развлекает, поскольку ваш набор объектов проходит сквозь других людей. Поэтому вы все обучаетесь делать объекты друг друга твердыми, чтобы вы могли играть в игру.

K27: Необходимость навязывать согласие

(этот пункт является тем, который вовлекает нас в неприятности. Его можно также назвать "предрасположенность к имплантированию других")

Это происходит в многомерном пространстве. Имеется 14 измерений, должным образом не выровненных. Т.е. они располагаются под неправильными углами друг к другу.

Якорная точка каждого измерения моделируется разными (несколькими) существами.

Вы стараетесь выровнять два 4-х мерных объекта, но не можете поставить их на одинаковые оси до тех пор, пока все не согласятся.

Вы видите, что вы все не можете сдвинуться с мертвой точки. Поэтому вы соглашаетесь разделять (пользоваться совместно) с другим свои якорные точки. Теперь вы вдвоем добились большего, чем остальные, которые настаивали на том, чтобы оставаться индивидуалистами. Но они не изменили бы своего решения.

Поэтому вы и другой согласившийся с вами объединяете свои силы, чтобы имплантировать всех остальных, чтобы заставить их прийти к соглашению. Вы делаете это, схватив одного из них, и удерживая его в объекте до тех пор, пока он не выбирает согласиться с ним. Поскольку, пока вы это делаете, вы блокируете его восприятия и якорные точки, в конце концов он делает выбор согласиться. Поскольку вы превосходите их численно, любые их попытки создать противодействие терпят поражение.

Вы проделываете это со всеми остальными, беря по одному за один раз, и добавляете его к своей группе (и поскольку она становится все больше, этот процесс становится легче).

Когда все соглашаются, пространство конденсируется в единственное определение, которое приятно.

Отсюда вы видите необходимость заставлять других приходиться к согласию.

(в более поздних камерах (гранях) существуют различные его вариации. В одном из них много существ двигаются гармонично, а когда один индивид выходит из согласия, это неприятно для всех остальных и вы принуждаете его вернуться. В другом - похоже должны быть и фальшивые существа и настоящие, и вы видите, что вам нужно только согласие настоящих существ и тогда вы можете освободиться от (обойтись без) фальшивых.

K37: Ощущение (восприятие, чувство - *Sensation*)

Перед вами 4-х мерный объект. Он имеет 13 трехмерных сторон, где каждая сторона представляет собой трехмерный объект. Трехмерными объектами являются прямоугольные пирамиды (4 стороны плюс квадратное основание). 10 этих трехмерных объектов твердые, и 3 - пустотелые.

Вы получаете намерение, что это - ваша форма и что вас побуждают стать им. Поэтому вы выбираете быть этим объектом, чтобы посмотреть, что произойдет.

Затем появляется 4-х мерный энергетический пучок, он заскакивает в вас и выскакивает из вас (имеется ввиду ваша много-пирамидальная форма). Он входит посредством пустотелой пирамиды, отрикошечивает от твердых пирамид, и затем уходит через пустотелую. Поскольку есть 3 пустотелых, пучок несбалансирован и дезориентирован, и вы ощущаете несовершенство (незавершенность).

Затем появляется другое существо в такой же форме, что и вы.

Вы вдвоем выравниваете ваши пустотелые области и проецируете пучки друг другу и все приходит в славный баланс, вы чувствуете радость и упорядоченность. В этом присутствует приятный ритм. Вы получаете идею, что это удовольствие (наслаждение).

Затем другое существо (объект) отворачивается от вас и выходит из соответствия и пучок становится совсем неровным и дезориентированным. Вам это не нравится. Вы получаете намерение, что это боль (страдание).

Затем пучки останавливаются, существо уходит, а вы переходите к следующей камере.

(обратите внимание, что в нем нет слов, и я здесь назначаю слова удовольствие и боль. Но то, что на самом деле проецируется, это просто своего рода произвольное намерение, которое затем определяется самим опытом (переживанием). Это больше похоже на то, как будто кто-то постукивает по нему указкой и назначает (присваивает) ярлык для по-

следующей ссылки).

К38: Удовольствие - за счет других

Вы следуете за другим "пирамидальным существом" из К37 в грань К38, которая представляет собой 6-мерное пространство. Вы все еще имеете "пирамидальную форму", созданную для себя.

Это пространство содержит в сумме 14 таких много-пирамидальных тел, включая ваше. Вокруг пляшут энергетические пучки, и вы участвуете в обмене пучками. Пучки не настроены (не ориентированы, не подогнаны) и это немного неприятно.

Два других существа входят в хорошее соответствие и начинают переживать "удовольствие". Но это приводит к тому, что пучки всех остальных становятся еще хуже ориентированы и вы чувствуете "боль". Поэтому все остальные вытесняют этих двоих из взаимного соответствия.

Затем у вас появляется возможность войти в соответствие с кем-то другим и вы это делаете. Это приятно, но вы замечаете, что все другие опять в страданиях. Вы позволяете им растолкать вас (в разные стороны) и все, включая вас, возвращаются к состоянию, когда вам немного неприятно.

Отсюда вы осознаете, что удовольствие достигается за счет страданий других.

К64: Необходимость в правилах.

Здесь 3 существа в 7-мерном пространстве.

Двое из них создают сложную, тщательно проработанную игру, с тем, что вы можете видеть как скачущие спирали, винты, брусья и конусы, энергии и шары.

Они увлеченно и заинтересованно играют.

К ним присоединяется третье существо и тоже играет. Но он не знает правил и придумывает свои собственные и играет по-другому. Другие расстраиваются и начинают менять правила, чтобы самим приспособиться и не отстать от нового игрока.

Игра становится хаотичной и распадается на кусочки. Игроки отходят, видят результаты и чувствуют себя несчастными.

Поэтому они снова собираются вместе и на этот раз они определяют правила в терминах спиралей и т.п., и выстраивают модель, которая демонстрирует эти правила. Затем они запикивают копии правил друг в друга (своего рода имплантирование), так что вы можете видеть правила внутри каждого из них.

Теперь приходит 4-мерное существо и, прежде чем он сможет играть, его имплантируют этими правилами.

Теперь все идет хорошо и все "счастливы".

Затем вы присоединяетесь к игре, и поскольку вы увидели необходимость в правилах, вы позволяете другим имплантировать внутрь вас эти правила.

К?: Необходимость в игроках

Между двумя командами туда-сюда скачет многомерная сфера (по 8 игроков в каждой?). Игра приятная. Уходит один игрок и тогда игра менее радостная. Потом уходят другие и так до тех пор, пока не остается никого кроме вас. Вы сидите в одиночестве и скучаете.

Затем приходит другая группа, принимает вас и начинает играть. Один из игроков пытается уйти, но группа его удерживает и заставляет вернуться в игру. Теперь игра становится даже еще более приятной.

Это показывает вам, что вы должны заставлять других оставаться в игре.

Другие грани:

Есть множество других граней, которые я не прошел как следует, но из которых я кое-что извлек. Кроме упомянутого выше и в Космической Истории, похоже должно быть что-то типа следующего:

- а) Необходимость в воспроизведении
- б) Необходимость в несовершенном воспроизведении
- в) Необходимость в продолжительности (упорстве, живучести)
- г) Необходимость в восхищении
- д) Необходимость в подтверждении (признании)
- е) Необходимость разделяться
- ж) идея, что выживет только один

з) идея, что когда два терминала связываются или общаются, один будет доминирующим, а другой - подчиняющимся.

и) идея, что когда вы слишком свободно общаетесь, вы становитесь связанными с (присоединенными к) терминалам, которые будут господствовать над вами.

Заключение:

Бриллиант знания выглядит почти глупым и бесхитростным (примитивным). Только простодушные существо-новичок могло бы все это проглотить полностью.

Его сила исходит исключительно из того факта, что он происходит в полном вакууме отсутствия информации и опыта.

Я уверен, что в этой штуке существуют более трудные (причиняющие больше беспокойства) предпосылки, которые я еще не нашел.

=====

26. ФАЛЬШИВЫЙ БРИЛЛИАНТ ЗНАНИЯ

29 июня 1990

Это ранний имплант, применявшийся во Вселенной Движения (т.е. между Вселенной Игр и Вселенной Символов).

Хотя индивид уже подчинялся наказательным вселенным и конвейеру (добавлявшему негативные цели), все что они сделали, они давали ему аберрированные идеи, которые ему нравилось моделировать и драматизировать. На самом деле он не считал, что это применимо к нему, как к тэтану. Они на самом деле подвергали воздействию только свои мокапы. У него были неприятности с тем, что вещи ухудшаются или со скольжением по нисходящей спирали и т.д., но он никогда не соглашался позволять сократить свою мощь.

Он еще не подчинялся большому расщепителю, который мог бы разделить его на отколовшиеся точки зрения, из которых он мог бы дубасить себя компульсиями. Вполне вероятно, что он мог иметь иммунитет (невосприимчивость) с такому воздействию, если бы такие штуки с ним проделывали. Вполне возможно, что после этого импланта, все, что ему заставляло его расщепляться слетело бы с него и он просто скользнул обратно в бытие самим собой (как это произошло с пунктами расщепителя в наказательных вселенных). На этой стадии он все еще был невосприимчив к воздействию силы.

Но его можно было одурачить и ударить противомыслью. Его легко можно было обманом ввести в аберрированную логику, главным образом поскольку вселенные соглашений установили набор несогласованных определений, которые постоянно создавали ему проблемы с логикой.

Также у него уже была кнопка на Бриллиант Знания. Исходный бриллиант (давным-давно) уже вспоминался смутно и о нем думалось с религиозным благоговением. К тому же его мокап использовался в наказательных вселенных, таким образом добавляя немного избегания и неконфронта.

Этот имплант использует мокап Бриллианта Знания, чтобы протащить Ложные Данные и аберрированную логику. Основываясь на них, жертву обманом склоняют согласиться сократить свои способности. По существу его уговаривали сделаться слабым, подчиняться разным вещам и забывать, то что он сделал, по "очень основательной причине" (которая основывается на ложных данных).

Этот фальшивый бриллиант давался нам в качестве приза за победу в игре. Игра была подстроенной, но индивид думал, что он добился чего-то очень ценного (полезного). Более того, этот имплант заставляет жертву соглашаться дурачить других жертв, обманом принуждая их принимать фальшивый бриллиант, и рекламировать насколько это замечательно и какие огромные успехи (достижения) получены от него.

Сначала фальшивый бриллиант входит в индивида. В течении всего инцидента он продолжает вспыхивать радиоактивным светом, которой, похоже, должен был полностью распространяться через жертву. Эти вспышки также связаны с некоторым треском. Начальные пункты являются небольшими вариациями шаблона 1 (на каждом пункте бриллиант вспыхивает).

Остаток инцидента состоит из установления 64-х аберрированных соглашений. Они следуют последовательности 64 наказательных вселенных. Сначала бриллиант поворачивается, чтобы представить вам одну из своих граней (здесь 64 грани), которая затем вспыхивает. Радиоактивная вспышка приносит "картинку". Эта "картинка" на самом деле является маленькой историей (т.е. она является 4-х мерной картинкой с компонентой времени). История демонстрирует вам некий "основной принцип" вселенной или еще что-то. Эта "Истина" будет некой наводящей ужас идеей, такой как все мы являемся кусочками, отломившимися от Дьявола, которого выбросили (изгнали) с небес.

Картинка ударяет очень сильным потоком, который заставляет вас чувствовать себя в какой-то мере оцепеневшим. Это не является настоящей соматикой типа энергетического воздействия. Это больше похоже на удар ужасной правдой, которая разрушает основы вашей жизни. Это ошеломляет по линии противомысли. С картинкой приходит сильное намерение, что "это - абсолютная истина". Обычно вы могли бы просто отбросить эту идею после нескольких минут размышлений, но в этом случае они берут вас пока вы все еще в шоке и не конфронтуете эту "Истину". В этот момент бриллиант просит вас согласиться, что эти данные истинны (или иначе он заберет назад от вас все его знания). Поэтому, все еще находясь в шоке, вы соглашаетесь, что вы верите ему. Затем бриллиант показывает вам логическую цепь, основанную на этом ложном данном. Конечная точка этой цепи должна убедить вас, что вы должны согласиться с чем-то, что является логичным результатом всему этому. Затем бриллиант заставляет вас сделать это соглашение. Затем он заставляет вас согласиться забыть эту "Истину" и скрыть от себя это соглашение, потому что эта истина слишком ужасна, чтобы ее помнить (вам говорят, что она может свести вас с ума, если бы вы ее узнали).

Затем бриллиант поворачивается своей следующей гранью и приносит следующее ложное данное.

Здесь, по-видимому, бриллиант должен быть 5 или 6-мерным объектом. В 3-х измерениях он появляется в виде 8-стороннего алмаза (бриллианта) (две 4-сторонних пирамиды основанием к основанию), но на самом деле он имеет 64 таких стороны.

Ложное данное очень отдаленно связано с соответствующей наказательной вселенной (и ее инверсией). Т.е. ложное данное для "Создавать" должно иметь некоторое отношение к созданию и разрушению. Но здесь нет попытки буквального использования терминалов наказательной вселенной и т.п. Однако, для использования в этом окружении они привлекают мокапы наказательной вселенной (все перемешанные).

Разные ложные данные противоречат друг другу, но это не имеет значения, поскольку каждое забывается прежде чем будет имплантировано следующее.

Многие более поздние импланты также вводят ложные данные. Это особенно обычно для имплантов, устанавливаемых Управляющими Сущностями (КС или УС).

Эти исследования еще не закончены, не все еще ложные данные обнаружены, некоторые могут быть присвоены неверным целям, а некоторые ложные данные могут быть из более поздних имплантов.

После добавления к этому списку последних ложных данных и необходимости проходить большое количество Управляющих Сущностей, начало казаться, что основная часть этих пунктов били от УС, создающих (строящих) имплант, применяемый в этой и возможно более ранних вселенных. Поэтому я начал проверять пункты, чтобы установить были ли они из оригинального фальшивого бриллианта или из его более поздних версий. Поэтому, там, где мне удалось их отсортировать, эти ложные данные помечены буквой "Б" (базовые), а более поздние ложные данные отмечены как "П" (поздние).

Также можно очень понять, что оригинальный фальшивый бриллиант снова и снова копировался и использовался всю дорогу вниз по траку, или модифицировался и применялся только с незначительными вариациями. Выглядит так, будто было много ложных данных имплантировалось, чтобы создать почитателей (верующих), рабов или кого угодно, так что в этих имплантах много места для вариаций. Также некоторые импланты ложных данных могли не использовать бриллиант (но вероятно они менее эффективны). Конечно все импланты в некоторой степени являются ложными данными. Но здесь мы делаем акцент на инцидентах, где ложные данные являются ключевой кнопкой и использовались, чтобы добиться согласия с аберрированными вещами.

Когда вы проходите УС/КС, отмечение оригинального фальшивого бриллианта работает чрезвычайно хорошо, так что это вполне действенно (обосновано).

ШАБЛОН ФАЛЬШИВОГО БРИЛЛИАНТА ЗНАНИЯ

- а. Победа в игре
- б. Вам дают бриллиант и вы соглашаетесь принять его.
- в. Бриллиант вплывает в вас.

Стартовая последовательность (как шаблон 1)

Бриллиант вспыхивает в центре вашего существа на каждом из этих пунктов.

1. ПРИНИМАТЬ БРИЛЛИАНТ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ (*TO ACCEPT THE JEWEL IS NATIVE STATE*)

2. ПРИНИМАТЬ БРИЛЛИАНТ - ЭТО БЫТЬ СТАТИКОЙ (*TO ACCEPT THE JEWEL IS TO BE THE STATIC*)

3. ПРИНИМАТЬ БРИЛЛИАНТ - ЭТО ОСУЩЕСТВЛЯТЬ СТРЕМЛЕНИЕ К ЧТОТНОСТИ (*TO ACCEPT THE JEWEL IS TO FULFILL THE URGE FOR SOMETHINGNESS*)

4. БРИЛЛИАНТ - ЭТО ОСНОВА ВСЕХ СТРЕМЛЕНИЙ (*THE JEWEL IS THE BASIS FOR ALL URGES*)

5. БРИЛЛИАНТ - ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ОБЛЕГЧЕНИЯ (*THE JEWEL IS THE BASIS FOR ALL RELIEF*)

6. БРИЛЛИАНТ - ЕДИНСТВЕННАЯ РАЗУМНАЯ ПРИЧИНА (*THE JEWEL IS THE ONLY REASON WHY*)

7. БРИЛЛИАНТ - ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ДЕЙСТВИЯ (*THE JEWEL IS THE BASIS FOR ALL ACTION*)

8. В НАЧАЛЕ, СЕЙЧАС И НАВСЕГДА, ЕСТЬ РЕШЕНИЕ, И ЭТО РЕШЕНИЕ - ПРИНЯТЬ БРИЛЛИАНТ (*IN THE BEGINNING, NOW, AND FOREVER, IS THE DECISION, AND THE DECISION IS TO ACCEPT THE JEWEL*)

9. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЕ РЕАЛЬНЫЕ РЕШЕНИЯ (*THE JEWEL CONTAINS ALL*

REAL DECISIONS)

10. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЕ РЕАЛЬНЫЕ ПОСТУЛАТЫ (*THE JEWEL CONTAINS ALL REAL POSTULATES*)
11. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЕ РЕАЛЬНЫЕ СОГЛАШЕНИЯ (*THE JEWEL CONTAINS ALL REAL AGREEMENTS*)
12. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ЕДИНСТВЕННЫМ ИСТОЧНИКОМ ВРЕМЕНИ (*THE JEWEL IS THE ONLY SOURCE OF TIME*)
13. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ЕДИНСТВЕННЫМ ИСТОЧНИКОМ ПРОСТРАНСТВА (*THE JEWEL IS THE ONLY SOURCE OF SPACE*)
14. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ЕДИНСТВЕННЫМ ИСТОЧНИКОМ ЭНЕРГИИ (*THE JEWEL IS THE ONLY SOURCE OF ENERGY*)
15. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ЕДИНСТВЕННЫМ ИСТОЧНИКОМ МАТЕРИИ (*THE JEWEL IS THE ONLY SOURCE OF MATTER*)
16. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЯКУЮ ЛЮБОВЬ (*THE JEWEL CONTAINS ALL LOVE*)
17. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЯКУЮ ЭМОЦИИ (*THE JEWEL CONTAINS ALL EMOTION*)
18. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЯКУЮ МЫСЛЬ (*THE JEWEL CONTAINS ALL THOUGHT*)
19. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЯКОЕ УСИЛИЕ (*THE JEWEL CONTAINS ALL EFFORT*)
20. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЯКОЕ ЗНАНИЕ (*THE JEWEL CONTAINS ALL KNOWLEDGE*)
21. БРИЛЛИАНТ СОДЕРЖИТ ВСЯКОЕ ПОНИМАНИЕ (*THE JEWEL CONTAINS ALL UNDERSTANDING*)
22. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОЙ РЕАЛЬНОСТИ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL REALITY*)
23. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОГО СМЫСЛА (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL MEANING*)
24. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОЙ ПРАВДЫ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL TRUTH*)
25. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОЙ КРАСОТЫ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL BEAUTY*)
26. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОЙ ЦЕННОСТИ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL VALUE*)
27. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОЙ ОБЛАДАТЕЛЬНОСТИ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL HAVINGNESS*)
28. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОГО СУЩЕСТВОВАНИЯ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL EXISTENCE*)
29. БРИЛЛИАНТ ЯВЛЯЕТСЯ ИСТОЧНИКОМ ВСЯКОЙ ПРОСВЕЩЕННОСТИ (*THE JEWEL IS THE SOURCE OF ALL ENLIGHTENMENT*)
30. ПРИНИМАТЬ БРИЛЛИАНТ - ЭТО ДОСТИГАТЬ ПОЛНОГО ЗНАНИЯ (*TO ACCEPT THE JEWEL IS TO REACH TOTAL KNOWINGNESS*)
31. ПРИНИМАТЬ БРИЛЛИАНТ - ЭТО ИЗУЧИТЬ СКРЫТЫХ ЗНАЧЕНИЙ, ЛЕЖАЩИХ ЗА ВСЕМ СУЩИМ (*TO ACCEPT THE JEWEL IS TO LEARN THE HIDDEN MEANINGS BEHIND ALL EXISTENCE*)
32. ПРИНИМАТЬ БРИЛЛИАНТ - ЭТО УЗНАТЬ ИСТИННУЮ ПРИЧИНУ ВСЕГО (*TO ACCEPT THE JEWEL IS TO KNOW THE TRUE REASON FOR EVERYTHING*)

ЛОЖНЫЕ ДАННЫЕ И СОГЛАШЕНИЯ

Затем бриллиант поворачивается первой гранью. Чтобы помочь одитировать я даю вам цель наказательной вселенной и ее инверсию (из списка оценивания). После этого я перечисляю ложное данное и аберрированное соглашение. Обратите внимание, что это действительно довольно сложные картинки и т.п. (и им нет необходимости использовать терминалы наказательной вселенной). Это только быстрый обзор, чтобы помочь вам в от-мечании.

Имейте ввиду, что пункты, помеченные "Б" - это Базовые пункты в оригинальном фальшивом бриллианте, а пункты, помеченные "П" - это более поздние ложные данные.

16 динамика.

1. Создавать (<i>To Create</i>)	(Статуя)		Разрушать (<i>To Destroy</i>)	(статуя дьявола)
--------------------------------------	----------	--	------------------------------------	------------------

Б: Бог все создал, а мы продолжаем все это портить. Поэтому вы соглашаетесь, что вы никогда не должны ничего не создавать, ни разрушать, потому что это вселенная бога.

2. Моделировать (<i>To Mock Up</i>)	(Компьютер)		Размоделировать (<i>To Unmock</i>)	(энергетическая масса)
------------------------------------------	-------------	--	-----------------------------------------	------------------------

Б: Когда вы моделируете (мокап) что-то, это выходит из под контроля. Поэтому вы соглашаетесь, что моделировать что-то опасно.

П: Если бы вы могли смоделировать что-то реальное в этой вселенной, способности должны были бы выйти из под контроля и вы бы смоделировали все то, чего вы боитесь и они вы вас уколошили. Поэтому вы соглашаетесь не позволять своим мокапам становиться реальными.

3. Воображать (<i>To Imagine</i>)	(Мультяшная Мышь)		Разрушать иллюзии (<i>To Disillusion</i>)	(вампир, упырь)
----------------------------------------	-------------------	--	------------------------------------------------	-----------------

Б: За пределами третьего измерения существуют ужасные вещи, которые не хотят, чтобы вы их видели и они будут нападать на вас, если вы это сделаете. Поэтому вы соглашаетесь не воображать ничего за пределами третьего измерения.

П: Если ваше воображение выйдет из-под контроля, вы вообразите ваши самые худшие страхи. Поэтому вы соглашаетесь ничего не воображать.

4. Усиливать (<i>To Intensify</i>)	(Энергетическое облако)		Истощать (<i>To Drain</i>)	(черные водовороты, воронки)
-----------------------------------------	-------------------------	--	---------------------------------	------------------------------

Б: Когда вы защищаетесь (отвечаете ударом на удар) от чего-то, он усиливается вашими усилиями противостоять ему. Поэтому вы соглашаетесь не отвечать ударом на удар.

П: Когда вы думаете о чем-нибудь, это становится сильнее и увеличивает свою власть над вами, поэтому вы соглашаетесь не думать ни о чем вне нормальной реальности.

15 динамика

5. Манипулировать (<i>To Manipulate</i>)	(Пингвин-банкир)		Разорять, уничтожать (<i>To Ruin</i>)	(Дракон)
-----------------------------------------------	------------------	--	--------------------------------------------	----------

Б: Судьба (рок) тайно манипулирует вашим поведением и вы ничего с этим не можете сделать, поэтому вы соглашаетесь ни за что не принимать ответственность, поскольку это не ваша вина.

П: Существуют злые люди, которые могли бы манипулировать обществом ради своих собственных успехов и причинять вред. Поэтому вы соглашаетесь мешать всякому, кто пытается манипулировать обществом.

6. Обменивать(ся) (<i>To Exchange</i>)	(Продавец душ)		Воровать (<i>To Steal</i>)	(Енот)
---------------------------------------------	----------------	--	---------------------------------	--------

Б: Вы отказались от своего права не соглашаться в обмен на возможность играть в эту игру. Поэтому вы соглашаетесь соглашаться с законами этой вселенной.

П: Вы обещали служить богу в обмен на жизнь. Поэтому вы соглашаетесь всегда служить богу и подчиняться законам его вселенной и ничего не подвергать сомнению.

7. Соревноваться (<i>To Compete</i>)	(Тренер, кукла)		Мошенничать (<i>To Cheat</i>)	(Скелет)
-------------------------------------------	--------------------	--	------------------------------------	----------

Б: Когда люди соревнуются, только один может победить, а большинство должно проиграть. Поэтому вы соглашаетесь большую часть времени проигрывать.

П: Если бы вы были сильным, вы должны были бы быть эгоистичных и злым навсегда. Поэтому вы соглашаетесь оставаться слабым.

8. Играть (<i>To Play</i>)	(Китайчонок)		Дурачить (<i>To Fool</i>)	(Джокер)
---------------------------------	--------------	--	--------------------------------	----------

Б: Жизнь - всего лишь игра и вы существуете только как игровая пешка. Поэтому вы соглашаетесь, что не имеет значения, что вы делаете, или что с вами происходит, поскольку как бы то ни было нет высшего назначения.

П: Все мы - одно целое, так что когда вы проигрываете кому-то другому, вы на самом деле выигрываете, потому что вы являетесь также и им. Поэтому вы соглашаетесь часто проигрывать, чтобы помочь себе победить где-то в другом месте.

14 динамика

9. Знать (<i>To Know</i>)	(Двухголовый дронт)		Вводить в заблуждение (<i>To Mislead</i>)	(Горилла)
--------------------------------	------------------------	--	------------------------------------------------	-----------

Б: Когда вы узнали настоящую правду, вы выбрали забыть ее по основательным причинам. Поэтому вы соглашаетесь не пытаться узнать настоящую правду.

П*: Если бы люди узнали об этом, они бы могли это разрушить. Поэтому вы соглашаетесь, что вы должны не допускать никаких попыток это раскрыть.

10. Понимать (<i>To Understand</i>)	(Бурундук)		Понимать неверно (<i>To Misunderstand</i>)	(калека)
------------------------------------------	------------	--	-------------------------------------------------	----------

Если бы что-то можно было понять, вы бы уже должны были это понимать. Единственное, чего стоит понимание, принадлежит богу и не может быть понято вами. Следовательно вы соглашаетесь не пытаться ничего понимать, поскольку эти усилия бесполезны.

11. Поглощать (<i>To Absorb</i>)	(Греческий герой)		Отказываться (<i>To Discard</i>)	(Амазонка)
---------------------------------------	-------------------	--	---------------------------------------	------------

Существа - это монеты вселенной и вы можете увеличить свою силу и власть только поглощая их. Поэтому вы соглашаетесь постараться поглотить как можно больше духов.

12. Изучать, учиться (<i>To Learn</i>)	(гном)		Забывать (<i>To Forget</i>)	
---------------------------------------------	--------	--	----------------------------------	--

Если бы вы этому научились, это могло бы расстроить игру. Поэтому вы соглашаетесь навсегда это забыть.

13 динамика

13. Мыслить (<i>To Reason</i>)	(клоун)		Расстраивать, нарушать (<i>To Discombobulate</i>)	(человек-оркестр)
-------------------------------------	---------	--	--------------------------------------------------------	-------------------

Настоящей причиной для существования является скормить свою душу богу. Поэтому вы соглашаетесь позволить себя съесть, когда придет время.

14. Ориентировать (<i>To Orient</i>)	(проволочный человек)		Дезориентировать (<i>To Disorient</i>)	(волчок, юла)
-------------------------------------------	--------------------------	--	---------------------------------------------	------------------

Если бы вы были действительно ориентированы, вы бы могли увидеть, что все это подделка и иллюзия, и вся ваша обладательность была бы потеряна. Поэтому вы соглашаетесь остаться навсегда дезориентированным.

15. Направлять, вести, быть гидом (<i>To Guide</i>)	(проводник, лоцман, пилот)		Неправильно направлять (<i>To Misdirect</i>)	(огородное пугало)
----------------------------------------------------------	-------------------------------	--	---------------------------------------------------	-----------------------

Однажды вы были богом и намеревались всех вывести, но вы потерпели неудачу и это ваша вина, что все здесь теперь застряло. Поэтому вы соглашаетесь оставаться здесь и страдать вместе со всеми остальными, потому что это все ваша вина.

16. Вычислять, рассчитывать (<i>To Compute</i>)	(игрушечные тела)		Запутывать (<i>To Confuse</i>)	(зомби)
------------------------------------------------------	----------------------	--	-------------------------------------	---------

Вы используете мозг для того, чтобы думать и различать (осознавать), следовательно вы соглашаетесь быть бессознательным всякий раз когда вы выходите из тела.

12 динамика

17. Создавать, сооружать (<i>To Engineer</i>)	(люди-раки)		Дестабилизировать (<i>To Unstabilize</i>)	(отморозок, голо- вотрез, тупица)
----------------------------------------------------	-------------	--	------------------------------------------------	--------------------------------------

Тело было построено в качестве ловушки для духов и вы не сможете выбраться из него до тех пор, пока не умрете. Поэтому вы соглашаетесь принять смерть и умереть так быстро как это возможно, чтобы выбраться из этой ловушки.

18. Конструировать, со- здавать (<i>To Construct</i>)	(бобры)		Разрушать (<i>To Teardown</i>)	(аварийный кран - <i>wreck crane</i>)
------------------------------------------------------------	---------	--	-------------------------------------	-------------------------------------------

Все новое создается из остатков старых масс и энергий. Поэтому вы соглашаетесь, ничего на самом деле не может быть ни создано, ни разрушено.

19. Структурировать (<i>To Structure</i>)	(кристаллы)		Раскалывать (<i>To Shatter</i>)	(Денщик, ординарец)
------------------------------------------------	-------------	--	--------------------------------------	------------------------

Структура этой вселенной такова, что объекты реальные, а мысли - нереальные. Поэтому ваши мысли не могут ни на что воздействовать.

20. Строить (<i>To Build</i>)	(люди-змеи)		Потерпеть крушение (<i>To Wreck</i>)	
------------------------------------	-------------	--	-------------------------------------------	--

Материя была построена множеством совместно работавших существ. Поэтому вы соглашаетесь, что ваши постулаты сами по себе (в одиночку) не способны воздействовать на материю.

11 динамика

21. Придавать форму (<i>To Shape</i>)	(пластилиновые люди)		Искажать (<i>To Distort</i>)	(морж)
--------------------------------------------	-------------------------	--	-----------------------------------	--------

Все мы сформированы (созданы) из постулатов других. Поэтому вы соглашаетесь, что постулаты других должны воздействовать на вас.

22. Комбинировать, объ- единять (<i>To Combine</i>)	(Сиамские близнецы)		Фрагментировать (<i>To Fragment</i>)	(черви)
----------------------------------------------------------	------------------------	--	-------------------------------------------	---------

Только групповые постулаты могут смоделировать или воздействовать на реальность. Если бы вы были одиноки, у вас бы не было вселенной. Поэтому вы соглашаетесь объединяться с другими существами и слипаться с ними.

23. Изменяться (<i>To Change</i>)	(Волшебник, маг)		Взрываться внутрь (<i>To Implode</i>)	(колдунья, ведьма)
----------------------------------------	---------------------	--	--------------------------------------------	-----------------------

Эта вселенная является построенной картиной, а вы - только фигура, нарисованная на ней господином-художником, вы двигаетесь и действуете как ему нужно для создания этого рисунка. Поэтому вы соглашаетесь, что вы ни на что не можете воздействовать и не можете изменяться, вы должны оставаться таким как есть.

24. Равняться (<i>To Align</i>)	(люди- медведи)		Бунтовать (<i>To Revolt</i>)	(черная пантера)
--------------------------------------	--------------------	--	-----------------------------------	---------------------

Наши попытки быть индивидуальностями и идти своим собственным путем привели нас к такой печальной судьбе. Поэтому вы соглашаетесь равняться на бога исследовать его желаниям, и отбросить в сторону свои собственные нужды и желания.

10 динамика

25. Очищать (<i>To Purify</i>)	(огненные люди)		Извращать (<i>To Pervert</i>)	(сатир, распутник)
-------------------------------------	--------------------	--	------------------------------------	-----------------------

Все ваши желания грязные (порочные), проистекающие из вашей грубой животной природы. Поэтому вы соглашаетесь подавлять все ваши стремления, желания и цели, чтобы очистить свою душу.

26. Защищать (<i>To Protect</i>)	(шар энергии)		Наносить урон (<i>To Hurt</i>)	(серебряный шар)
---------------------------------------	---------------	--	-------------------------------------	------------------

Существуют высшие существа ("божественная полиция, ангелы или полубоги), которые защищают вас от чрезмерного ущерба. Поэтому вы соглашаетесь отдавать им всю свою преданность и никогда не сомневаться (не интересоваться) в их методах.

27. Оборонять (<i>To Defend</i>)	(маленькие зеленые человечки)		Нападать (<i>To Attack</i>)	(горилла-солдат)
---------------------------------------	-------------------------------	--	----------------------------------	------------------

Единственное реальное существо - это общество, которым является бог. Мы же только клетки в его теле. Поэтому вы соглашаетесь защищать общество от заблуждающихся ("злокачественной опухоли") индивидов, которые работают против него.

28. Быть судьей, судить (<i>To Arbitrate</i>)	(люди-быки)		Не соглашаться (<i>To Disagree</i>)	(змея)
----------------------------------------------------	-------------	--	------------------------------------------	--------

Мы прямо сейчас все находимся в импланте и это просто его пункт. Поэтому вы соглашаетесь, что вы не можете не соглашаться или изменять реальность, потому что здесь нет ничего, что можно изменить (?)

9 динамика

29. Укреплять (<i>To Enhance</i>)	(люди-призраки)		Дегradировать (<i>To Degrade</i>)	(демон)
----------------------------------------	-----------------	--	----------------------------------------	---------

Эта вселенная была построена, чтобы научить вас уроку, в котором вы отчаянно нуждаетесь. (Т.е., чтобы вас укрепить). Поэтому вы соглашаетесь пройти его и попытаться научиться из него и не бунтовать, не протестовать против всего, что с вами происходит.

30. Придумывать, изобретать (<i>To Invent</i>)	(гномы-рабочие)		Раздевать (<i>To Divest</i>)	(тролль)
-----------------------------------------------------	-----------------	--	-----------------------------------	----------

Вы - единственная настоящая личность и вы придумали все остальное. Поэтому вы соглашаетесь разделить и поместить кусочки себя во всех остальных, чтобы сохранить их смоделированными (или под контролем ?)

31. Украшать (<i>To Beautify</i>)	(добрая фея)		Делать уродливым (<i>To Make ugly</i>)	(старая ведьма)
----------------------------------------	--------------	--	---------------------------------------------	-----------------

Вся красота исходит от бога. Поэтому вы соглашаетесь, что вы сами по себе не можете создать ничего, кроме уродства.

32. Вдохновлять (<i>To Inspire</i>)	(музы)		Препятствовать (<i>To Occlude</i>)	(гипнотизер)
------------------------------------------	--------	--	-----------------------------------------	--------------

Только божественное вдохновение может привести к красоте. Это вдохновение нашептывается на ушко великим художникам, оно на самом деле исходит от бога. Поэтому вы соглашаетесь слушать и подчиняться любому шепоту, который появляется в вашем уме, потому что это божественное вдохновение.

8 динамика

33. Превращать (<i>To Convert</i>)	(человек -рыба-рептилия)		Избавлять от иллюзий (<i>To Disabuse</i>)	(шакал)
-----------------------------------------	--------------------------	--	------------------------------------------------	---------

Люди будут убивать всякого, кто попытается им помочь. Поэтому вы соглашаетесь не пытаться никому помогать.

34. Присоединять(ся) (<i>To Connect</i>)	(женщина-ангел)		Отсоединять(ся) (<i>To Disconnect</i>)	(женщина-паук)
-----------------------------------------------	-----------------	--	---------------------------------------------	----------------

Мы все являемся частичками Сатаны, который восстал против бога и посмотрел Бриллиант Знания, который был тогда запретным, и был наказан тем, что был фрагментирован и послан сюда. Поэтому вы соглашаетесь, что все мы заслуживаем наказания и должны радостно переносить нашу судьбу.

35. Поклоняться (<i>To Worship</i>)	(рыцари)		Профанировать (<i>To Profane</i>)	(монах)
------------------------------------------	----------	--	----------------------------------------	---------

Мы были созданы исключительно с целью поклонению богу и это поклонение состоит из принятия на себя его страданий. Поэтому вы соглашаетесь посвятить себя страданиям

во имя бога и принимаете все страдания без протеста.

36. Просвещать (<i>To Enlighten</i>)	(кролик-проповедник)		Затемнять (<i>To Obscure</i>)	(дымовой, туманный монстр)
-------------------------------------------	----------------------	--	------------------------------------	----------------------------

Настоящая правда так ужасна, что может свести вас с ума, поэтому вы соглашаетесь, что вы должны ее забыть.

7 динамика

37. Предопределять (<i>To Predetermine</i>)	(прорицатель)		Делать случайным (<i>To Randomize</i>)	(трехголовый грифон)
--------------------------------------------------	---------------	--	---------------------------------------------	----------------------

Вся история вселенной была предопределена во время ее создания. Поэтому вы соглашаетесь следовать предназначенному для вас курсу и не пытаться ничего изменить.

38. Проникать (<i>To Permeate</i>)	(тело тэты)		Растворять (<i>To Dissolve</i>)	(капля/амеба ¹)
-----------------------------------------	-------------	--	--------------------------------------	-----------------------------

Божественный свет проникает всюду и это единственный источник настоящей энергии. Поэтому вы соглашаетесь, что не можете сами создать никакой энергии и зависите от внешнего источника.

39. Собирать (<i>To Collect</i>)	(эльфы/феи)		Отвергать (<i>To Reject</i>)	(человек-волк)
---------------------------------------	-------------	--	-----------------------------------	----------------

Вы видите, что все мы выросли из одного и того же вечного источника и снова должны стать единым. Поэтому вы соглашаетесь приклеиться к другим существам и постараться слиться с ними воедино.

40. Оказывать воздействие (<i>To Influence</i>)	(Купидон)		Портить(ся) (<i>To Reject</i>)	(горбун)
------------------------------------------------------	-----------	--	-------------------------------------	----------

Если их оставить без контроля, люди будут действовать друг против друга. Поэтому вы соглашаетесь запикивать частичку себя в других, чтобы оказывать на них воздействие и заставлять действовать сообща.

6 динамика

41. Делать твердым (<i>To Solidify</i>)	(Пан -козел-бог)		Отрицать данность (<i>To Not-is</i>)	(человек-невидимка)
----------------------------------------------	------------------	--	-------------------------------------------	---------------------

Вся материя состоит из деградированных существ. Поэтому вы соглашаетесь, что материя может воздействовать на вас.

42. Локализовать (<i>To Locate</i>)	(гном, лепрекон)		Поместить не туда (<i>To Mismatch</i>)	(сверчок)
------------------------------------------	------------------	--	---------------------------------------------	-----------

Каждое существо имеет уникальное местоположение, точку зрения, дарованную ему богом. Это там, где вы проводите все свое мышление и откуда вы воспринимаете. Два отдельных местоположения должны быть двумя отдельными существами. Поэтому вы соглашаетесь, что вы не можете быть одновременно в двух местах.

43. Пожинать (плоды) (<i>To Gather</i>)	(тело - скафандр)		Отказываться (<i>To Abandon</i>)	(бродяга)
----------------------------------------------	-------------------	--	---------------------------------------	-----------

Все наши души собираются богом, когда мы умираем, поэтому вы соглашаетесь отказаться от всякой идентичности, когда потеряете тело.

44. Пробуждать, проявлять энергию (<i>To Energize</i>)	(мысленный круг)		Шокировать (<i>To Shock</i>)	(электрический человек)
-------------------------------------------------------------	------------------	--	-----------------------------------	-------------------------

Душа может проявлять энергию только путем самопожертвования. Поэтому вы соглашаетесь жертвовать частички себя для общего блага.

5 динамика

45. Делать открытия, находить (<i>To Discover</i>)	(кентавры)		Скрывать (<i>To Hide</i>)	(слизистый монстр)
---------------------------------------------------------	------------	--	--------------------------------	--------------------

¹ aneomba

Существует эта единственная вселенная, поэтому вы соглашаетесь, что находить что-то вне этой вселенной может быть только обманом чувств (галлюцинацией).

46. Заботиться (<i>To Care For</i>)	(девочка-птичка)		Мучить (<i>To Torture</i>)	(дьявол - щипцы)
------------------------------------------	------------------	--	---------------------------------	------------------

Единственное, что может сделать людей довольными и счастливыми - это слиться с богом. Поэтому вы соглашаетесь заботиться о других, помогая им принять бога и не роптать, как бы тяжкими не были их страдания.

47. Излечивать (<i>To Heal</i>)	(дух-хранитель)		Заражать (<i>To Infect</i>)	(колония микробов)
--------------------------------------	-----------------	--	----------------------------------	--------------------

?

48. Растить (<i>To Grow</i>)	(Генетическая Сущность)		Разлагаться (<i>To Rot</i>)	(грибковые создания)
-----------------------------------	-------------------------	--	----------------------------------	----------------------

?

4 динамика

49. Основывать (<i>To Establish</i>)	(Циклоп)			
-------------------------------------------	----------	--	--	--

Вы видите, что общество является сознательной сущностью, а индивиды - только клетками в такой сознательности и они не важны. Поэтому вы соглашаетесь, что вы должны контролировать других ради общества.

50. Расширять(ся) (<i>To Expand</i>)	(мышь инграмма Чтение-Ракета ? - <i>mouse RR engr</i>)		Заключать соглашение	
-------------------------------------------	---------------------------------------------------------	--	----------------------	--

?

51. Распределять (<i>To Share</i>)	(дельфины)			
-----------------------------------------	------------	--	--	--

Копия всегда меньше, чем оригинал. Мы все являемся результатом длинной серии копирования. Поэтому вы соглашаетесь, что вы всегда будете испорченной копией, не имеющей способностей оригинала.

52. Завоевывать (<i>To Conquer</i>)	(собаки - солдаты)			
------------------------------------------	--------------------	--	--	--

Бог умер от разрыва сердца, потому что не сумел прекратить борьбу. Поэтому вы соглашаетесь бояться бороться.

3 динамика

53. Контролировать (<i>To Control</i>)	(люди - лягушки)			
---------------------------------------------	------------------	--	--	--

Если оставить людей без контроля, все может быть разрушено. Поэтому вы соглашаетесь, что вы должны контролировать других ради их собственного блага.

54. Судить (<i>To Judge</i>)	(великаны)		Обвинять (<i>Accuse</i>)	
-----------------------------------	------------	--	-------------------------------	--

Вас судили и справедливо осудили, поэтому вы соглашаетесь, что вы заслужили все, что с вами происходит.

55. Организовывать (<i>To Organize</i>)	(гуманоид - клерк)		Дезорганизовывать (<i>Disorganize</i>)	
----------------------------------------------	--------------------	--	---------------------------------------------	--

Если бы постулаты каждого были бы равными, все было бы в хаосе. Поэтому вы соглашаетесь, что постулаты группы старше постулатов любого отдельного индивида.

56. Сотрудничать (<i>To Co-operate</i>)	(роботы)		Фальсифицировать (<i>Falsify</i>)	
----------------------------------------------	----------	--	----------------------------------------	--

?

2 динамика

57. Участвовать (<i>To Participate</i>)	(русалка)		Разъединять (<i>Disconnect</i>)	
----------------------------------------------	-----------	--	--------------------------------------	--

Мы только думаем, что мы проживаем жизнь, на самом деле мы все участвуем в массовом импланте, и постоянно к нам поступает следующий пункт. Поэтому вы соглашаетесь, что вы ничего не можете с этим сделать, или оказать воздействие на реальность.

58. Воспроизводить(ся) (<i>To Reproduce</i>)	(завоеватели - насекомые)		Окутывать/ обладать (<i>Disconnect</i>)	
---------------------------------------------------	------------------------------	--	----------------------------------------------	--

Когда кто-то воспроизводится, он этим уменьшается. Если бы этого не было, вселенная вскоре заполнилась бы и ничего не могло бы оставаться. Поэтому когда вы воспроизводите(ся) (разделяетесь), вы соглашаетесь стать меньше.

59. Удовлетворять (<i>To Satisfy</i>)	(пещерные люди)		Высмеивать (<i>Ridicule</i>)	
--------------------------------------------	--------------------	--	-----------------------------------	--

Только Бог абсолютен, а физическая вселенная преходяща, так что вселенная неудовлетворительна и только сам бриллиант и исполнение Божьего замысла распространить бриллиант удовлетворительны.

60. Присоединяться (<i>To Join</i>)	(люди - кошки)		Отделять (<i>Separate</i>)	
------------------------------------------	-------------------	--	---------------------------------	--

Все мы присоединились к соглашению, чтобы прийти к (создать) реальности. Если кто-нибудь действительно нарушит это соглашение, все должно будет развалиться. Поэтому вы соглашаетесь, что вы должны придерживаться всех однажды сделанных соглашений.

1 динамика

61. Есть (<i>To Eat</i>)	(тигр)			
-------------------------------	--------	--	--	--

Когда вы едите, вы получаете энергию от духа, которого вы съели, поэтому вы соглашаетесь, что вы населены (инфицированы) духами.

62. Чувствовать (<i>To Feel</i>)	(медведь)			
---------------------------------------	-----------	--	--	--

?

63. Восполнять (<i>To Replenish</i>)	(старый араб)		Стареть (<i>To Age</i>)	
-------------------------------------------	------------------	--	------------------------------	--

Все следует циклу "создавать -выживать -разрушаться" и вещи только могут долго восполняться, поэтому Вы соглашаетесь стареть и умирать.

64. Продолжаться (<i>To Endure</i>)	(пирамида)			
------------------------------------------	------------	--	--	--

Вселенная не продолжается, продолжается только Бог, поэтому вы можете продолжаться только становясь едины с Богом и помогая ему в его замысле захватить и охватить всех людей.

=====