

Пилот
Супер Сайо
часть 5
ВСЕЛЕННЫЕ ИМПЛАНТОВ

Copyright 1996

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

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ЭТО ЗАМЕТКИ О МОИХ ИССЛЕДОВАНИЯХ УРОВНЕЙ ВЫШЕ ОТ 7. ОНИ МОГУТ БЫТЬ РЕСТИМУЛИРУЮЩИМИ ИЛИ ВЫЗВАТЬ РАССТРОЙСТВО. ЭТИ МАТЕРИАЛЫ МОГУТ БЫТЬ НЕВЕРНЫМИ, НЕПОЛНЫМИ, ИМЕТЬ НАРУШЕНИЯ В ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ИЛИ ПРОСТО НАРУШАТЬ ДЛЯ ВАС ПРИНЦИП ПОСТЕПЕННОСТИ. ЧИТАЙТЕ ИХ НА СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ СТРАХ И РИСК¹.

ВВЕДЕНИЕ

16 декабря 1992 года

Мы - деградировавшие фрагменты богоподобных существ, создавших эту последовательность вселенных. Это падение заняло много времени и охватывает периоды существования множества вселенных. Обратная дорога будет длинной и трудной, но награды будут велики.

Рассматриваемый предмет столь обширен, что в нём найдётся поле для деятельности многих исследователей. Очевидно, я здесь уже не первый, не буду я и последним.

Что касается этих записок, я не пытался создать новый мост или пересмотреть работы Л. Рона Хаббарда. Я даже не пытался облечь эти материалы в форму, приемлемую для широкой публики. Вместо этого я совершил прогулку в неизведанные дикие земли, не рискуя ни чьим кейсом, кроме своего собственного. Это заметки о моём путешествии.

¹ Эти материалы действительно МОГУТ рестимулировать. Перед их чтением есть смысл ознакомиться с техникой прохождения «суицидального импланта» и заготовить соответствующий шаблон (см. Приложение 1).

Рестимуляция обычно проявляется в форме сильной, но несколько странной простуды, могут быть осязаемые соматические в районе грудины, снижение осознания, ревматические ощущения, временные амнезийные эффекты, но это всё редко — обычно именно простудные ощущения.

Выход из рестимуляции осуществляется прохождением шаблона «суицидального импланта», объективных процессов. Можно воспользоваться старым правилом: «Если что-то было включено процессом, то оно будет отключено тем же процессом при его продолжении». То есть вы заново прочитываете эти материалы, обращая внимание на рестимулирующие кнопки. Возможно, это придётся проделывать несколько раз.

Лучше всего применить всё в комплекте: и шаблон, и объективы, и повторное прочтение.

Если ничего не предпринимать, то рестимуляция сойдёт на нет через одну-две недели, но может затянуться и на месяц. При этом нет гарантии, что она не повторится при изучении дальнейших материалов.

Всё вышесказанное относится к тем, кто несколько продвинут в процессинге. (Процессинг не обязательно саентологический. Рестимулировались и продвинутые буддисты, даосы, суфии, последователи Ошо.) На непосвящённых эти материалы никакого воздействия не оказывают, по крайней мере такого не наблюдалось и просто не известно.

Исследование подобных рестимуляций позволило предположить, что рестимулируются не столько описанные события, сколько их проекции, драматизируемые социальными институтами.

Основная драматизация идёт в диапазоне тонов от 0.1 до 0.8 (по шкале Хаббарда). (прим. пер.)

ЧАСТЬ 1: ВВЕДЕНИЕ ВО ВСЕЛЕННЫЕ ИМПЛАНТИРОВАНИЯ ВСЕЛЕННЫЕ ИМПЛАНТОВ

29 марта 1990 года, пересмотр 16 декабря 1992 года

Самые фундаментальные aberrации берут начало в те времена, когда у индивида были способности приближающие его к богу. Чтобы всего лишь подумать об этих инцидентах, требуется занять точку зрения существа, которое может по своему желанию создавать и разрушать вселенные.

Но не обманывайтесь, думая, что подобное могущество способно решить все проблемы. В особенности, когда мы говорим о власти над МЭСТ или эквивалентами МЭСТ в других системах творения. Когда все как боги, проблемы межличностных отношений скорее усугубляются, а не уменьшаются.

Существо сначала становится aberrированным, а лишь затем, вследствие этих aberrаций, теряет могущество. Следовательно, мы находим, что самый ранний период отсутствия aberrаций сменяется периодом интенсивного aberrированного поведения, в который индивид всё ещё обладает могуществом бога.

Когда индивиду нельзя причинить вред или силой или эмоцией заманить его в ловушку, всё, что остаётся — это хитрость, ложные данные и суждения, способны вовлечь его в неприятности. И когда подобные индивиды вступают в конфликт, обладая могуществом создания вселенных, они будут создавать вселенные, специально устроенные так, чтобы обхитрить, унижить и aberrировать друг друга. Так возникли вселенные имплантации.

Вселенная имплантации - это вселенная, которая намеренно разрабатывается и используется для установления aberrаций. В основном они существовали на раннем участке трака, в те времена, когда создавать вселенные было намного легче, чем теперь.

Прежде чем углубиться в их обсуждение, необходимо немного предварительной информации о предмете вселенных в целом.

1. Природа вселенных

Вселенная — это самосогласованный (непротиворечивый) пакет правил и моделей (мокапов). Она содержит пространство или некий его эквивалент для отделения мокапов друг от друга. Как правило, там есть некое время, которое отвечает за последовательность событий. Она также заполнена чем-то вроде вещества и энергии. Ну и существует набор правил, управляющий работой всего этого хозяйства.

Вселенные МЭСТ, подобные нашей, уже долгое время в ходу, главным образом потому, что в наказательных вселенных эпохи домашних вселенных была имплантирована предрасположенность к такого рода мокапам. Но возможно и многое другое; и вселенные, которые разрабатывались как ловушки или импланты, часто выходят за пределы обычных определений, чтобы воспользоваться невежеством индивида или его пробелами в знаниях.

Вселенные создаются при помощи постулатов, увековечиваются изменением данности (*alterisness*), и делаются реальными для других посредством соглашения. Вселенные, в прохождении которых мы заинтересованы на данном этапе, также были постулированы, подвергнуты изменению-данности, и относительно них было принято соглашение. По этому поводу существует множество материалов в Аксиомах, Лекциях в Фениксе, Филадельфийском курсе докторантуры² (ФКД) и других ранних саентологических материалах. Если сначала пройти спакации³ (ФКД), обращая внимание на моделирование небольших простеньких вселенных и наблюдая поведение пространства и времени, можно значительно ускорить процессинг и улучшить понимание.

Как ЛРХ упоминал в одной из своих лекций, существа перемещаются из одной все-

² *Philadelphia Doctorate Course, PDC* - Филадельфийский курс докторантуры — продвинутый саентологический курс, который Л. Рон Хаббард читал в 1952 году.

³ *Spacation* - Слово, образованное от "space" (пространство) и означает что-то вроде "пространственности". Технический словарь Дианетики и Саентологии Хаббарда: 2. Процесс, имеющий дело с восстановлением способности создавать пространство. 3. Построение своего собственного пространства с помощью 8 якорных точек и прочное их удерживание без всяких усилий.

ленной в другую посредством соглашения.

Представьте себе вселенную с красным диваном и красным стулом, и вторую отдельную вселенную с зелёным диваном и зелёным стулом. Представьте себе, что кто-то соглашается с красным диваном и таким образом оказывается в красной вселенной. Теперь представьте себе, что он передумал и согласился с зелёным диваном. Тогда он перемещается в зелёную вселенную. Заметьте, что вследствие соглашения с зелёным диваном, он получает в придачу ещё и зелёный стул. Если ему хочется иметь зелёный диван и оранжевый стул, ему нужно либо внести в зелёную вселенную изменение-данности (*alter-is*) (что может оказаться непростым делом, если с ней уже согласилось много других существ), либо смоделировать новую третью вселенную с копией зелёного дивана и оранжевым стулом. Заметьте, что если бы он захотел встретиться с кем-то сидящим на зелёном диване, то ему было бы не отвертеться и от зелёного стула, поскольку другой индивид, скорее всего, находился бы именно там, а не в новой вселенной с оранжевым стулом.

Тэтан всё ещё сохраняет способность входить во вселенную, просто соглашаясь с ней. В настоящее время у него проблема не в том, чтобы попасть в новую вселенную, а в том, как выбраться из старой. Его соглашения с этой вселенной неотвязны и сильно закреплены. Он легко может войти в контакт с другой вселенной, представляя в ней кого-то и соглашаясь с ним, но получит лишь очень смутный эффект, потому что не отказывается от своих соглашений здесь, на Земле.

В ранние времена всё было по-другому. Я имею ввиду период времени, который следовал за отделением от статики, но предшествовал вселенным, основанным на твёрдых соглашениях, которые никто не мог покинуть. Вначале обстановка (это и есть та идеальная обстановка, к которой мы стремимся) состояла из множества основанных на согласии вселенных (а также многочисленных индивидуальных, не основанных на согласии вселенных) и они непрерывно создавались и изменялись посредством постулатов. Индивиды перемещались между ними, выбирая нужные соглашения.

Рассмотрим существо, не зависящее от пищи, одежды и любого другого МЭСТ, поскольку оно может создать что угодно, если ему чего-то захочется. Что же будет иметь для него ценность в таких обстоятельствах? Это были бы такие вещи как восхищение, новые и интересные творения, эстетика, коммуникация и т. п. Основные вещи, которые основываются на взаимном обмене между существами. Тут возникают ситуации, когда, например, существо моделирует вселенную и пытается сделать её достаточно эстетичной, чтобы заинтересовать других существ. Оно делает это, чтобы другие с ней согласились, восхищались ею и внесли свой вклад в её реальность. Это приводит к своего рода борьбе за первенство, попыткам набрать "очки", оцениванию, обесцениванию, художественной критике и всему остальному. На самом деле, между существами, которые по желанию могут творить и разрушать вселенные, существует очень высокий уровень игровых условий, согласованные виды наказаний и т. д. По правде говоря, это очень весело, но тому, кто разгуливает в теле из мяса, такая игра может показаться чересчур грубой.

Кроме обычных основанных на согласии вселенных, в которых существа встречаются друг с другом, вы можете обнаружить и основанные на согласии вселенные иного рода. Это разновидность "законсервированной", predeterminedенной заранее вселенной, которую можно считать аналогом современного кино. Такого рода вселенная постулируется вместе с завершенным трактом времени. То есть, когда постулируется эта вселенная, весь ход времени моделируется так же, как и пространство. Представьте себе какой-нибудь приятный фильм, созданный как полноценная реальность со всеми восприятиями и т. д. А теперь представьте, что "зритель" входит в соглашение с актёром в главной роли и воспринимает фильм так, если бы это была его собственная жизнь. Трак заморожен (неподвижен). Он подбирает начало и проживает его до конца, и если кино было хорошим, он может захотеть как-нибудь ещё раз его пережить. В таком фильме у вас обычно нет свободы выбора внутри вселенной. Трак просто движет вас в направлении от начала к концу. Это вселенная сама по себе и она не имеет местоположения в пространстве или времени по отношению ни к какой другой вселенной. Она просто существует сама по себе и если вам захочется с ней согласиться и пережить её - на здоровье. Конечно, у вас есть такой же выбор, как и сейчас, когда вы смотрите кассету на видеомagneтофоне. Вы можете её остановить, отмотать назад или про-

сто отключить. Но вы не можете изменить её содержание, если только вы не хотите создать копию всего этого и сделать «римейк» (новую версию) этой истории с некоторыми изменениями.

С созданием этих развлекательных вселенных было связано немало соперничества. Что-то вроде премии "Оскар" для Тэты, если можно так выразиться. Иногда, в качестве пари о том, чья модель будет самой популярной, разыгрывались суровые наказания, такие как период услужения или путешествие в неприятную вселенную.

Существовала и разновидность "законсервированной" вселенной, предоставлявшей некоторую свободу выбора, наподобие того, как это делается в видеоиграх или приключенческих компьютерных играх. То есть там мог существовать какой-то набор зафиксированных сцен и вы могли их проходить в зависимости от ключевых решений, которые вы могли принимать, или там мог быть набор зафиксированных целей, которые могли попадаться вам в случайной последовательности, и вы бы набирали очки, когда их поражали. Таким образом вы получаете серию мини-сцен, связанных друг с другом при помощи постулированной программы. Всё, что вы можете заставить делать компьютер или видеомаягнитофон, можно точно так же устроить в виде серии условных постулатов Тэты. Например, вы можете создать постулат, что если кто-то откроет дверь, то выбежит зелёная мышка. На самом деле, это не сложнее, чем постулировать, что зелёная мышка выбежит прямо сейчас.

Заметьте, что в этих обстоятельствах путешествия во времени эквивалентны перематке видеомаягнитофона. Речь конечно же идёт о путешествиях во времени относительно трака вселенной. Ваш собственный трак последователен, независимо от того, будете ли вы выделять петли по траку какой-то вселенной. Вы можете немного поиграть с видеомаягнитофоном и понять, что перематывая плёнку назад, можно "отправиться в прошлое", или "предсказывать будущее", если вы уже видели её раньше. Если на фильме записаны часы с календарём (это эквивалент даты на картине или действительного времени вселенной), то вы увидите, что для данной сцены время в той вселенной всегда одно и то же, когда бы вы её не смотрели.

Это затрудняет датирование. Со всем этим множеством основанных на согласии вселенных, где нет ни одной вселенной с "правильным" временем, да ещё с законсервированными вселенными, в которых всегда одна и та же дата, когда бы вы их не посещали, величины типа X триллионов лет назад не особенно полезны. Время в разных основанных на согласии вселенных не было связано и текло с различными скоростями, так что даже если бы два индивида согласились вести отсчёт в "земном" времени, то в следующий раз, когда они оказывались бы одновременно вместе в одной вселенной, их даты могли бы фантастически различаться. Датирование можно проводить по отношению к своему собственному опыту, наблюдая, что происходило для вас раньше, а что позже.

К концу этой последовательности вы обнаружите появление домашней вселенной. К этому времени существо уже достигло некоторого упадка. Вместо того, чтобы просто создавать и разрушать по своему желанию множество настоящих собственных вселенных, ему хотелось какого-то согласия. Поэтому была создана и согласована большая матрица связанных между собой вселенных. Каждому индивиду была выделена в этой матрице своя собственная домашняя вселенная, где он мог создавать всё, что пожелает. Он вложил в эту вселенную столько времени и творческих усилий, что ни за что не хотел от неё отказываться. В результате она превратилась для него в ловушку. Этот период свободной Тэты завершается разрушением матрицы домашних вселенных и её превращением в одну вселенную соглашений.

2. Механика вселенных

Вселенную можно создать, если точно и конкретно постулировать каждый её отдельный элемент. Однако, это довольно много работы. Существуют определенные общие упрощающие дело и простые в использовании приёмы. Они часто проявляются в устройстве простых вселенных.

Постулировать бесконечность почти так же просто, как и постулировать отдельный объект. Это благодаря тому что бесконечное число чего-то — это скорее одно единственное намерение, а не множество различных подробно описанных вещей. Скажем, вы хотите смо-

делировать пляж, по которому мог бы кто-нибудь прогуливаться. Если создавать каждую песчинку по отдельности и непохожей на своих соседей, на это уйдут эпохи. Вместо этого вы создаёте в деталях одну песчинку, а затем её копируете. Вы говорите, пусть она повторяется снова и снова. Если вам так хочется и если в пространстве пока еще ничего нет, вы можете просто сказать, что этот пляж тянется бесконечно. Вот вам и бесконечность. И сколько бы вы не шли по пляжу, там всегда будет ещё пляж. Заметьте, что пляж всегда будет одним и тем же, если только вы не пошли дальше и не изменили какие-то его части.

Вы можете постулировать и прогрессирующую бесконечность. Предположим, вы хотите смоделировать часть пляжа с переходом одного цвета в другой. Затем вы говорите, что он продолжается бесконечно в одном направлении, становясь светлее, а в другом - темнее. И снова это простой постулат, не требующий большой детальной проработки.

В качестве примера, соответствующего уровню человека, рассмотрим математическую числовую ось. Здесь постулат просто заключается в том, что есть число, а когда вы прибавляете к нему единицу, то получаете большее число. Когда создавались числа и счёт, нужно было придумать лишь основные предпосылки, касающиеся количества и счёта. Никому не приходилось сидеть и выдумывать по одному все мыслимые целые числа от единицы до бесконечности. Если вы представите себе такое число, которое превышает все числа, до которых додумались ранее, то и здесь будет то же самое. Следующее за ним число как всегда уже там.

Точно так же, как бы далеко вы не шли по пляжу, который был смоделирован бесконечным, там и дальше будет пляж. А если в постулат была заложена прогрессия, например, чем дальше вы заходите, тем горячее становится песок, тогда он просто будет становиться всё горячее. Это происходит точно так же, как и с числами, которые становятся всё больше и больше, когда вы двигаетесь вдоль числовой оси.

Ещё одна уловка - это постулировать до бесконечности повторяющийся шаблон. Тут вы говорите: здесь должен быть километр зелёного песка, а затем километр красного песка, а после него опять километр зелёного песка, и так до бесконечности. Это всё очень просто устроить. В таком бесконечном постулате можно использовать любую математическую последовательность, это не обязательно должно быть простое чередование.

Практическое применение этих данных состоит в том, что вы обнаружите вселенные, в которых грязь продолжается в глубину и просто становится всё гуще и чернее, как бы глубоко вы не копали. И тогда вы говорите: ну ладно, а что же находится по другую сторону этой грязи; ответ заключается в том, что нет никакой другой стороны. Для рассматриваемой вселенной она не была определена. Она просто продолжается до бесконечности. Такой уж там приключился постулат и именно его вам придётся дублировать, чтобы воспринять её как есть.

В этой вселенной постулат - это бесконечное пространство. Это пространство просто продолжается и продолжается, как бы далеко вы не заходили.

Ещё один популярный трюк - это завернуть одну из этих бесконечностей саму на себя. Для этого вы берёте бесконечный пляж и выбираете на нём точку, а затем берёте другую точку подальше от первой и делаете их одной и той же точкой. Это не очень просто сделать, если у вас на пляже уже есть всякий мусор, различия и т. д. Но если вы это делаете, когда пляж ещё чист и прост, вам нужно только изменить-данность простого начального постулата и всё проходит очень легко. Так что зачастую это второй постулат, который вы делаете, прежде чем увлечётесь внесением изменений. Как только вы его сделали, пляж будет иметь конечную длину и когда вы по нему пойдёте, то увидите как он будет заворачиваться сам на себя. Но пляж при этом не искривлён, он по-прежнему прямой и плоский. Искривляется само пространство.

В обычной вселенной типа игрового поля, такой как эта, всё это дело просто заложено изначально, каждый вносит свое изменение-данности и дурачится с ними как может. Если вы примете соглашения этой вселенной или кого-то из её обитателей, вы получите её в текущем ее состоянии.

Однако, во вселенной-рассказывающей-истории (*story telling universe*) или её прилипчивом родственнике, вселенной имплантации, также есть зафиксированный трак вре-

мени. В данном случае постулировано не только пространство, но и время. Например, первый день — солнечный, второй день — облачный, а начиная с третьего дня — чернота. Так же как и к пространству, бесконечные постулаты можно применять и ко времени.

Представьте себе, что во вселенной-рассказывающей-истории захотели устроить постановку «Унесённых ветром». Первым делом, выпускающая команда смоделировала бы её во всех деталях шаг за шагом и день за днём. Вы сможете войти в неё, принимая соглашения в начале трака. Иначе говоря, вы согласились бы с гражданской войной, с Тарой и со Скарлет и т. д., и внезапно вы уже там. Может так случиться, что история была смоделирована только с точки зрения Скарлет, либо там есть выбор персонажей, которыми вы можете быть, и каждый из них полностью смоделирован. А в конце там могут быть титры и благодарности, тэта-подпись, постулированная так, чтобы бесконечно продолжаться на траке времени этой вселенной.

Поскольку вход во вселенные осуществляется посредством согласия, появляется возможность заставить кого-то переходить в другие вселенные, принуждая его к соответствующему набору соглашений. Одно существо может окутать другое и навязать ему соглашения начала трака зафиксированной вселенной, и ему поневоле придётся его пройти. А зафиксированная вселенная, в свою очередь, может навязывать ещё какой-то набор соглашений, переносящих его в другую вселенную. И вот, мы получаем инциденты смены вселенных.

Теперь мы в состоянии объяснить Инцидент I. Это вселенная имплантации, являющаяся инцидентом смены вселенных. Этот инцидент является началом трака в своей собственной странной вселенной. Вот почему у вас может существовать более ранний Инцидент I и всё же он всегда находится в начале времён. И не то, чтобы он просто говорил, что находится в начале времён, он действительно находится в начале времени своей собственной вселенной. В нём закладываются основные соглашения, которые переносят вас в эту вселенную. Игры в этой вселенной основаны на силе, поэтому вы получаете что-то типа возницы в колеснице. Чернота в конце Инцидента I — это бесконечный постулат, который просто продолжается вечно в пространстве и времени. Поскольку там больше нет настоящих изменений за исключением повторяющихся волн в черноте, вы в конце концов уступаете соглашениям, которые там устанавливаются, и в результате оказываетесь здесь. Он использовался, чтобы брать неудобных и отправлять их в нашу вселенную. Время от времени кому-то удавалось из неё выбраться и его снова сюда бросали, отсюда возникают повторения этого инцидента. Бывает очень полезно пройти сторону этого инцидента, связанную с проступком (охватить кого-то и затолкать туда).

3. Падение Тэты

Возможно, что в прежние времена мы играли в игру, разбившись на команды, и каждая команда создала аберрирующую вселенную, которую можно было применять к проигравшим. Мы могли заключить соглашение о том, что победившая команда получила бы возможность брать по одиночке каждого из проигравших и пропускать его через наказательную вселенную.

На самом деле неважно, кто выиграл первую игру, поскольку все продолжали бы играть дальше и, в конце концов, каждый прошёл бы через множество таких вселенных и сам множество раз заталкивал туда других.

Хотя каждая команда из всех сил старалась бы создать самую ужасную аберрирующую вселенную, поначалу они лишь оставляли не некоторое время у проигравших слегка неприятный привкус, притом на весьма короткое время. Если помните, мы говорим о существах, которые могут по желанию создавать и разрушать вселенные.

А раз так, то каждый в данной вселенной мог сперва как совершить оверт (проступок), так и получить мотиватор; однако к тому времени, когда мы докатились до того, что стали застревать во вселенных, у нас, вероятно, в каждой из них накопилось и то и другое.

Со стороны оверта команда окутывает индивида и заставляет его проходить через вселенную. Вам тоже немного достаётся в этом инциденте от индивида, которого вы держите, и иногда вы чувствуете, как он извивается и пытается вырваться, но вы заталкиваете его обратно постулатами и намерением.

Со стороны мотиватора вы переживаете (на опыте) вселенную. И это переживание таково, что оно приводит вас к созданию аберрирующих постулатов.

В добавок, это ещё и оверт участия в строительстве одной из таких вселенных. Как правило, существует главный архитектор, создающий общий план. Там могут быть также и простые разработчики, прорабатывающие детали каждого участка. Затем групповыми усилиями детально постулируется трак этой вселенной. Как только это сделано, он «есть» и плавает в своём собственном пространстве и времени; с этого момента на него можно попасть, подключившись к его началу.

Таких вселенных было построено изрядное количество. Среди них есть и простые трёхмерные, которые просто помещают вас в какую-нибудь мерзкую конструкцию и вы вынуждены принять аберрирующее решение, чтобы из неё выбраться. Есть и вселенные высокой сложности с постулированными траками времени, которые проводят вас от верхушки шкалы до самого её дна.

Поначалу не было фиксированных идей или суждений. Эти вселенные создавали фиксированные шаблоны и идеи. Каждая шкала в Саентологии является произвольным шаблоном поведения. Если тэтан может постулировать совершенно свободно, то нет никакого стандартного шаблона. Вы можете иметь какую-то шкалу только если у вас есть стандартная аберрация, вызывающая поведение по определенному шаблону. Рассмотрим шкалу тонов⁴. Почему скука должна быть выше гнева? Это фиксированный шаблон, который вновь и вновь использовался во вселенных имплантирования, до тех пор пока индивид не прочувствовал, что одна эмоция непременно должна следовать за другой.

Здесь определяются и все последствия. То есть, если вы сделаете А, то с вами случится Б. Тэтан может постулировать что угодно. У него может быть пирожок и он его будет есть. Но тут ему показали (а он показал другим), что когда пирожок съеден, его больше нет и его теперь нельзя иметь. Даже энергетические законы, да и само понятие энергии нужно было задать в этих вселенных имплантирования, иначе они не были бы одними и теми же для разных индивидов.

Особенно противная группа этих вселенных имплантирования закладывает динамики. Каждое побуждение к выживанию обусловлено соответствующим имплантом, создавшим проблему в выживании. Если бы не вселенная имплантирования, индивид мог бы начинать, изменять и заканчивать по своему желанию. Только мощная аберрация диктует ему необходимость выживания. Эта совокупность вселенных имплантирования, по видимому, была построена нашими общими усилиями для наказания за антисоциальное поведение, когда мы трудились вместе в эпоху домашних вселенных. Эти "наказательные вселенные" (*Penalty Universes*) будут подробно описаны далее.

В некоторых из этих вселенных есть "пункты". Это мысленные намерения, которые вы получаете по ходу переживания. Мысль как бы пропитывает пространство вселенной в определённые моменты на траке. Эти постулаты были заложены туда, когда эта вселенная задумывалась, и индивид их получает, когда её проходит.

Оказывается, что каждый механизм аберрации, с которым имеет дело Саентология, закладывается в одной или нескольких таких вселенных. Сюда входят не только такие аберрации как интериоризация или последовательность оверт - мотиватор (проступок /оправдание), но и заражение боди - тэтанами (и оно происходит по очень «веской» при-

⁴ Шкала тонов — непрерывная шкала, отображающая эмоциональное состояние индивида, от полноты жизни и осознания, через частичную жизнеспособность и полу-осознание до смерти и «отрицательных» тонов, лежащих ниже смерти. На этой шкале отображаются (в порядке возрастания) такие эмоции как апатия, горе, страх, гнев, антагонизм, скука, консерватизм, интерес, энтузиазм и т. д. Это одна из основных шкал в Саентологии, основанная на наблюдении эмоциональных проявлений индивида, проходящего процессинг. Продвижение от болезненных эмоций до приятных в ходе процессинга было столь надёжным и очевидным, что эта шкала стала одним из основных измерительных инструментов в Саентологии.

В различных жизненных ситуациях эмоциональное состояние человека может как подниматься, так и опускаться по шкале, проходя при этом последовательно все промежуточные состояния (неизменность этой последовательности и позволила составить шкалу).

чине), а также соскальзывание цели через последовательность деградирующих пунктов.

Кроме aberrаций грейдов и уровней ОТ (а также aberrаций типа побуждения создавать «подлинные ЦПМ») существует ещё один aberrирующий импульс, проявляющийся в них. Это склонность расщепляться или оставлять идентичности. То есть один индивид становится двумя или оставляет своё настоящее «я».

И после всего этого кто-то ещё остаётся довольно способным! Он может не согласиться и отбросить всю эту чушь, как только он из неё выбрался, но с этого момента у него есть суждения и предрасположенность попадать в неприятности с этими разнообразными вариантами aberrаций.

4. Поздний трак

До и параллельно этой вселенной существует «Магическая» вселенная. Магическая вселенная была основанной на согласии вселенной, довольно похожей на нашу, но законы в ней работали немного иначе.

Хотя все большей частью пребывали в Магической вселенной, мы не были к ней так прикованы, как к этой. Всё ещё существовала возможность перемещаться между вселенными (хотя и с трудом).

Старые вселенные имплантации всё ещё были поблизости. Иногда вы могли наблюдать сцену, как волшебник вызывает демона (джинна, или ещё кого), чтобы отправить, так сказать, кого-то в «ад». Здесь демон окутывает индивида и принуждает отправить его в одну из этих вселенных имплантации. Демон за это жестоко расплачивается и, хотя волшебник знает, что это лучше, чем самому связываться с этой вселенной имплантации, у него появляется значительный оверт и возникает сильное желание мотиватора (и рано или поздно кто-то другой упечёт его туда).

Так что вы всё ещё сталкиваетесь на магическом траке с опытом овертов и мотиваторов, связанных со вселенными имплантации (что могло быть совсем недавно). В Магической вселенной мы все по очереди были то волшебниками, то демонами, то жертвами.

Наша вселенная была построена обитателями Магической вселенной, чтобы избавляться от неудобных. Они устроили вселенную имплантации Инцидента I в качестве механизма транспортировки, чтобы переправлять в неё существ из Магической вселенной. В конце концов почти все оказались здесь. Конечно же нередким делом были «побеги» из этой вселенной, но беглецов в конце концов ловили и доставляли обратно. По этой причине у вас может быть недавний магический трак где-то посреди трака вселенной МЭСТ.

В конце концов, большая часть Магической вселенной распалась, поскольку в ней осталось слишком мало существ, чтобы следить за тем, чтобы она была должным образом смоделирована⁵.

Несколько оставшихся волшебников (правителей, властителей или кого-то еще) решили завоевать эту вселенную и появиться здесь с шиком. Они согнали беглецов, а может быть собрали существ из этой вселенной, затащили их всех в Магическую вселенную, там имплантировали и организовали из них войско. Похоже, всего это происходило пять раз. Вот вам и пять нашествий сил завоевателей, но это уже другая история.

Когда кто-то попадает в эту вселенную, он обычно становится слишком подавленным (повторным применением Инцидента I), чтобы его можно было провести через вселенную имплантации. Так что обычно вы не найдёте прохождения через вселенные имплантации на траке вселенной МЭСТ. Однако, кое-что из вселенной имплантации, особенно пункты⁶ и картинки, частенько с силой выстреливали в человека. Это электронные

⁵ Как и всякий другой механизм, механика вселенной требует ухода. Долго ли проедет ваш автомобиль если не проводить технического обслуживания, заправки топливом и т.д.?

⁶ Пункты имплантов — мысли или намерения, которые в сочетании с картинками существо получало при прохождении через вселенные имплантации, и с которыми рано или поздно у него вырабатывалось согласие. Само название «пункты», по видимому, происходит от методики прохождения имплантов, где эти установки (соглашения) собираются в списки (шаблоны) для прохождения со множеством пунктов.

импланты (уровень ОТ II и т. д.). Похожий механизм существовал и на магическом траке, когда пункты имплантов внедрялись с помощью силы.

Возьмём для примера вселенную Тигриного импланта (одну из наказательных вселенных, которая закладывала динамики). В первоначальной вселенной имплантации было настоящее переживание бытия Тигром, который ходил и все поедал (и время от времени там слышались пункты импланта "ЕСТЬ - ЭТО ЗНАЧИТ ..." (*TO EAT IS ...*), появлявшиеся в виде намерений (а не слов) из окружающего вас пространства). Здесь вы тигр и вы смотрите на окружающее его глазами. Но если в каком-то инциденте вы сидите в кресле, где в вас выстреливают потоками энергии, и видите картинки тигра, который ходит вокруг и слышит пункты импланта в виде слов, то это, вероятно, один из электронных имплантов, применявшихся в этой вселенной. Совсем недавно в одном месте Инцидента II в небе появляется большая тигриная морда, произносящая некоторые пункты, а в другом месте вам показывают тигра, который гуляет по Кении и проходит через ряд переживаний (и вам говорят, что это и есть место, где на самом деле располагается тигриная вселенная). Всё это более поздние рестимуляции первоначальной вселенной имплантации.

5. Факторы, связанные с прохождением вселенных имплантации

Самый главный - это ИТСа⁷. Отмечайте (находите) что есть что. ИТСите что-то. Замечайте ложь и ошибочные данные. По возможности удаляйте их рассмотрением.

Вы можете их проходить, проводя ИТСу событий. Иногда вы будете обнаруживать свою собственную большую позднюю драматизацию, основанную на одном из них. Если она встречается, ИТСите ее. Очень важно записать на бумаге всю ИТСу (даже если нет К/С), чтобы отделить себя от них и пережить их снаружи, откуда вы сможете их рассмотреть. Не сидите попусту, вступая в ВиО⁸ по поводу ВОТСы. Отмечайте то, что вы можете уверенно отметить и по мере того как вы будете накапливать всё больше правильных данных замешательства будут проясняться.

Вы можете датировать эти вещи по отношению к другим переживаниям. Иногда вам нужно пойти в более ранний момент, чтобы найти более ранний случай с той же вселенной имплантации или похожее переживание в какой-то другой более ранней вселенной.

Очень важно удалять оверты. В начале трака все постоянно старались поймать и имплантировать друг друга. Особенно следите за теми овертами, о которых вы сожалеете. Если вы получаете неподвижную картинку, это может быть картинка из импланта, но это может быть и какой-то инцидент, где вы очень сожалеете о случившемся, в этом случае это хвост чего-то, совершенного вами, что вы посчитали ужасным овертом. Вас имплантировали по ошибке ударять какую-то несчастную жертву, всякий раз когда как вы гонялись за настоящим противником. И поскольку это бывало довольно часто, в результате вы значительно ослабили своё могущество.

При этом будут проявляться боди-тэтаны⁹ (БТ). Если вы довели НОТы до КЯ (конечного явления), то они должны легко рассыпаться при рассмотрении. Причина, по которой вы не обнаруживали их раньше (если уровень ОТ 7 пройден) не связана с БТ, дело в том, что ваш конфликт не достигал еще такого уровня, чтобы вы могли воспринимать, что эта был за

⁷ Прояснение (*ИТСА, от английского IT IS...*), когда пк говорит "Это то-то и то-то...", смотрит, определяет и рассказывает о чем-то. При этом разрешаются проблемы или замешательства. Если же пк говорит о вопросах, проблемах, озадаченности, то он не проясняет (*не ИТСит*), а вопрошает (*ВОТСит, от английского WHAT IS...?*).

⁸ ВиО - «Вопросы и ответы». Когда мы говорим, что человек «вступил в ВиО», это значит что он, не получив ответа на свой вопрос, отреагировал на реплику оппонента и на основании ее изменил свое первоначальное намерение. Например: Первый: «Закурить не найдется?», второй (хмуро): "Много вас тут, стрелков...", первый (в ярости): "Кто на \$#% пошел?!!!" Правильно было бы так - первый: "Это точно. Так закурить-то есть?"

⁹ Боди-тэтаны (BTs, Body Thetans) и кластеры - обнаружены Л. Роном Хаббардом в ходе исследований в середине 60-х годов. Это полубессознательный или почти бессознательный тэтан, находящийся в пространстве тела другого тэтана, и чаще всего последним не осознаётся и не управляется. Кластер - группа боди-тэтанов, сбитых в кучу (чаще всего по 8 штук) и удерживаемых каким-то общим тяжёлым инцидентом. Работа с БТ и Кластерами входит в стандартные материалы уровня ОТ 3.

БТ и где он находился.

Проявятся также и осколки идентичности. Если вы уже их довели их до КЯ, то, скорее всего, этот осколок должен будет раствориться при рассмотрении, но поскольку прямо сейчас мы не занимаемся ими, как их собственным, отдельным уровнем, вам может потребоваться стереть (проудитировать) этот осколок. Как правило, чтобы его создать, вас принуждают занять две точки зрения и затем в каждую из них имплантируют цель. Цели каждой из сторон отвратительны для противоположной стороны, так что вы, пребывая в каждой из идентичностей, ненавидите быть в другой идентичности и поэтому удерживаете их разделение. Один из способов справиться с ними - это обнаружить для каждой из сторон ненавистную цель. Другой способ - это просто разрушить вайленсную стенку, забираясь на обе её стороны и быть готовым быть самим собой. После этого проработайте всех БТ, пытающихся восстановить стену, скопировать вайленсы или какие-то связанные с этим пункты. Если вы наткнулись на тело в закладе, проработайте все БТ/кластеры, какие только сможете найти, а затем поищите осколки идентичности, поскольку обычно он составляет часть механизма, поддерживающего вашу связь со старым телом.

(Август 1996 года) Ещё одна хитрость - это заставить их «Указать на существо, от которого ты отделился¹⁰». Вероятно, это самая быстрая и лёгкая техника и вам не нужно быть уверенным, что это ваш собственный кусочек, поскольку она срабатывает и для кусочков других людей. Зачастую у вас не получается воссоединение кусочков себя, поскольку отсутствуют другие промежуточные части. Это не должно иметь большого значения, но по видимому всё же это создаёт проблемы, а данная команда поможет с ними справиться. Отколовшийся кусок может и не воссоединиться с вами сразу, а примкнуть к какой-то другой вашей части, находящейся где-то в другом месте.

Могут появляться и оставленные (брошенные) точки наблюдения. Это особый случай расщепления идентичности. Тут вы отказались от старой идентичности (и оставили её там, где она была) и образовали новую. Иногда это вызывалось полной пойманностью и "умиранием" как тэтана, но обычно это происходило в результате ЦПМ-перехода¹¹ (вы становитесь тем, кто вам отвратителен). Опять-таки, получите цель, пункт или оверты. Присматривайте также за БТ, держащими идентичности в ловушке или порознь или вместе или как-то ещё.

Будьте осторожны с моментами более раннего начала. Иногда вселенная начинается с представления, напоминающего Факторы, имитирующего отделение от статики и предшествующего основным переживаниям.

Когда вы проходите эти вселенные имплантирования, вернитесь к подлинным пространству и времени, в которых они были созданы и моделируйте их там. Это напоминает упражнение старого уровня ОТ 4.

Надеюсь для них появятся шаблоны и вы просто сможете их читать, не спеша проходя их и проводя ИТСу по мере прохождения. Если вам придётся исследовать одну из этих вселенных с нуля, то понадобится весь арсенал хитростей одитора, некоторая выдержка и хорошее умение строить догадки.

ВЫСШИЕ ДИНАМИКИ

29 июля 1990 года, пересмотр 16 декабря 1992 года

Определение восьми динамик успешно использовалось в течение многих лет. Множество жизненных наблюдений и долгая история основанных на них работоспособных рандаунов одитинга показывают, что они как-то формируют законченный набор стремлений к выживанию. Но что-то всегда оставалось открытым, что намекало на нечто большее.

Сначала пришло осознание, что "Выживай" было не окончательной целью, а просто серединой цикла "Создавать–Выживать–Разрушать". Конечно же, вы способны на большее, чем просто выживать по восьми динамикам. Вы можете БЫТЬ этими восемью динамиками (см. лекции по Технике 80) или даже что-то создавать в каждой из этих сфер. Но несмотря

¹⁰ "Point to the being you divided from"

¹¹ ЦПМ-переход— область в центре ЦПМ. Переход означает, что индивид перестаёт действовать в соответствии с целью и начинает работать против цели.

на то, что существо способно действовать таким образом, не похоже, чтобы они составляли полную картину выживания и тэтана тоже. Хотя тэтан и не может не выживать в смысле продолжения существования, он, разумеется, может выживать хорошо или плохо по своему мнению. А его оценка основана на восьми динамиках только в той мере, в какой он вошёл в согласие с выживанием в физической вселенной. Но это не главное для него. Присущая ему деятельность направлена в сторону созидания.

Предположим, что вы достигли предельного выживания во вселенной МЭСТ по этим восьми динамикам в такой степени, что вам поклоняются как Богу, и вы достигли предельного продолжения существования во всех этих восьми сферах жизни. Но представьте себе, что кроме этого больше ничего нет, ни красоты, ни этики, ни интересных игр. Для тэтана это было бы жалко и безвкусно. На самом деле это была бы ловушка. Бесконечное выживание в смысле физической вселенной было бы скорее проклятием, чем благословением.

Следовательно когда мы видим восемь динамик, отражающих Выживание в диапазоне шкалы физической вселенной, мы также можем представить себе ещё один набор из восьми динамик, отражающих созидательность (творчество) или диапазон Тэты.

Ещё одним ключевым моментом было упоминание Этики и Эстетики в качестве десятой и девятой динамик в лекциях Филадельфийского курса докторантуры. Разумеется, они имеют смысл, если говорить о динамиках Созидательности или Тэты. Мы видим также, что физическая вселенная старается их не замечать, но несмотря на это тэтаны действуют лучше в присутствии этики и эстетики.

Заглядывая дальше, мы находим другие факторы, которые ценит тэтан. Ему нравится играть в игры, строить всякие штуки, разрешать логические задачи, и особенно он любит создавать. Вы часто будете встречать индивида, считающего что-то из этого более важнее хорошего выживания в смысле вселенной МЭСТ. Возьмём кого-то, кто решает кроссворды безо всякой отдачи в смысле любой из восьми динамик, и даже может из-за этого отложить еду и сон (хорошее физическое выживание), лишь бы завершить задачку. Это что, какая-то странная аберрация, установленная имплантом? Или это последние остатки действия индивида на уровне Тэты, существующие невзирая на любые физические доказательства и ограничения?

Я долго и упорно боролся за то, чтобы определить эти восемь высших динамик и расположить их в правильном порядке. Множество исследований полного трака и имплантов дали мне много ключевых элементов (есть много имплантов, старающихся аберрировать каждую из 16 динамик в этой последовательности), но правильный порядок по-прежнему от меня ускользал. Затем однажды я увидел, что каждая низшая динамика имеет некоторую склонность сублимироваться в соответствующую высшую динамику. Это позволило мне установить порядок высших динамик, основываясь на известном порядке низших. Это привело к значительной упорядочиванию и облегчению в других областях исследований и подтвердило общую структуру динамик.

Вот список 16 динамик:

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| 1. «Я» как тело | 9. Этика |
| 2. Секс/Дети/Семья | 10. Эстетика |
| 3. Группы | 11. Строительство (конструирование) |
| 4. Правительства/ Человечество | 12. Разум (благоразумие) |
| 5. Жизненные формы | 13. Изменение |
| 6. МЭСТ | 14. Игры |
| 7. Духи | 15. Знание (способность знать) |
| 8. Поклонение | 16. Созидание |

Девятая динамика — Этика определялась как склонность к оптимальному выживанию. Её главной компонентой можно назвать Целостность (честность). Для существа, которое не может умереть, целостность является краеугольным камнем настоящего выживания. Всякий раз, когда оно её теряет, оно считает, что не выживает по-настоящему.

Мы можем сказать, что физическое выживание в качестве тела сублимируется в эту

более высокую динамику Этики. Или с другой точки зрения можно сказать, что Этика деградировала до более низкого физического выживания. Как только тэтан отказался от целостности и потерял себя как существо, все что ему остаётся - это усилия по продолжению существования в качестве физического мокапа.

Обратите внимание, что я сократил определение первой динамики до выживания в качестве тела. Обычно мы считаем, что она включает в себя больше качеств Тэты, но на самом деле это остатки динамик с девятой по шестнадцатую. Когда эти динамики Тэты деградировали и практически выпали из поля зрения, их последние жалкие остатки могут быть отнесены к сфере личного выживания, поскольку они являются последней попыткой тэтана удержаться на выживании в качестве существа.

Десятая динамика — это Эстетика. Частенько поговаривали, что секс может сублимироваться в эстетику. Мы видим также, что эстетика доставляет Тэте огромную радость. Во второй динамике эта радость по-видимому деградировала до простого физического акта.

А как же быть с участием и любовью между членами семьи, происходящими по второй динамике? Это больше, чем простой АРК. Как существа могли бы проявлять их без тел? А не лучше ли их описать как доверительный обмен волнами эстетики между существами?

Одиннадцатая динамика — Строительство (Конструирование - *Construction*). Это импульс, получаемый вами, когда что-то строите своими руками. Ребёнок, собирающий модель самолёта, выживает по этой динамике, так же как и человек, который делает для себя мебель просто ради удовольствия. Вы можете сказать, что это просто выживание через МЭСТ, но это не так. Вы можете купить ребёнку много моделей самолётов, но они и гроша ломаного не стоят, по сравнению с собранной своими руками. Здесь идёт в счёт именно строительство, а не владение вещью.

Довольно интересно, что она сублимируется из третьей динамики. Или скорее, третья динамика - это лишь бледная тень стремления тэтана к строительству. Самые большие и интересные достижения в строительстве включают скоординированные усилия группы существ. Для тэтанов это естественный способ строительства, именно так вы стали бы собирать какую-то сложную вселенную. Когда выживание не проблема и никому не нужно зарабатывать на жизнь, тэтаны всё равно собираются в группы, чтобы построить что-нибудь весёлое и интересное.

Двенадцатая динамика — это Разум (здравый смысл - *Reason*) или Логика. Это царство математиков, любителей головоломок и интеллектуальных игр. Здесь я подчёркиваю абстрактные задачи, поскольку в этом случае проще рассмотреть это побуждение в отдельности от других динамик.

О четвёртой динамике говорили как о динамике расы или человечества. Но лучше было бы считать, что это группы, в которых человек появился на свет. Самое большое отличие между этой динамикой и третьей в том, что в третьей динамике есть выбор, к каким группам присоединяться, а в четвёртой вы привязаны к одной группе и должны думать о том, как её членам разумным образом друг с другом ужиться. Правительства, как правило, больше вписываются в определение четвёртой динамики, а не третьей; здесь их и следует рассматривать.

Поскольку люди не могут легко покинуть четвёртую динамику, возникает целая сфера законов и правовых систем. Она сублимируется в динамику Разума, поскольку логика является главным оправданием законов.

В качестве тринадцатой динамики выступает Изменение (перемены - *Change*). Тэтаны будут изменять и переделывать просто ради перемен и разнообразия. Не нужно никакой другой причины. Заметьте, что эта динамика располагается над Разумом и часто действует вопреки логике. Как указывал Рон, изменение и непредсказуемость являются характерными чертами выживания тэтана, поскольку это затрудняет попытки им манипулировать и поймать его в ловушку. На более высоком уровне мы видим, что изменение вещей вводит продолжение существования, интерес и разнообразие.

В пятой динамике мы также видим в качестве одной из её самых сильных особенностей выживания бесконечные изменения и разнообразие; так что разумно считать тринадцатую динамику сублимированной пятой.

Четырнадцатая динамика - это Игры. Предмет игр часто обсуждался в материалах 50-х годов и, очевидно, это основа поведения Тэты. Если же мы сравним её с шестой динамикой, то окажется, что игровое поле, какие-то принадлежности, энергетические законы и т. п. Могли бы быть необходимыми компонентами игры. Это единственная динамика Тэты, где было бы действительно необходимо последовательное и равномерное течение времени. Мы вполне можем считать всю вселенную МЭСТ не более чем компонентами игры. Обратите внимание, что здесь мы говорим об активных играх, а не об интеллектуальных играх двенадцатой динамики.

Знание (способность знать - *Knowingness*) и Понимание — это пятнадцатая динамика. Она выше динамики Разума и имеет от неё чёткое отличие. С помощью разума вы следуете логической последовательности событий, а в пятнадцатой динамике вы можете просто знать. Здесь мы имеем дело со стремлением к знанию и пониманию, даже когда не видно никакого вознаграждения физической вселенной. Здесь мы опять возвращаемся к тому, что активно обсуждалось в ранней технологии, но раньше не считалось отдельной динамикой.

Хотя вы и способны прийти к пониманию чего-то посредством изучения и разума, более высокие уровни знания можно достичь посредством проникновения, моделирования, АРК с другими существами или чистого постулата. В действии вселенной МЭСТ это тесно связано с выживанием в качестве духа и с другими духами.

Шестнадцатая динамика - это Созидание (*Creation*). Здесь мы, скорее, сами являемся богами, а не поклоняемся богам. Это сторона причины, по отношению к которой восьмая динамика вселенной МЭСТ (религия и т.п.) является следствием.

Разумеется, все эти шестнадцать динамик взаимосвязаны. Хотя я отметил то, что за пределами физической вселенной действуют именно высшие восемь динамик, внутри неё низшие восемь динамик имеют громадное значение. Истинное выживание здесь означает действие по всем шестнадцати динамикам.

Заметьте, что каждая из этих высших восьми динамик использовалась, чтобы ловить и аберрировать тэтанов. Поскольку тэтан хочет это делать, его можно заманить и использовать в своих целях, даже когда он без тела или в состоянии ОТ. Можно воспользоваться его собственным этическим кодексом, чтобы хитростью заставить его самого себя наказать, любовью к эстетике - чтобы заманивать его в ловушки и т. д. Полная свобода требовала бы способности действовать или не действовать в этих сферах по своему желанию. Только потому, что эти области интересны, совсем не следует, что они должны быть навязчивыми. Тэтан не обязан иметь игру, он только считает, что обязан.

НАКАЗАТЕЛЬНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

10 апреля 1990 года, пересмотр 15 декабря 1992 года

Наказательные (штрафные) вселенные - это группа вселенных имплантирования, которая восходит к эпохе домашних вселенных. Прежде чем читать этот раздел, вы должны ознакомиться с материалом, представленным ранее в разделе о вселенных имплантирования.

1 Введение

Почти за всеми данными, которые мы принимаем как должное, за всем, что мы считаем естественным ходом жизни, почти за всеми аберрирующими факторами, которые мы знаем, будь то импланты, материалы грейдов или НОТов, и за каждой шкалой и кнопкой, обнаруженными в Саентологии, стоит особая серия вселенных имплантирования, где все эти вещи были установлены и заложены на таком глубоком уровне, что являются самой сутью жизни, как мы её знаем. Это наказательные вселенные, составляющие часть матрицы домашних вселенных.

Представьте на минуту кого-то, кто был почти что богом; индивида, обладавшего полной способностью создавать вещество и энергию в пространстве и времени. Существо со всего лишь несколькими аберрациями, такими как предпочтение трёхмерного творения и

восприятия. Существо, лишь слегка ограниченное тем, что оно предпочитает создавать свою собственную вселенную ("домашнюю" вселенную) в рамках матрицы, а не просто создавать (мокап) и отбрасывать целые вселенные как ему вздумается. Такому существу не нужно выживать (или даже иметь представление об идее личного выживания). Оно неуничтожимо и знает об этом. На него нельзя воздействовать никакими энергиями или поймать при помощи стен или барьеров.

Поначалу его удерживает только желание обмениваться чем-то таким как восхищение с другими существами в матрице. Но в конце концов оно вкладывает в собственные творения в своей домашней вселенной столько трудов, что не хочет от них отказываться; к тому же его так забавляют творения других существ, что оно не хочет с ними расставаться. В результате его можно поймать и контролировать, используя нежелание отказаться от своих и чужих творений.

Кроме многочисленных домашних вселенных, в матрице появилось множество маленьких основанных на согласии вселенных. Их могли создавать группы существ в качестве уютных место для встреч, как произведения искусства или для какой-то иной цели. Были также и маленькие вселенные с фиксированным траком, рассказывающие истории или разыгрывающие представления для развлечения. И в конце концов появилась группа вселенных, созданных для того, чтобы вызывать аберрации в качестве наказания для нарушителей спокойствия и т. д. Это и есть наказательные вселенные.

2. Динамики

Каждое динамическое стремление к выживанию закладывалось совокупностью из четырёх вселенных имплантирования. Каждая вселенная имплантирования устанавливает цель, а затем аберирует её так, чтобы она стала проблемой выживания. Каждая динамика состоит из четырёх частей, представляющих собой усилия выживать по каждой из четырёх целей, заложенных для этой динамики. Мы уже знакомы с некоторыми подобными подразделениями, такими как расщепление второй динамики на секс и заботу о детях. Но на самом деле таких подразделений больше. Исходя из целей, полученных с помощью оценивания, вторая динамика состоит из четырёх частей. Это стремление к выживанию посредством а) присоединения к партнёру по второй динамике, б) сексуального удовлетворения, в) продолжения рода (детей) и г) заботы о других. Эти четыре цели: Присоединиться (Примыкать, Объединяться - *To Join*), Удовлетворять (*To Satisfy*), Производить потомство (Воспроизводиться - *To Reproduce*) и Заботиться (*To Care For*).

Мы можем долго спорить о том, что по нашему мнению должно входить в ту или иную динамику, а что нет. Но это пустые разговоры. Когда я понял структуру из четырёх вселенных имплантирования на каждую динамику, всё сложилось в очень милую и упорядоченную картину, и вещи стали хорошо и легко проходиться. Основываясь на этом, я полагаю, что обнаруженные цели дают правильное определение динамик и если это расходится с какими-то нашими представлениями о данном предмете, то скорее всего у нас были не совсем правильные определения.

Динамик больше, чем мы думали. В записях ФКД (Филадельфийского курса докторантуры - *PDC*) были намёки на Этику и Эстетику в качестве десятой и девятой динамик, но полный набор составляет 16 динамик. Очевидно, высшие восемь динамик так сильно похоронены в этой вселенной, что мы едва-едва можем заметить, как они способствуют выживанию. Возвращаясь назад к Магической вселенной, мы обнаружим, что по-настоящему работают лишь двенадцать динамик (от них происходят двенадцать знаков Зодиака). Мы должны отойти далеко назад по последовательности вселенных, чтобы увидеть полноценную работу всех 16 динамик. См. представленное ранее обсуждение высших динамик.

Вот эти высшие динамики:

9-я динамика: *Этика*.

10-я динамика: *Эстетика*.

11-я динамика: *Строительство* (Конструирование - *Construction*). Ребёнком, вам, вероятно, приходилось собирать какую-нибудь модель и испытывать про-выживательное ощущение, совершенно не зависимо от того, была ли от этого какая-то польза для физиче-

ской вселенной.

12-я динамика: Разум (Рассудок - *Reason*). Это выживание посредством логики или конструктивного мышления. Обратите внимание, что это не просто мышление типа думать-думать¹². Вы можете пережить её как подъём, который вы испытываете, решая кроссворд или какую-то абстрактную задачу.

13-я динамика: Изменения (Перемены - *Change*). То есть выживание посредством изменения-данности (*alter-ness*) и метаморфоз (превращений)

14-я динамика: Игры. Сам процесс игры уже является выживанием. Не имеет значения, получите ли вы приз. Дети знают об этом, пока им не внушат правил этой вселенной.

15-я динамика: Знание. (Способность знать - *Knowingness*) В неё входит знание, понимание и познания, полученные обучением. Я бы отнёс всё это к тринадцатой динамике, если бы эти цели не стремились упорно разделиться на два полных набора из четырёх целей. Поразмыслив, можно понять, что эти две динамики очень различны. Это просто показатель того, насколько сильного упадка эти динамики достигли в этой вселенной.

16-я динамика: Созидание (Творение, Творчество - *Creation*). Это выживание в качестве Бога. Оказывается, что восьмая динамика - это выживание посредством поклонения и т. п. Именно здесь скрывается истина. А это выживание посредством созидания и воображения. Написать красивую картину - это 9-я динамика, а создать её исходную идею - это 16-я динамика. То же самое и с созданием (мокап) вселенной.

Мы объединяли в одну кучу в первую динамику остатки этих высших восьми динамик. Когда вы с этим разберётесь, вы обнаружите, что первая динамика - это просто выживание в качестве тела и у неё цели типа «Есть (потреблять пищу)». А в глубине первой динамики вы обнаружите цель «Продолжаться» (*To Endure* - с упорством «Терпеть» или «Выносить»). Вот это действительно выживание в качестве МЭСТ.

3 Описание

Наказательные вселенные представляют собой четырёхмерные конструкции, созданные в своём собственном пространстве и времени. Трак времени у них фиксирован. Когда вас проводят через одну из этих вселенных, вы её по-настоящему переживаете.

Каждая наказательная вселенная содержит единственную цель. Вся эта вселенная разработана так, чтобы аберрировать эту цель и привести её к упадку при помощи пунктов, число которых достигает 10 000 или около того. После этого у вас появляется что-то создающее вам проблемы в выживании и поэтому становится динамикой, посредством которой вы выживаете, а не просто тем, что вы можете делать или не делать по желанию.

Там есть и терминал, это то, чем вы являетесь во время переживания. Предположим ваша цель - «Мыть» (это не настоящая цель, но они на неё похожи), тогда терминалом могла бы быть «Домохозяйка». Обратите внимание, что это не «посудомойка» и не «тот, кто моет». Такое впечатление, что изначальный выбор терминала был просто случайным. Но, конечно же, сейчас, когда он следует своей цели, это считается чем-то совершенно естественным.

В переживании встречаются пункты. Это мысленные уплотнения (спайки), которые вы получаете по ходу переживания. Большинство из них содержат цель и имеют структуру типа «(цель) - ЭТО (*значит*) (...)¹³. Например, «МЫТЬ - ЗНАЧИТ БЫТЬ БОДРЫМ». Однако, в основном заряд содержится не в пункте, а в самом переживании. Пункт лишь сообщает вам, что о нём думать. Эти пункты были рестимулированы повторными прохождениями этой вселенной и более поздними электронными имплантами, содержащими только одни пункты. В результате на пунктах может сидеть значительный заряд, но самый ранний заряд содержится в переживании, которое происходило одновременно с получением пункта.

Они не следуют шаблону переключателя¹⁴ ЦПМ с терминалом и противотермом¹⁵, ко-

¹² Figure-figure - Сленговое слово, введенное Хаббардом. Означает мышление (обдумывание, расчет, задумчивость), которое никогда не выливается в действие, и является просто проявлением нерешительности и оправданием для неё.

¹³ "TO (*goal*) IS TO (...)"

¹⁴ GPM flip flop, переключатель, триггер. Вероятно, это то же самое, что и переход ЦПМ (*GPM crossover*)

торые поочерёдно меняются местами. Они просто создают постепенную деградацию цели, которая становится всё более и более аберрированной. Общий образец этой деградации является шкалой тонов от плюс 40 до минус 40. Все уровни эмоционального тона, шкалы и кнопки, о которых вам приходилось слышать в Саентологии являются пунктами этих имплантов.

Это является источником шкалы тонов. Это условность, работающая как часы. Например, в определённом месте этой последовательности есть пункты типа "МЫТЬ - ЗНАЧИТ БЫТЬ СЕРДИТЫМ" и т. п. Соответствующим переживанием может быть как кто-то бросает помидор в только что вымытое вами окно и вы сердитесь. Там также есть и пункты соматики типа "МЫТЬ - ЗНАЧИТ ИМЕТЬ БОЛЬ В НОГЕ". Переживанием, которое этому соответствует, может быть падение вам на ногу ведра с водой. Однако соматические пункты часто повторяются, так что тот же самый пункт может позднее появиться снова в виде кусающей вас за ногу мыши.

Тут нет особого противотерма или против цели. Вместо этого в конечном итоге, вся вселенная работает против вас. Находятся противники и конкуренты, доставляющие вам массу неприятностей. Могут быть какие-то уборщицы, которые делают это лучше вас и тем самым отнимают у вас работу, вашей работе могут мешать сборщики налогов, а ещё могут быть рисующие на окнах дети с баллончиками краски, делающие жизнь просто невыносимой, так как окна после этого никак не отмыть. А может быть, наконец, городские власти примут постановление против мытья и за вами станет гоняться полиция, вас схватят и казнят.

На вершине наказательной вселенной пункты и переживания просто замечательные. Там будут все кнопки верхней части шкалы, а эстетика и живость происходящего просто невероятны. Всё это так прекрасно, что вас попросту затягивает. В нашей вселенной нет ничего, что могло бы сравниться с вершинами наказательных вселенных. Когда мы их создали, мы были очень могущественными и были высоко на шкале; и это выходит далеко за пределы наших сегодняшних возможностей.

Когда вы будете проходить одну из них, вам нужно отметить чудесную эстетику на её верхушке. Но не дайте ей себя одурачить. Это приманка в ловушке. Она ведёт к смерти и даже хуже. Всё это описано в "8-80"¹⁶. Теперь у нас есть настоящие инциденты, которые это делают. Изначально именно эта чудесная эстетика побуждала вас продолжать моделировать инцидент.

Вы можете нарисовать всё это напротив шкалы тонов. Это будет точной картой инцидента. В конце инцидента вы находитесь в самом низу шкалы в ужасном состоянии и вас обстреливают пунктами, устанавливающими по-настоящему аберрированное поведение. В конце концов, вас хватают и заставляют предстать перед каким-нибудь богом (обычно это та или иная статуя), который на вас набрасывается и ввергает вас во внутренние противоречия¹⁷ за все ваши прегрешения. После чего вас отпускают, но вы очень быстро старитесь и умираете.

Смерть, к сожалению, не является концом импланта. Когда вас похоронили (а может, положили в мавзолей или ещё что-то), там будет нечто, что удерживает ваш дух в могиле. Зачастую это крест. Или люди будут распевать над могилой какие-то ритуальные песнопения, или ещё делать что-то, чтобы удержать вас там. Вы стремитесь выбраться, и видите, что не можете. Затем следует ещё масса пунктов, которые закладывают вещи нижней части

ver) - область в центре ЦПМ, когда индивид перестаёт действовать в соответствии с исходной целью и начинает действовать против неё. Подробно О ЦПМ, переходах, пунктах надёжности и противотермах смотрите в части 3 данной работы "Актуальные Цели Проблемы Массы этой вселенной"

¹⁵ Как было указано, каждая цель имеет свой терминал, т.е. бытийность, которую он принимает, чтобы следовать этой цели. Также может существовать и противостоящий терминал - противотерм. Сначала индивид был одним терминалом, затем входил с ним в противоречия и терпел неудачу, после чего становился другим терминалом, противотермом, снова терпел неудачу и т. д. (см. часть 3)

¹⁶ Имеется ввиду книга Хаббарда "Саентология 8-80"

¹⁷ *divides you against yourself* - разделяет на части, ввергает во внутренний конфликт, раскалывает вас на противоположности

шкалы (например, нижней части таблицы отношений). Затем приходят некие дьяволы и вытаскивают ваш дух из могилы. В этот момент вы начинаете бороться (как дух домохозяйки или ещё кого-то) за то, чтобы остаться в могиле. Но они всё равно вас вытаскивают наружу и бросают в вулкан, где ваш "дух" подвергается дальнейшим пыткам.

Последний пункт — это "ОСТАВАЙСЯ ЗДЕСЬ" и считается, что вы должны остаться там навечно. Естественно, кто бы не окутывал вас, вы его в этот момент сбрасываете и, в конце концов, вы получаете осознание и экстериоризируетесь из этой вселенной имплантации.

Когда я случайно наткнулся на наказательные вселенные, я просто попытался проодитировать (стереть) все пункты в одной из них. Я быстро понял, что мне нужно проходить не только пункт, но и его описание. За каждым пунктом, который я вытаскивал, открывались другие. Они были разбросаны по всему импланту. С помощью Е-метра, мне удавалось их удерживать. Они сваливались на меня связанными каким-то случайным образом. Не было возможности просто перечислять каждый пункт по порядку. В конце концов я записывал эти пункты на карточки и пытался вести их в порядке, определяя правильное положение каждого вновь обнаруженного пункта. Скоро у меня накопились тысячи пунктов для каждой цели и конца этому не было видно. Они лежали в интервале шкалы тонов от +40 до -40 и содержали самый невероятный массив материала. Всё что угодно, начиная с демонстрации вам того, что решение станет новой проблемой, до механики поведения энергии.

Это начинало казаться невыполнимой задачей. Пункты содержали тонны заряда и заставляли меня из кожи вон лезть, прорабатывая их. Иногда РТ взлетала и опускалась на пару делений, когда пункт входил в рестимуляцию, а потом я его замечал. Однажды РТ даже прошла весь диск на одном единственном пункте. От этого волосы вставали дыбом.

Затем я обнаружил более раннее начало инцидента. И всё стало очень просто.

4 Верхушка наказательной вселенной

Все они начинаются одинаково. Это имплантированная пародия на Факторы (см. «Создание человеческих способностей» Л. Рона Хаббарда). В начале вам даётся ощущение, что вы — статика жизни в начале времён. Первый пункт: «(Выполнять цель) — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (изначальное, родное) СОСТОЯНИЕ» (*TO (goal) IS NATIVE STATE*). Вы проходите последовательность пунктов, примерно соответствующих шаблону Факторов, за исключением того, что каждый из них несколько искажён и содержит цель. Например, решением является не «Быть», это «(выполнять цель)¹⁸». В нашем вымышленном примере это будет «Мыть». Вам сообщают, что это первоначальное решение до всякого времени и пространства, и что это причина, по которой вы отделились от естественного изначального состояния. На самом деле это довольно забавно. Эти пункты подробно очерчены в разделе, посвящённом Шаблону 1 Наказательных Вселенных.

Этот шаблон содержит в себе и на себе небольшой заряд. Он обладает необычным свойством быть не слишком рестимулирующим. Он предшествует всякому заряду и кажется скорее забавным, чем неприятным. Но вы можете практически всё что угодно дестимулировать (вывести из рестимуляции), отмечая вершину Шаблона 1. Теперь вы можете спокойно ковыряться в деталях этих наказательных вселенных и всё взбудоражить, а потом просто отметить верхушку Шаблона 1 и рестимулированный вами заряд рассыплется.

Сначала вы проходите Шаблон 1, который освобождает (открывает доступ к) вселенную имплантации. Затем вы не проходите пункты по одиночке, а просто сканируете содержимое более поздней части инцидента. Если слишком увязнете, просто пройдите ещё раз Шаблон 1. После прохода по импланту просто отмечайте верхушку Шаблона 1, чтобы убедиться, что вы не оставили ничего в рестимуляции. Это позволит вам собраться с силами для сканирования пунктов без прохождения их с мучительными подробностями. Эти наказательные вселенные имеют в совокупности около миллиона пунктов и, видимо, это единственный практический способ с ними справиться.

Так можно отключать и очень тяжёлые инциденты позднего трака, но тут есть затруд-

¹⁸ следовать цели, указанной в скобках

нение – необходимо знать, какая же цель наказательной вселенной лежит в основе этого заряда. Более поздние импланты также пытались действовать в качестве групперов по отношению к наказательным вселенным. Почти каждый имплант смены вселенных (осуждение и ссылка во вселенную нижнего уровня), так или иначе, рестимулирует весь их набор. Многие инциденты позднего трака также основываются на более поздних целях, таких как негативные цели, которые позднее были добавлены к целям наказательных вселенных. Например, это могут быть негативные цели, прикрепленные к целям наказательных вселенных. Вам придётся сначала пройти несколько инверсий, прежде чем вы сможете пробиться через негативную цель и достичь верхушки Шаблона 1 позитивной цели, которая и составляет основу всей этой путаницы.

Но даже при этом вы можете, так или иначе проходя Шаблон 1, охладить возбуждение позднего трака. Вас может пошатывать, и он будет плохо читаться на Е-метре, но всё равно пройдите его и вам станет лучше. Как минимум это уберезет вас от заболевания при прохождении неправильного списка. В такой ситуации можно также проходить верхнюю цель Шаблона 1 («Создавать»), поскольку могли быть рестимулированы многие цели, а «Создавать» - самая ранняя из множества последующих рестимуляций подобного рода.

Ещё одна особенность Шаблона 1 - это то, что он открывает риколы и подробностей остальной части наказательной вселенной, и постепенно, и всего вашего существования.

5 Окружение наказательных вселенных

Видимо, мы сами построили эти штуки. Мы сделали группу трёхмерных мокапов и, собрав их в многослойную структуру, сформировали каждую вселенную. В целом все это было групповым постулированием. В конце концов, вы сможете обнаруживать, как вместе с другими существами вы работаете в группе над определенными пунктами и постулируете их существование. Я полагаю, что каждое отдельное существо вносило свой вклад в разработку маленького кусочка этих пунктов и потом присоединялось к группе, чтобы постулировать существование огромного количества пунктов. Но никто не работал самостоятельно над всеми пунктами ни в какой наказательной вселенной, так что, когда вы получали имплант, всегда находились пункты, с которыми вы сталкивались впервые.

По-видимому, мы все думали, что хорошо было бы наказывать существо, которое доставляет другим неприятности.

Чтобы кого-то имплантировать с помощью одной из этих вселенных, кучка тэтанов могла напасть на жертву, окутывала её и навязывала согласие с началом трака наказательной вселенной, куда её собирались бросить. Вы можете обнаруживать это как по потоку овертов, так и по потоку мотиваторов. Вы можете даже найти перекрёстный поток, когда вы наблюдаете, как другие бросают в одну из наказательных вселенных кого-то другого. Существуют ещё всякие хитрые ситуации, где вы платите кому-то той же монетой (меняетесь с кем-то ролями). Толпа пытается вас окутать, а вы хватаете одного из них, и ставите его вместо себя, так что он получает имплант первым и выступает в роли буфера. Или у вас есть намерение совершить оверт, окутав кого-то, а он хитряется подменить себя вами, так что вы отправляетесь туда вместо него.

Заметьте, что они изначально строились и использовались в те времена, когда мы ещё не были зафиксированы на телах. Именно постоянное использование наказательных вселенных создало фиксацию на телах. В ранних переживаниях люди, окутывающие друг друга, больше были похожи на туманные облака, но они могли создавать проекции тел или символов - всего, что угодно по мере необходимости. Когда вы набрасываетесь на жертву, она может быть просто облаком, а может у неё будет модель тела или еще что-то. Поскольку она часто находится в своей собственной вселенной, предметы обстановки были его созданием и начнут напасть на вас, когда вы попытаетесь вытащить жертву в наказательную вселенную. Она может проявляться в различных телах, или попытаться исчезнуть, или закидать вас потоками символов и т. п. Чтобы одолеть кого-то в его собственной вселенной, обычно требуется, чтобы на него набрасывалась целая команда. Бывало и так, что когда вы на неё нападали, она оказывалась в вашей вселенной, и тогда всё было гораздо проще. Временами вы проигрывали, и ей удавалось взять над вами верх и бросить вас в наказа-

тельную вселенную вместо себя.

Вам нужно больше обнаруживать и отмечать оверты, чем просто проходить их как мотиваторы. Иногда вам также придется найти оверт участия в их групповом создании, прежде чем вы сможете добиться показаний по данной цели на Шаблоне 1.

Полезно также обнаруживать и отмечать раскаяние в том, что вы кого-то затолкали в одну из этих вселенных. Это так рано на траке, что вас очень мало беспокоили оверты. Вы не пытаетесь их утаить или как-то оправдать, до тех пор, пока вас не прогнали много раз через каждую из этих наказательных вселенных. Но, в конце концов, вы кого-то туда запикиваете и потом видите, что это дало нежелательный эффект, и вы сожалеете. Вполне возможно, что это самое первое раскаяние на траке, и первый раз, когда что-то действительно сработало как оверт. Позже вы выстроили множество суждений, сожалели о том, что участвовали в разработке этих штук, чувствовали неудобство за то, что заталкивали в них других и, в результате, более ранние действия проходятся как оверты. Но они не были таковыми, когда вы их совершали. Это просто было очень весело.

Мы были похожи на детей, играющих со спичками и не представляющих себе, что кто-то может обжечься.

6 Структура ранней части инцидента

Прежде, чем вы вошли в тело «терминала» и начали переживать вселенную имплантации, там есть весьма затейливая серия пунктов. Раздел 1 не меняется от одной наказательной вселенной к другой, за исключением того, что в формулировку подставляется другая цель. Оставшиеся разделы свои для каждой вселенной имплантации. Из них важен только Раздел 2. Он вводит символы, которые будут использоваться в этой вселенной. Очевидно, существовала необходимость объяснить значение вещей, прежде чем основная часть инцидента приобретёт какой-то смысл. Возможно, что нам придётся разработать подробные шаблоны пунктов для Раздела 2 каждой вселенной, для того чтобы добиться полного восприятия «как есть» (аз-изнеса). Но это не слишком уж большое число пунктов. Далее идёт множество разделов, в которых пункты заставляют вас создавать макапы (моделировать) и соглашаться со вселенной имплантации. После всего этого вас запикивают в тело терминала, где вы и переживаете вселенную. Вот эти разделы:

Вначале индивида окутывают и вталкивают внутрь наказательной вселенной.

Раздел 1 - это **пародия на Факторы**, как представлено в Шаблоне 1.

Раздел 2 - Символы. Все эти пункты имеют форму «ЭТО ОЗНАЧАЕТ ...¹⁹». Все они содержат картинку чего-то важного в этом инциденте и присваивают ей значение.

Раздел 3 — Якорные точки. Эти пункты имеют форму «(Выполнять цель) - ЗНАЧИТ ИСКАТЬ ____ (что-то исполняющее роль якорной точки)²⁰». Вас заставляют вас отмечать различные вещи в смоделированном окружении и протягивать в них якорные точки, с тем чтобы создать пространство этой вселенной. Возьмём, к примеру, нашу вымышленную цель, тогда один из пунктов мог бы выглядеть так: «МЫТЬ - ЗНАЧИТ ИСКАТЬ ВЕДРО». Эти пункты идут парами; где идёт «Искать», а сразу после этого идёт «Присоединиться к²¹» в отношении того же объекта.

Раздел 4 — Соглашения. Это пары пунктов. Они представлены в форме «(Выполнять цель) - ЗНАЧИТ СОГЛАШАТЬСЯ С (...)» и «(Выполнять цель) – ЭТО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ (...) СТАЛО РЕАЛЬНЫМ²²». Различные люди, места и вещи, демонстрируемые вам в описанном выше разделе символов, вставлены между этими пунктами; вы моделируете соглашение с ними и делаете их реальными. При первых прохождениях этот раздел имеет склонность создавать большие ожидания и интерес к тому, что же ещё вам собираются показать и что ещё будет происходить в этой наказательной вселенной. При более поздних прохождениях

¹⁹ "THIS MEANS ..."

²⁰ "To (goal) is to look for the ____ (something that acts as an anchor point)".

²¹ "connect to" – присоединяться к, подключаться к, устанавливая связь с, связываться с.

²² "To (goal) is to agree to the (...)", and "To (goal) is for the (...) to become real".

там больше ощущения благоговейного ужаса, наподобие застывшей от страха жертвы, которую собирается сожрать монстр.

Раздел 5 - Ложное воспоминание. Эти пункты имеют форму «(Выполнять цель) - ЗНАЧИТ ВСПОМИНАТЬ СОГЛАШЕНИЕ С (а) ПЕРЕД (б)²³», где а и б — различные пункты из описанного выше раздела соглашений. Они выстраивают для вас всё в неправильном порядке и все запутывают. Это сильно затрудняет проверку на Е-метре что в этом инциденте за чем идёт.

Раздел 6 - Замешательства. Эти пункты имеют форму «А ТЕПЕРЬ ВЫ ПРИХОДИТЕ В ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО ОТНОСИТЕЛЬНО ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ СОГЛАШЕНИЙ, КОТОРЫЕ ПРИВЕЛИ К (а) И (б)²⁴», где а и б — это пункты из раздела соглашений. В этом разделе пункты сгруппированы в пары не так, как в предыдущем разделе ложного воспоминания.

Раздел 7 - Постулаты будущего. Это пары пунктов. Первый пункт каждой пары заставляет вас постулировать, что одна из вещей, с которыми вы согласились выше, теперь продолжается в будущее. Первый пункт имеет форму: «(Выполнять цель) - ЗНАЧИТ ИМЕТЬ В БУДУЩЕМ (пункт)²⁵». После этого вы заглядываете в будущее, видите его и получаете пункт «(Выполнять цель) - ЗНАЧИТ ПРЕДСКАЗЫВАТЬ В БУДУЩЕМ (пункт)²⁶». В нашем примере с мытьём окон одна из пар могла бы быть «МЫТЬ - ЗНАЧИТ ИМЕТЬ В БУДУЩЕМ ОКНА» и «МЫТЬ - ЗНАЧИТ ПРЕДСКАЗЫВАТЬ В ВАШЕМ БУДУЩЕМ ОКНА». Это заставляет вас продолжать траекторию времени этой вселенной. А ещё это порождает заинтересованность в том, что должно случиться дальше в этой вселенной.

Раздел 8 - Энергетические постулаты. Вы создаете (моделируете) силы, действующие в этой вселенной. Этот раздел может быть и более ранним. Я не очень много с ним работал.

Раздел 9 - Решения. Это короткий раздел, где во время движения по направлению к телу терминала вы получаете различные пункты о том, что хочется поскорее закончить с этим и оказаться под влиянием чего-то и т.п. К этому моменту тэтан обычно устал просто получать пункты, и хочет забраться в терминал и покончить с этим.

Раздел 10 - Присоединение. Это короткий раздел, в котором вы получаете пункты о решении быть терминалом, войти в тело и т. д.

Во всех описанных выше разделах, вероятно, насчитывается около 2000 пунктов. В этом месте импланта вы находитесь в теле терминала и это - «реальная» вселенная. С этого момента начинается движение по шкале тонов, начиная от 40 и далее вниз. Первая часть представляет собой набор из семи переживаний с очень высокой по шкале тонов целью. В каждом переживании содержится весьма значительное число пунктов и вам всё это абсолютно нравится, за исключением нескольких малюсеньких пунктов грызущего беспокойства, которые создают своеобразный эффект драматического предзнаменования последующих частей инцидента.

Затем инцидент переносит вас всё ниже и ниже по шкале тонов. И далее идёт одна сплошная грязь.

²³ "To (goal) is to remember agreeing to the (a) before (b)"

²⁴ "Now you become confused as to the sequence of agreements leading to (a) and (b)"

²⁵ "To (goal) is to have future (item)"

²⁶ "To (goal) is to predict (item) in your future"

НАКАЗАТЕЛЬНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ: ИНСТРУКЦИИ ПО ОДИТИНГУ

24 марта 1990 года, пересмотрено: февраль 1993 года

Все материалы по прохождению наказательных вселенных носят экспериментальный характер. См. далее главу об исследовательском одитинге.

1. Начальный подход

Прежде чем приступить к глубокому прохождению, лучше всего сделать легкий проход по всем наказательным вселенным, просто прогоняя Шаблон 1 и, возможно, применяя немножко ИТСы, чтобы снять некоторую часть заряда. В более поздних имплантах старались сгруппировать вместе все цели наказательных вселенных. Мы хотим настолько разгрузить верхушку сидящего на них заряда, чтобы более поздние группы не могли притянуть ваше внимание к цели, следующей за той, которую вы проходите. Проработав таким образом, вы сможете вытащить какой-то пункт из середины импланта, не скатываясь к следующему пункту. Это противоречит всему, что мы до сих пор знали об имплантах, но это работает, поскольку наказательные вселенные занимают столь фундаментальное положение, что подрывают само существование пунктов более поздних основанных на них имплантов.

Большинство рестимуляций этих вселенных в более поздних имплантах начинаются с цели «Создавать» и идут вплоть до цели «Продолжаться»²⁷. По этой причине лучше всего пытаться проходить вселенные имплантирования в той же последовательности. В большинстве случаев так будет легче отключить рестимуляции более поздних имплантов. Однако, при первом проходе, эти вселенные могут не захотеть проходиться в таком порядке. Поэтому подход к ним должен быть такой: провести оценивание целей, начиная с «Создавать», и взять первую цель, которая будет хорошо читаться на Е-метре.

При первом проходе по всем этим целям вы не должны стараться повторно проходить какую-то цель, если только ваше внимание не слишком сильно залипло на ней. Позже вам придётся намного больше работать с каждой целью, так что нет необходимости прямо сейчас пытаться высосать из неё весь заряд до последней капли. Эти вещи столь фундаментальны, что кажутся естественной частью жизни (и они на самом деле ею являются); вы их драматизировали в течение очень долгого времени, так что подобная поверхностная проработка рестимулирует даже меньше, чем в реальности быть и жить среди них.

Чтобы слегка проработать цель, начните с её прохождения в Шаблоне 1. В ряде случаев вы получите только одно чтение на каждый пункт (или даже только через один). Чтение может появиться на описании, на самом пункте или на них обоих. Если ни один из пунктов не читается и во второй раз, не затрудняйтесь его повторной проверкой, поскольку это приведёт лишь к бесполезной рестимуляции. Если всё идёт таким образом, прекратите прохождение Шаблона 1 при первой же ПС. Если есть что-то для ИТСы, проведите её, но не слишком упорствуйте. Затем отметьте эту рестимуляцию в Инциденте 2 в том месте, где она происходила в этом инциденте (в Инциденте 2 создавались мокапы каждой вселенной имплантирования, а вам говорили, что это происходило во время самого Инцидента 2). После этого проверьте и проработайте все всплывшие БТ, кластеры и оверты. Наконец, снова отметьте верхушку Шаблона 1 (пункт об естественном состоянии) и на этом закончите. Сделайте перерыв и затем переходите к следующей цели.

В других случаях пункты будут читаться многократно и каждый пункт следует сгладить до чистой или небольшой и краткой ПС. Способ прохождения аналогичен описанному выше, за тем исключением, что вы продолжаете прохождение до лучшей ПС или озарения.

Иногда цель будет проходиться просто замечательно. Вам удастся пройти каждый пункт до ПС или каждый пункт просто будет включать широкую ПС. В этом случае шаблон

²⁷ *Endure* – 1. вынести, выдержать, вытерпеть (что-л.), 2. а) терпеть, переносить (страдания и т. п.); безропотно выносить, б) относиться терпимо или терпеливо (к чему-л.), 3. а) выживать, не гибнуть, стойко держаться, б) продолжаться, длиться.

часто будет давать КЯ после нескольких пунктов. Если вы пройдёте дальше этой точки, Шаблон 1 больше не будет давать показаний и как правило ПС выключится. Если это случится, проведите восстановление²⁸ КЯ. На этот момент вы должны уже быть способны пройти ещё что-то в этом инциденте. Начните с отмечания некоторых из символов «ЭТО ОЗНАЧАЕТ ...», которые следуют сразу за окончанием Шаблона 1. На самой вершине цели или вблизи неё можно будет найти символ Времени, который будет являть собой что-то вроде солнца, проплывающего над окрестностями, или это могут быть часы или часики, в зависимости от проходимой вами вселенной. Когда вы удалите несколько подобных вещей, вы получите некоторое представление о том, какие дела творятся в этой вселенной и сможете немного провести немного ИТСы.

Сначала вы сможете получить материал о содержании инцидента только на один абзац или около того. По мере более глубокого прохождения вы сможете написать об этом инциденте страницу или больше. Записывайте всё на отдельном листе бумаги - это будет описательный шаблон инцидента. При последующих проходах вы сможете начать с этого описания, вносить в него изменения и дополнения, и даже снять еще немного заряда, просто перечитывая его. Если у меня есть несколько больше, чем просто несколько символьных пунктов, то я также делаю шаблон символов для этого инцидента и заносу туда символы, чтобы они не оказались погребёнными в рабочих листах разных сессий. Вы можете просто их записывать как «ВРЕМЯ = солнце, проплывающее над долиной», «НАПАДЕНИЕ = на вас прыгает чудовище с тараканьими глазами» и т. п. Можно также отмечать содержащиеся в ходе инцидента пункты подробностей и записывать их на рабочих листах, но я бы не стал пытаться сделать шаблон для них, так как в каждой вселенной их насчитывается около десяти тысяч. Если какой-то пункт подробностей вас беспокоит, возьмите стоящий над ним символьный пункт, который подготавливает вас к ситуации внутри этого инцидента.

Всегда начинайте с Шаблона 1. При последующих прохождениях цели, которая уже интенсивно проходила с помощью Шаблона 1, вы можете просто отмечать первые несколько пунктов и будете готовы к глубокому вхождению. После этого выбирайте из этой вселенной имплантирования всё, что можно (символьные пункты и ИТСу содержимого инцидента).

Если у вас всё пойдёт хорошо, вы сможете вышибить все более поздние рестимуляторы, которые могут быть заперты на вершине цели, до каких только сможете добраться. Если вы проходили ОТ 3, то вы, вероятно, будете способны снять заряд с местоположения в Инциденте 2, где рестимулировалась данная цель; поскольку она должна лежать близко к поверхности благодаря тому, что вы уже прошли ОТ 3. Возможно, вам будет по силам снять заряд с рестимуляторов Цены и Выживания, но если они не читаются, не упорствуйте. Некоторые из этих кнопок входят в Контрольный список наказательных вселенных.

Вы можете также слегка просканировать трак в поисках начинающих всплывать более поздних овертов и других поздних рестимуляторов. Так я разобрал немало имплантов, но не упорствуйте, поскольку этот шаг носит скорее исследовательский характер. Если вы обнаружите поздний имплант, вперед, с помощью ИТСы снимите с него немного заряда и не забудьте записать все обнаруженные вами подробности. Основной имплант часто начинает показываться постепенно, сразу по нескольким целям, прежде чем вы получите достаточно подробностей, чтобы составить представление о его структуре.

Всегда завершайте работу с целью, снова обнаруживая и отмечая верхушку Шаблона 1.

Возможно, когда-нибудь у нас будут исчерпывающие шаблоны для всей совокупности этих наказательных вселенных. Это может потребоваться, если мы собираемся проводить через эти инциденты неподготовленную публику. Но опытный аудитор может это сделать, обладая значительно меньшей информацией. Если вы можете снять достаточно заряда, проходя Шаблон 1, последовательные пункты импланта, или более поздние рестимуляторы, то вы достигнете точки, когда вам достаточно просто бросить взгляд на инцидент и все произвольности человеческой жизни начнут отпадать сами собой. И, наконец, цель просто даст

²⁸ Восстановление, реабилитация (от англ. rehab) – существует специальная процедура восстановления, которая заключается в восстановлении момента (или нескольких моментов) релиза.

ПС и жизнь никогда больше не будет столь ограниченной, как прежде.

2. Мой личный опыт

Август 1996 года

Мне приходилось несладко, пока я не обнаружил пункты, которые позднее я включил в Шаблон 1. Я тогда проходил одну наказательную вселенную. Это была Тигриная вселенная с целью «Есть» (*"To Eat"*). Я проходил её уже сотни часов и у меня накопились целые коробки рассортированных карточек с пунктами. Это было очень трудным и рестимулирующим занятием, пока я не обнаружил в Разделе 2 символные пункты («ЭТО ОЗНАЧАЕТ ...»), тогда стало легче и наконец я смог достичь начала инцидента и пунктов Шаблона 1. Вся эта штука начала распадаться, но я обнаружил дополнительный заряд на пунктах, которые, по видимому, относились к другой цели.

И вскоре я уже проходил другие цели Шаблона 1 и всё больше узнавал об устройстве всей этой неразберихи. Я проработал, наверное, десяток целей, уделяя особое внимание Шаблону 1 и символным пунктам, и вдобавок нашёл сотни пунктов подробностей в более поздней части инцидента.

Затем я обнаружил, что могу просто проходить Шаблон 1 и находить какие-то символные пункты из Раздела 2 этого импланта, а потом сканировать развитие событий в более поздней части, без поиска пунктов. Я надеюсь на то, что все смогут это проходить аналогичным образом, без той отчаянной борьбы, которую я пережил ранее. Я могу в этом и ошибаться, и, возможно, вам потребуется подробно проходить более поздние пункты. Но Шаблон 1 облегчит эту задачу.

После того как я прошёл десяток целей, я стал обнаруживать, что сами они укладываются в структуру, соответствующую динамикам.

И тогда вся эта штука начала разваливаться на части, появилась постоянная ПС и я достиг основного состояния кейса, которое буду называть «Свободой от произвольностей» (*"Freedom from Arbitrariness"*). Случилось так, что все произвольные значимости и шаблоны просто распались. Такие вещи, как шкала тонов больше не имели разумного смысла, а были просто произвольными шаблонами, которые были выбраны разработчиками ранних имплантов почти случайным образом. А я достиг свободы от этих произвольностей и это изменило весь мой взгляд на жизнь.

Некоторое время я наслаждался победой, но мне всё ещё было далеко до состояния ОТ, и было множество других вещей, которые я хотел уладить, и я не имел ни малейшего представления, как к ним подступиться. Я довольно интенсивно поработал с упражнениями Рона 50-х годов для ОТ, но у меня всё ещё были огромные пробелы в знании истории нашего существования и механизмов ума. Не было у меня и полного списка целей наказательных вселенных и не хватало данных для того, чтобы дать другим шанс их пройти.

Так что я предпринял вторую попытку пройти эти наказательные вселенные, используя исследовательский рандаун (который будет обсуждаться в другой главе), для того чтобы попробовать просканировать запертые поверх них более поздние импланты, и собрать больше данных. Этот рандаун рестимулировал столько же, сколько и стирал, так что я бы не рекомендовал его в качестве средства для проработки кейса, но это был отличный инструмент для проведения исследований. Наконец я разобрал достаточно, чтобы обнаружить первоначальный Бриллиант Знания и Вселенную Соглашений, и начал составлять карту космической истории, которую я представил в одной из предыдущих глав. И, наконец, после исследования множества других шаблонов имплантов, мне попала моя подлинная ЦПМ, и я составил и прошёл Рандаун подлинных ЦПМ. После этого я исследовал упражнения и рандауны, и практически пустил на самотёк исследования наказательных вселенных.

В настоящее время я не могу гарантировать, что распознал правильно все цели; я не прошёл их все досконально, так что одни описания весьма умозрительны, в то время как другие проходились довольно интенсивно.

Существует также вероятность, что есть и более ранняя последовательность таких

вещей. Одна из целей, с которой я действительно интенсивно поработал - «Расти²⁹» - имела в качестве терминала «Генетическую сущность» в форме туманного облака. Шаблон 1 и символные пункты шли обычным порядком, но более поздние пункты, по видимому, следовали другому шаблону. В обычных наказательных вселенных вы начинаете в полностью смоделированной обстановке и скатываетесь с тона 40 до смерти и ниже. Но в той вселенной с целью «Расти» вы начинаете с ничто и постепенно создаёте замысловатые наборы жизненных форм, а потом терпите неудачу (вас подавляют конкурирующие ГС). Поскольку обычно в наказательных вселенных используются твёрдые разновидности тел (даже цель «Создавать» представляет бога в виде статуи, а не туманного существа), любая цель с телом в виде туманности может происходить из более ранней последовательности, которую я пока что не нанёс на карту.

Но Шаблон 1 хорошо работает даже с туманными телами, так что я просто двигаюсь дальше и применяю его к любой цели, которая как-то в него вписывается и даёт хорошие показания с этим шаблоном. Списки наказательных вселенных могут слегка не соответствовать, может существовать какая-то более ранняя их последовательность, но вы можете быть уверены, что Шаблон 1 вытащит вас из неприятностей.

3. НАКАЗАТЕЛЬНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ: РАНДАУН ОТКЛЮЧЕНИЯ

24 мая 1990 года, пересмотрено: февраль 1993 года

Можно получить очень лёгкое отключение по материалу наказательных вселенных и рассеять вещи, находящиеся в данный момент в рестимуляции, обнаруживая и отмечая верхний пункт (или заставляя других его отмечать), а также как вас запикивают в наказательную вселенную (по трем потокам).

Это может вам послужить вполне работоспособным предварительным шагом, прежде чем вы попытаетесь проходить что-либо из содержимого наказательных вселенных. Вероятно, их можно слегка подчистить всего за несколько часов одитинга. Обратите внимание, что это экспериментальное применение. В этом случае делается попытка пройти все 64 наказательные вселенные.

Если вы взбаламутили и рестимулировали слишком много материала, и понаделали чересчур много ошибок, то эту процедуру можно использовать, чтобы остудить эти вещи. В этом случае, если вы испытываете существенное облегчение (релиз) и чувствуете, что состояние улажено, то могли бы остановиться где-то посреди процедуры. Разумеется, лучше исправлять ошибки, чем срезать подобным образом углы, но в исследовательском одитинге иногда вам приходится слишком долго возиться с ошибочной идеей и все слишком запутывается, чтобы все это можно было легко отслеживать. В такой ситуации вам лучше попытаться исправить свою ошибочную идею после выполнения этого рандауна (если только у вас еще не было озарения на этот счёт во время его прохождения).

Если это кажется необходимым, вы можете проходить его в качестве основного действия на отдельном духе. Это в основном касается таких ситуаций, как, например, во время сессии всплывает ваш друг, оставивший тело, и это требует улаживания. Заканчивайте, если вы достигли большого релиза.

Он также полезен, когда у вас что-то рестимулировалось, а вы никак не можете понять что. Если вы, например, чувствуете, что начали просыпаться в какой-то отколовшейся точке наблюдения неизвестно откуда и не можете её проработать с помощью знакомого шаблона или установить с ней хорошую линию ИТСы³⁰, чтобы выяснить, что происходит, то пройдите его в отколовшейся точке наблюдения на себе самом, пока ситуация не прояснится.

Это процедура обладает существенным ограничением, которое состоит в том, что вы проходите её без прочной линии ИТСы. Вы нейтрализуете то, что прямо сейчас бьет вас по зубам, и немного разгружаете заряд, это действительно снимает напряжение. В общем слу-

²⁹ *To Grow* – расти, увеличиваться, усиливаться; развиваться, становиться

³⁰ Линия ИТСы - линия, идущая от преклира к одитору. (от англ. ITSA line)

чае лучше всего проходить её с хорошей ИТСой и работать в направлении большего знания и понимания. Но в присутствии слишком большого заряда линия ИТСы трансформируется в даб-ин и совсем обрывается, когда ошибок слишком много. Это даёт вам точку входа и подход к тому, как вытащить себя из неприятностей.

Для её прохождения вам понадобится список оценивания для 64-х целей и хорошее понимание 16-ти динамик, как они были определены в предыдущей главе. Заметьте, что здесь определения несколько отличаются от саентологических определений первых восьми динамик (т. е. четвёртая динамика - это раса, правительство или любая группа, в которой вы родились или с которой неразрывно связаны, а не та, к которой вы присоединились). Здесь нужно использовать варианты определений из наказательных вселенных, поскольку они соответствуют аберрированным целям.

Шаги рандауна отключения:

1. Проведите оценивание, чтобы найти динамику, дающую наилучшие показания. Чтобы сократить время оценивания, начните с проверки, верхние это восемь динамик или нижние (или даже разбейте их на группы по четыре).

Верхняя четвёрка: **Созидание, Знание, Игры, Изменение**³¹.

Следующая четвёрка: **Разум, Строительство, Этика, Эстетика**³².

Следующая четвёрка: **Поклонение, Духи, МЭСТ, Жизненные Формы**³³.

Нижняя четвёрка: **Раса/Правительство, Группы, Секс, Тело**³⁴.

2. Проверьте четыре цели по динамикам. Когда какая-то цель читается, делайте следующее:

а.) Обнаружьте и отметьте на верхушке наказательной вселенной пункт: «(ВЫПОЛНЯТЬ ЦЕЛЬ)³⁵ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ».

б.) Обнаружьте и отметьте как вас запихивали в наказательную вселенную; отметьте как вы запихивали в неё другого; отметьте, как другие запихивали в неё других.

в.) Если требуется (например, ваше внимание всё ещё сосредоточено на этом и пр.), снова обнаружьте и отметьте пункт естественного состояния.

3. После прохождения этой динамики (а если требуется, после каждой цели), обнаружьте и отметьте Вселенную соглашений следующим образом:

а.) Обнаружьте и отметьте устремление к соглашению и прохождение через перевернутый треугольник.

б.) Обнаружьте и отметьте пункт: «СОГЛАШАТЬСЯ - ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ».

в.) Обнаружьте и отметьте решение согласиться, принятое перед этим. (При необходимости обнаружьте и также отметьте, как вы склоняете других к соглашению или принимаете участие в строительстве Вселенной соглашений.)

4. Проверьте, не было ли оверрана у кого-нибудь (*какой-либо сущности*). (Используйте свободное намерение, имея ввиду БТ, кластеры, запрограммированные механические сущности, отколовшиеся точки наблюдения - всё, что может существовать и способно дать оверран) Если так, то побудите её (*его*) обнаружить и отметить момент релиза и дайте ей

³¹ *Creation, Knowingness, Games, Change*

³² *Reason, Construction, Ethics, Aesthetics*

³³ *Worship, Spirits, Mest, Lifeforms*

³⁴ *Race/Government, Groups, Sex, Body*

³⁵ При прохождении команд и пунктов процессов «(ВЫПОЛНЯТЬ ЦЕЛЬ)» означает неопределённую форму глагола, выражающего данную цель. Например, Созидание (шестнадцатая динамика) содержит цели «Создавать», «Вызывать», «Моделировать» и «Воображать» (см. список целей далее в этой главе). Соответственно данный пункт будет для них звучать как «Создавать - это естественное состояние», «Вызывать - это естественное состояние», «Моделировать - это естественное состояние» и «Воображать - это естественное состояние».

(ему) подтверждение.

5. Проверьте, может быть кто-то не до конца прошёл какую-то из целей. Если так, используйте намерение, чтобы побудить его (её) обнаружить и отметить пункт о естественном состоянии.

Вы можете также время от времени столкнуться с БТ и т. п., отметивших пункт, но которые нуждаются в некотором подтверждении и одобрении (*утверждении*), прежде чем они уйдут. Если это покажется уместным, вы даже можете применить вопрос «КТО ТЫ?», добиваясь ответа: «Я».

6. Теперь можно провести повторное оценивание для прохождения другой динамики, но, как правило, лучше просто начать проходить с Созидания (16-й динамики) и идти дальше вниз. Попробуйте «Создавать» и если не будет читаться, проведите оценивание для другой динамики.

Когда вы начали проходить с цели «Создавать» и дальше вниз, скорее всего вам удастся заставить любую цель давать показания. Если же какая-то из них не читается, попробуйте пройти шаги 4 и 5 (оверран и незавершённость), шаг 3 (Вселенная соглашений) и если она всё ещё не читается, сделайте перерыв. После перерыва посмотрите, может быть цель теперь начнёт давать показания, или быть может вся процедура в оверране или ещё что-то не так, или рестимулировался какой-то оверт, который нужно обнаружить и т. п. Проверьте также, может быть цель была неправильно сформулирована и т. п. (они имплантировались не на английском языке и возможно, вы сформулируете ту же самую цель по-другому, не так, как я).

Часто делайте перерывы (через каждые несколько динамик или если вы видите, что рассеиваются большие массы заряда и т. п.). Иногда что-то начинает разваливаться, это требует некоторого времени и вам надо просто немного подождать, прежде чем будет проходиться другая цель. Используйте время от времени шаги 3 и 5. Когда вы с этим освоитесь, вы обычно будете знать, в какой момент проводить проверку на оверран или незавершённость. Если иногда отмечать Вселенную соглашений, это помогает подбирать тех (сущности), кто немного отделился и готов уйти.

Оверран может дать и сама процедура. Выходит так, что то, что находилось в непосредственной близости от вас, рассеялось, и ваше пространство стало больше, потом вы продолжаете процесс и более удалённый материал подтягивается ближе, вызывая сжатие вашего пространства. Это может включить у вас протест и дать симптомы оверрана. Этот рандаун можно снова пройти в другое время, когда всплывут другие вещи и вы почувствуете, что снова требуется эта процедура. Это похоже на выполнение зелёной формы³⁶. Исправление состояния может быть в оверране, но ту же форму можно вновь использовать в будущем.

4. НАКАЗАТЕЛЬНАЯ ВСЕЛЕННАЯ:

СПИСОК ОЦЕНИВАНИЯ

23 июля 1991 года, пересмотрен 12 февраля 1993 года

Это - цели наказательных вселенных. В скобках указан терминал вселенной. Если какие-то из целей или терминалов трудно понять или они не имеют для вас смысла, смотрите описание в контрольном списке наказательных вселенных, приведённом в следующей главе книги.

16-я динамика - Созидание	
1. Создавать (<i>To Create</i>)	(Статуя)

³⁶ Зелёная форма – корректирующий список для определения и исправления затруднений в кейсе. (от англ. Green Form)

2. Быть причиной (<i>To Cause</i>)	(Бог, Старик)
3. Создавать мокап, моделировать (<i>To Mock Up</i>)	(Компьютер)
4. Воображать (<i>To Imagine</i>)	(Мультикмышная мышь)

15-я динамика – Знание (знательность – *Knowingness*)

5. Понимать (<i>To Understand</i>)	(Бурундук)
6. Знать (<i>To Know</i>)	(Двухголовый Дронт ³⁷)
7. Поглощать (<i>Впитывать - To Absorb</i>)	(Греческий Герой)
8. Узнавать (<i>Учиться, Изучать, To Learn</i>)	(Гном)

14-я динамика - Игры

9. Играть	(Китайчонок ³⁸)
10. Состязаться (<i>Соревноваться, Соперничать - To Compete</i>)	(Тренер, кукла)
11. Манипулировать (<i>Управлять - To Manipulate</i>)	(Пингвин-банкир)
12. Обменивать(ся) (<i>To Exchange</i>)	(Дух-брокер)

13-я динамика - Изменения

13. Преобразовывать (<i>Изменять форму, Превращать(ся) - To Metamorphose</i>) [или придавать форму или принимать форму]	(Пластилиновые (или глиняные) Человечки)
14. Изменять(ся) (<i>To Change</i>)	(Волшебник)
15. Сочетать (<i>Комбинировать, Соединять - To Combine</i>)	(Сиамские близнецы)
16. Наводить порядок (<i>Вносить порядок</i>) [здесь возможна неправильная последовательность] ³⁹	(Гориллы)

12-я динамика - Разум

17. Рассуждать (<i>Мыслить, Размышлять, Обсуждать, Приводить доводы, Убеждать - To Reason</i>)	(Клоун)
18. Ориентировать(ся) (<i>To Orient</i>)	(Проволочный Человек)
19. Вести (<i>Направлять, Управлять - To Guide</i>)	(Проводник) (<i>Лоцман, Пилот, Штурман, Гид, Кормчий - pilot</i>)
20. Вычислять (<i>Рассчитывать - To Compute</i>)	(Игрушечные Тела)

³⁷ дронт — вид птиц (ныне вымерший)

³⁸ Люди, принадлежащие к различным культурам, при просмотре шаблонов, обнаруживают визуализации свойственные их культуре, религии, идеологии и территории: персонажи народных сказок, эпоса, легенд и преданий, а так же характерные ландшафты, как природные, так и рукотворные. Часто присутствуют персонажи мировой литературы. (примечание VY)

³⁹ В квадратных скобках комментарии автора.

11-я динамика - Строительство	
21. Конструировать (<i>Собирать из деталей - To Construct</i>)	(Бобры)
22. Устраивать(ся) (<i>Располагать, Приводить в порядок, Подготавливать - To Arrange</i>)	(Болван) (<i>Шляпная Болванка - blockhead</i>)
23. Строить <i>To Build</i> ()	(Люди - змеи)
24. Структурировать (<i>Организовывать, Упорядочивать - To Structure</i>)	(Кристаллы)

10-я динамика - Эстетика	
25. Изобретать (<i>To Invent</i>)	(Жевуны ⁴⁰)
26. Вдохновлять (<i>To Inspire</i>)	(Музы)
27. Улучшать (<i>To Enhance</i>)	(Люди - привидения)
28. Украшать (<i>To Beautify</i>)	(добрая Фея)

9-я динамика - Этика	
29. Очищать (<i>To Purify</i>)	(Огненные Люди)
30. Судить (<i>роль арбитра, третейского судьи</i>) (<i>To Judge</i>)	(Люди-быки)
31. Защищать (<i>To Defend</i>)	(Маленькие Зелёные Человечки)
32. Усиливать(ся) (<i>Укреплять(ся)</i>) (<i>To Strengthen</i>) [Охранять (<i>Поддерживать порядок, Осуществлять полицейский надзор, Чистить, Приводить в порядок - to police</i>)?]	(Шар энергии)

8-я динамика - Поклонение	
33. Просвещать (<i>Просветлять - To Enlighten</i>)	(Кролик-проповедник)
34. Обращать (<i>To Convert</i>)	(Человек - рыба)
35. Общаться (<i>Причащать(ся)</i>) (<i>To Commune</i>)	(Ангел женского пола)
36. Поклоняться (<i>To Worship</i>)	(Рыцари)

7-я динамика - Духи	
37. Предсказывать (<i>To Predict</i>)	(Предсказатель, ворожея, гадалка)
38. Влиять (<i>To Influence</i>)	(Купидон)
39. Собирать (<i>To Collect</i>)	(Эльфы/Феи)
40. Воплощать (<i>Претворять в жизнь, реализовывать - To Embody</i>)	(Пан ⁴¹ — бог-козёл)

⁴⁰ Жевуны (munchkins) - небольшие человечки с внешностью эльфов или гномов. См. книгу Л. Фрэнка Баума "Волшебник из страны Оз", более известную у нас в свободном переложении А. Волкова под названием «Волшебник изумрудного города».

⁴¹ Пан — в греческой мифологии бог стад и стай, воплощённый в виде человека с рогами, ушами и ногами козла, часто играющего на свирели.

6-я динамика – Физическая вселенная	
41. Открывать (<i>Делать открытия -To Discover</i>)	(Кентавры)
42. Находить (<i>Определять местоположение, местонахождение</i>) (<i>To Locate</i>)	(Лепрекон ⁴²)
43. Накапливать (<i>приобретать, собирать, поглощать</i>) (<i>To Gather</i>)	(Тело-скафандр)
44. Владеть (<i>To Own</i>)	(Люди - лисы)

5-я динамика – Жизненные формы	
45. Растить (<i>To Grow</i>) [может идти из более ранней последовательности]	(ГС – генетическая сущность)
46. Жить (<i>To Live</i>)	(Динозавр)
47. Лечить (<i>To Heal</i>)	(Человек - дерево)
48. Приспосабливаться (<i>To Adapt</i>)	(Человек – нитка - <i>thread man</i>)

4-я динамика – Общество	
49. Основывать (<i>Устанавливать, Учреждать – To Establish</i>)	(Трёхглазые Великаны)
50. Разделять (<i>друг с другом что-то</i>) (<i>To Share</i>)	(Дельфины)
51. Управлять (<i>Контролировать</i>) (<i>To Control</i>)	(Лягушачий Король)
52. Объединять(ся) (<i>To Unite</i>)	(Собаки-солдаты)

3-я динамика – Группы	
53. Организовывать (<i>To Organize</i>)	(Человек-чиновник)
54. Сотрудничать (<i>To Co-operate</i>)	(Роботы)
55. Участвовать (<i>To Participate</i>)	(Русалка)
56. Расширять (ся) (<i>To Expand</i>)	(Мышь – железнодорожный инженер)

2-я динамика – Секс	
57. Присоединяться (<i>To Join</i>)	(Люди-кошки)
58. Воспроизводиться (<i>To Reproduce</i>)	(Насекомое-завоеватель)
59. Удовлетворять (<i>To Satisfy</i>)	(Пещерный Человек)
60. Заботиться о (<i>To Care For</i>)	(Девочка-птичка)

1-я динамика – Тело	
---------------------	--

⁴² Лепрекон — сказочное существо вроде эльфа (англ. leprechaun)

61. Переживать [или чувствовать] (<i>To Experience, or to feel</i>)	(Медведь)
62. Пополнять [может быть и “Выживать”] (<i>To Replenish</i>)	(Старик-араб)
63. Есть [или Потреблять] (<i>To Eat, or to consume</i>)	(Тигр)
64. Продолжаться (<i>Длиться, Терпеть, Выносить</i>) (<i>To Endure</i>)	(Пирамида)

5. Рандаун проработки наказательных вселенных

После успешного прохождения рандауна отключения наказательных вселенных, вы, вероятно, будете готовы проработать их более тщательным образом.

Продолжайте прорабатывать цели, используя Шаблон 1, и начинайте добавлять дополнительные шаги, которые описаны ниже. Сначала вы пытаетесь получить только очень лёгкое отключение. Постепенно вы перейдёте к более глубокому прохождению, получая все больше и больше, и достигая все большей ИТСы.

Вначале мы не стремимся к стиранию. Нашей целью являются более мощные отключения и наращивание силы. По мере того как вы углубляете прохождение, ваша линия ИТСы становится просто ошеломляющей, и вы начинаете повсюду пробивать большие бреши. Цель - достичь момента, когда вы сможете воспринимать-как-есть эти наказательные вселенные просто путём рассмотрения.

В СЛУЧАЕ ЗАТРУДНЕНИЙ

Если вы, проходя наказательную вселенную, встретитесь с какими-то затруднениями, вашим первым шагом будет обнаружить и отметить пункт о естественном состоянии на верхушке цели, обнаружить и отметить также момент заталкивания в эту вселенную, как вы заталкивали других и как другие заталкивали в неё других. Также обнаружьте и отметьте Вселенную соглашений (как это описано ранее). Для отрицательных целей, обнаружьте и отметьте сцену инверсии, а затем отметьте верхушку положительной цели.

Вы также можете поискать различного рода сущности, которые всплыли при прохождении, и побудить их обнаружить и отметить верхушку данной цели.

Ещё один процесс на случай чрезвычайных обстоятельств – это обнаруживать и отмечать места, где (терминала) нет.

Всё это методики неограниченного применения, которые можно проходить вновь и вновь до ПС. Они используются при обычном прохождении, но могут применяться и в чрезвычайной ситуации, даже если они уже применялись до этого.

Как только вы почувствуете себя лучше, сделайте перерыв. Когда вы снова приступите к сессии, проверьте, не было ли в предыдущей сессии допущено каких-либо ошибок (неправильный пункт или что-то ещё) и исправьте их. Обратите внимание, что приведённые выше техники могут даже отключить неправильные пункты и т. п., но вы, вероятно, захотите исправить ошибку и добиться существенных побед, а не просто почувствовать себя лучше. Если сперва добиться отключения массы, то появляется возможность исправлять ошибки даже при наличии плохого одитинга, неверных шаблонов или ситуаций глубочайшего замешательства.

ПРОЦЕССЫ:

Вот основные процессы для проработки наказательных вселенных.

1. Шаблон 1

Это ваша отправная точка. Когда вы осуществляете углублённое прохождение, все пункты должны читаться или давать ПС. Если пункт не читается, сделайте паузу, точно смоделируйте, что означает этот пункт и снова попытайтесь его обнаружить. Если пункт так и не даёт показаний, проведите проверку и проработайте проступки так, как это описано ниже. Если проступки также не читаются, вы можете использовать любой из приведённых ни-

же шагов, а потом вернуться к текущему шагу Шаблона 1 (который теперь, вероятно, даст показания). Если вы получили большой релиз где-то посередине Шаблона 1, переходите к следующим шагам.

2. Проступки

Проверьте, нет ли у вас проступков, связанных с этой целью и проработайте их (рудимент⁴³ проступков).

1. Обнаружьте местонахождение в Инциденте 2 (замечая ложную модель вселенной имплантации, которую туда поместили в этом инциденте).

2. Обнаружьте местонахождение Пирамиды (это более ранний массовый имплант). Обнаружьте переднюю часть (*лицо*) терминала внутри Пирамиды.

3. Обнаружьте терминал, который говорит, какова цена этой цели.

4. Обнаружьте места, в которых нет (терминала).

Обнаруживайте также места в наказательных вселенных, где вас нет.

5. Обнаружьте символные пункты из наказательных вселенных (некоторые из них перечислены в основном списке, другие можно обнаружить и рассеять путём рассмотрения).

6. Просканируйте подробности наказательной вселенной. Если вы чувствуете, что что-то несёт на себе тяжёлый заряд и не рассеивается, поищите символный пункт, который вас подготавливает к этому пункту подробностей.

7. Проясните (*применяя ИТСа*) любые рестимуляции на более позднем траке.

8. Если какой-то из перечисленных выше шагов поднимает тяжёлый заряд, снова с самого начала пройдите Шаблон 1.

Если проявятся какие-либо сущности, побудите их обнаружить пункт об естественном состоянии, как их заталкивали внутрь данной вселенной и т. д.

Когда вы уже достаточно далеко продвинетесь, можете пройти следующие процессы (вам, вероятно, их лучше пройти только один раз на каждой конкретной цели):

9. Обнаруживайте (*отмечайте*) вещи, которые вы не должны (ЦЕЛЬ), пока не рассеется спайка.

10. Обнаруживайте людей, группы и т. д., которым вы бы разрешили (ЦЕЛЬ), заканчивайте процесс, когда вы будете не против того, чтобы другие следовали этой цели.

11. Обнаруживайте места, где (терминал) будет в безопасности. Проходите эту команду дальше того момента, когда вы будете получать радость, помещая терминал в «безопасные» места, где его подвергают пыткам и т. п., пока вы не сможете иметь или не иметь его где угодно по собственному выбору.

12. Обнаруживайте вещи, которыми (терминал) не владеет.

6. Шаблон 1

НАКАЗАТЕЛЬНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

ШАБЛОН I: ТВОРЕНИЕ

15 июня 1987 года,

пересмотрен 2 июня 1990 года

Это вселенная, созданная в своём собственном пространстве и времени. Вы на самом деле её переживаете. Пункты — это намерения (мысли), которые вы получаете после (или

⁴³ Рудименты — основные действия, выполняемые в начале сессии, для того чтобы подготовить преклира к главному действию сессии; улаживание разрывов АРО, ПНВ, утаиваний. Рудимент — это то, что используется для приведения преклира в надлежащую форму для одитинга. Подробнее о рудиментах см. начальные курсы по одитингу.

во время) описываемого переживания. Эти намерения не облечены в слова и не описаны с помощью языка. В этом переживании вы занимаете точку наблюдения терминала, а не просто видите картинки или модели терминала, который что-то делает (за исключением символов в ранних разделах импланта). Наблюдение картинок или звук слов — всё это более поздние рестимуляции наказательных вселенных, которые делались в электронных имплантах.

При первом прохождении основной глагол (представленный здесь знаком «%» — он заменяет при прохождении нужную цель) не имеет реального значения, когда он произносится («намеревается») в ранних пунктах, поскольку он не определён до символов в середине Раздела 2. В этих пунктах это просто некая неопределённая вещь, о которой вы (когда вы оказались там в первый раз) сильно хотите узнать.

Но прежде чем всё это начнётся, один или несколько тетанов вас охватывают и заталкивают внутрь наказательной вселенной. Обратите внимание, что вы не находитесь в теле. Возможно, вас поймали другие тетаны или же вы проиграли игру и это заранее условленное наказание, а может вам причинили это ради развлечения или вы сами захотели узнать, о чём это толкуют другие.

Вы могли совершить проступок (принуждая другого через это пройти), а могли его и не совершать вначале (несомненно, вы его рано или поздно совершили). В этом проступке вы чувствуете, как другой индивид извивается и протестует в ваших объятиях, пока вы его держите, и получаете некую смутную отдачу от пунктов, через которые он проходит.

Существует также и третий поток, когда вы наблюдаете, как другие заталкивают других в наказательную вселенную. При прохождении таких моментов попытайтесь обнаружить все три потока в отношении пунктов: А. (охватывание) и Б. (заталкивание), и, если это возможно, получите показания на каждом из них. Для оставшихся пунктов (начиная с пункта 1 и далее) попытайтесь просто их обнаруживать (то есть воспринимайте их «как есть», соблюдая постепенность) в их собственном пространстве и времени (в какой-то степени, вы отмечаете местоположение внутри наказательной вселенной), не ограничиваясь одним конкретным потоком. Хотя вы можете обнаруживать свои чувства при прохождении этой вселенной (протест и т. п.), проведении через неё другого (кто-то извивается в ваших объятиях и т. п.) и чувство симпатии к кому-то, кого на ваших глазах заталкивали в неё другие, всё это вторичные эффекты. Сам пункт играет более существенную роль, чем созданные им эффекты и вы хотите воспринять его «как есть», постигая его в его собственном пространстве и времени, а не просто проходя его эффекты как инцидент.

Вы также могли внести свой вклад в качестве разработчика или члена команды, создававшей с помощью групповых постулатов какую-то часть пунктов. В этом случае вы обнаружите групповое соглашение, намерение сделать их настолько дьявольскими, насколько возможно, и как вы создавали тяжеловесные намерения сделать каждую мысль и переживание твёрдыми. Пункты — это волны мысли, распространяющиеся по траку наказательной вселенной.

Каждый приложил руку к их моделированию. Их строительство являло собой групповое усилие разрешить проблему невозможности ни к кому применить наказание. Но я полагаю, что вы обнаружите свою долю ответственности лишь за отдельные кусочки в некоторых конкретных наказательных вселенных. Большинство из них, вероятно, явились для вас сюрпризом в первый раз, когда вы через них проходили.

Если требуется, попытайтесь обнаружить разработку и постулирование или согласие со наказательной вселенной, которую вы проходите.

* * *

Этот шаблон охватывает Раздел 1, который является одним и тем же для всех наказательных вселенных (различаются только утверждаемые в них цели). После Раздела 1 в каждой наказательной вселенной используются свои символы и т. д.

Раздел 1 включает в себя модель Бриллианта Знания. Это не первоначальный Бриллиант

лиант, через который мы прошли до создания Домашней вселенной. Это просто модель, включённая в имплант, для того чтобы придать ему большую силу. Во времена вселенных имплантирования мы уже связывали с Бриллиантом Знания огромную значимость (думаю, что сам он был для нас недоступен после вхождения в матрицу домашних вселенных). Так что эта модель придаёт имплантируемым пунктам существенную «истинность и важность».

В этом инциденте Бриллиант Знания представляет собой что-то вроде семимерного бриллианта. С трёхмерной точки зрения кажется, что у него восемь сторон (две четырёх-сторонних пирамиды с одним общим основанием). В инциденте вы не видите его весь как целое. Вместо этого вы видите лишь три (а может четыре) измерения и ощущаете, что он простирается в пространства, находящиеся за пределами вашего восприятия. Заметьте, что полный Бриллиант должен иметь 128 сторон.

После решения «Быть», Бриллиант появляется вместе с пунктами. Обратите внимание, что пункты появляются в группах по три, оканчиваясь пунктом «... — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО (*всякой, всяких*) ...». Бриллиант начинает появляться с первым пунктом группы, становится более реальным со вторым пунктом, а затем мелькает (*появляется на короткое время и исчезает*) в конце третьего пункта «об основе», давая мгновенный скачок в показаниях э-метра⁴⁴. Вам нужно обнаружить Бриллиант, когда он появляется, а затем мелькание на окончательном слове пункта «об основе». Промелькнув, Бриллиант исчезает. Появление Бриллианта следует определённому шаблону: сначала он появляется слева, потом справа, а затем в центре, на некоем расстоянии. В следующем ряде пунктов он будет вести себя так же, но приблизится, пока (постепенно приближаясь), наконец, не коснётся вас в конце шаблона.

Заметьте, что имеются более поздние рестимуляции этих имплантов, которые могут включить неприятные ощущения в районе лба⁴⁵. Это инцидент, который использовался во Вселенной Мысли, Вселенной Конфликтов и Магической Вселенной для установки механизмов (*машин*), основанных на Бриллианте Знания. Имплант начинается с пункта об естественном состоянии и в нём Бриллиант Знания присутствует и мелькает, начиная с самого первого пункта и далее (в отличие от наказательных вселенных, где он появляется только после решения «Быть»). Вдобавок, в этом более позднем инциденте можно видеть три Бриллианта (левый, правый и центральный) и они придвигаются с каждой группой пунктов (а не просто единственный Бриллиант, который появляется в разных местах). Потом все три Бриллианта собираются вместе и сливаются в середине лба. Для каждого из этих трёх Бриллиантов существует лишь шесть местоположений, а весь имплант использует только 24 цели и лишь некоторые из них соответствуют целям наказательных вселенных. Так что если включится ощущение или соматика во лбу, проверьте, не проходите ли вы этот имплант установки Бриллиантов Знания. Если да, то найдите более ранний момент и вернитесь к первоначальной наказательной вселенной.

Конвейер (Вселенная Игр) начинается с того же шаблона, что и первоначальные наказательные вселенные. Если вы на него наткнётесь, то там будет присутствовать неприятное ощущение движения или вращения. Если вы почувствуете подобные ощущения, отметьте их и возвратитесь к более ранней наказательной вселенной. Это немного напоминает возвращение к самому раннему моменту, как это делается в КК⁴⁶ или материале уровня ОТ 2.

Проблемы с этими более поздними инцидентами, как правило, возникают на цели «Создавать» или случаются, если вы не достаточно хорошо обнаруживаете (*отмечаете, замечаете*) пункты А. и Б. Только в первоначальных наказательных вселенных для каждой цели (каждой вселенной) имеются отдельные моменты, где вас заталкивают внутрь. Во всех

⁴⁴ Люди, достаточно хорошо натренированные в обнаружении зарядов и суждений, прекрасно обходятся без э-метра.

⁴⁵ Или просто ощущения (необязательно неприятные) в районе «третьего глаза».

⁴⁶ КК — Курс Клирования, саентологический курс, целью которого является получение клира, т.е. индивида, который, по определению, является причиной над умственными веществу, энергией, пространством и временем.

более поздних инцидентах имеется единственный момент заталкивания, после которого вы попадаете на цель «Создавать» и дальше переходите от одной цели к другой, каждая из которых является частью того же импланта.

ШАБЛОН 1

А. Обнаружьте как вас охватывают, как вы охватываете другого, как другие охватывают других.

Б. Обнаружьте, как вас заталкивают внутрь, как вы кого-то заталкиваете, как другие заталкивают других.

1. Нет ничего — ни пространства, ни времени, ни измерений — ничего.

%..ТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (*первоначальное, естественное*) СОСТОЯНИЕ

2. Вы осознаёте, что вы — основополагающая (*фундаментальная*) Статика жизни до всякого времени.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ БЫТЬ СТАТИКОЙ

3. Теперь, как Статика, вы хотите быть не-статикой. Вы хотите, чтобы что-то произошло, чтобы что-то было (*существовало*). Вы хотите причины и следствия (*эффекта*).

%..ТЬ — ЭТО ПОБУЖДЕНИЕ К НЕЧТО⁴⁷ (*к тому, чтобы что-то было или существовало*)

4. Теперь вы осознаёте, что это за побуждение и это имеет смысл.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ ПОБУЖДЕНИЕ — ЭТО %..ТЬ

5. Когда вы осознаёте, что это за побуждение, вы получаете намерение:

ДО НАЧАЛА, СЕЙЧАС И ВСЕГДА ЕСТЬ ПОБУЖДЕНИЕ И ПОБУЖДЕНИЕ ЭТО — %..ТЬ

6. Вы осознаёте, что от него происходят все остальные побуждения.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЕХ ПОБУЖДЕНИЙ

7. Вы чувствуете, как нарастает сила этого побуждения.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ НУЖДАТЬСЯ В ОБЛЕГЧЕНИИ

8. Вы осознаёте, что нужно для облегчения.

ОСНОВНОЕ ОБЛЕГЧЕНИЕ ПРИДЁТ (*может прийти*) ОТ %...Я⁴⁸

9. Вы видите, что отсюда проистекает всякое облегчение.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ОБЛЕГЧЕНИЯ

10. Вы осознаёте, что это причина (*основание, оправдание, объяснение, довод, аргумент*) всему.

%..ТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННАЯ ПРИЧИНА (*основание, оправдание, объяснение, довод, аргумент*) ВСЕМУ (*для всего*)

11. Вы осознаёте следующее:

ЕСТЕСТВЕННАЯ ПРИЧИНА (*основание, оправдание, объяснение, довод, аргумент*) ВСЕМУ (*для всего*) — ЭТО НЕОБХОДИМОСТЬ %..ТЬ

12. Вы видите, что отсюда происходят все остальные причины.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ДЛЯ ВСЯКИХ ПРИЧИН (*всех причин, оснований, оправданий,*

⁴⁷ Нечто — (англ. somethingness) то, что существует. Единственное качество, по определению присущее Нечто — это существование. Нечто может иметь и другие характеристики, но это не обязательно.

⁴⁸ Здесь и далее в списках “%.e” означает существительное, выражающее цель “%.ть” в соответствующем падеже. Например для цели “Создавать” “%.e”, “%.я”, “%.em” означает “созидание”, “созидания”, “созиданием”; для цели “Наводить порядок” — “наведение порядка”, “наведения порядка”, “наведением порядка” и т. д.

объяснений, доводов, аргументов чего-либо)

13. Вы видите, что нужно с этим что-то делать.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ДЕЙСТВОВАТЬ

14. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ (фундаментальное) ДЕЙСТВИЕ — ЭТО %..ТЬ

15. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные действия.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ДЕЙСТВИЯ

16. Вы осознаёте, что вам нужно что-то решить, прежде чем что-нибудь произойдёт.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ РЕШАТЬ (принимать решения)

17. Вы хотите принять решение.

В НАЧАЛЕ, СЕЙЧАС И ВСЕГДА ЕСТЬ РЕШЕНИЕ И РЕШЕНИЕ ЭТО — %..ТЬ

В этот момент пространство становится видимым и оно наполнено тусклым золотым светом, не имеющим определённого источника (обнаружьте это пространство).

Бриллиант Знания вдали (местоположение 1) слева.

18. Вы осознаёте, что это первое решение.

ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ — ЭТО %..ТЬ

19. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные решения.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ДЛЯ ВСЕХ РЕШЕНИЙ

Бриллиант мелькает⁴⁹ вдалеке (местоположение 1) слева.

20. Вы постулируете, что что-то будет существовать (что будет нечто).

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ПОСТУЛИРОВАТЬ

Бриллиант Знания вдалеке (местоположение 1) справа.

21. Вы осознаёте, что это первый постулат.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЙ ПОСТУЛАТ — ЭТО %..ТЬ

22. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные постулаты.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ДЛЯ ВСЕХ ПОСТУЛАТОВ

Бриллиант мелькает вдалеке (местоположение 1) справа.

23. Вы постулируете время. Время существует, для того чтобы позволить происходить изменениям в результате %..я.

%..ТЬ — ЭТО ИСТОЧНИК ВРЕМЕНИ

Бриллиант Знания мелькает вдалеке (местоположение 1) в центре.

24. Вы осознаёте, что основополагающее суждение о времени — это прошлое, настоящее и будущее %..е.

ОСНОВА ВРЕМЕНИ — ЭТО %..Е

25. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все будущие суждения о времени.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ВРЕМЕНИ

Бриллиант мелькает вдалеке (местоположение 1) в центре.

26. Вы соглашаетесь с концепцией %..я.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ СОГЛАШАТЬСЯ

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 2) слева.

27. Вы осознаёте, что это основополагающее соглашение.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ СОГЛАШЕНИЕ — ЭТО %..ТЬ

⁴⁹ То есть появляется на мгновение и быстро исчезает.

28. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные соглашения.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ДЛЯ ВСЯКОГО СОГЛАШЕНИЯ

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 2) слева.

29. Теперь вы создаёте энергию. Энергия формируется из концепции %..я.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ИМЕТЬ ЭНЕРГИЮ

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 2) справа.

30. Вы осознаёте, что это самая основополагающая энергия из всех энергий.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩАЯ ЭНЕРГИЯ ПРОИСТЕКАЕТ ИЗ %..Я

31. Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные энергии.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ ЭНЕРГИИ

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 2) справа.

32. Вы постулируете, что %..е — это основополагающая реальность.

%..ТЬ — ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 2) в центре.

33. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩАЯ РЕАЛЬНОСТЬ — ЭТО %..Е

34. Вы осознаёте, что отсюда проистекает любая другая реальность.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 2) в центре.

35. Теперь вы постулируете вещество. Самая реальная масса происходит от %..я

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ИМЕТЬ ВЕЩЕСТВО

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 3) слева.

36. Вы осознаёте, что это самое основополагающее вещество из всех видов вещества.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ ВЕЩЕСТВО ПРОИСХОДИТ ОТ %..Я

37. Вы осознаёте, что отсюда происходит всё остальное вещество.

%..ТЬ — ЭТО ИСТОЧНИК ВСЯКОГО ВЕЩЕСТВА

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 3) слева.

38. Вы постулируете, что аффинити достигается через %..е.

%..ТЬ — ЭТО ЛЮБОВЬ

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 3) справа.

39. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩАЯ ЛЮБОВЬ ДОСТИГАЕТСЯ ЧЕРЕЗ %..Е

40. Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякая другая любовь.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ ЛЮБВИ

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 3) справа.

41. Вы постулируете, что основной способ обмена — обмен посредством %..я.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ОБЩАТЬСЯ

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 3) в центре.

42. Вы осознаёте, что это самое первое общение.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ ОБЩЕНИЕ — ЭТО %..Е

43. Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое другое общение.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ОБЩЕНИЯ

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 3) в центре.

44. Вы осознаёте, что %..е принесёт понимание.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ДОСТИГАТЬ ПОНИМАНИЯ (*стремиться к пониманию, добиваться понимания*)

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 4) слева.

45. Вы осознаёте следующее:

ДОСТИЖЕНИЕ ПОНИМАНИЯ ПРОИСХОДИТ ПОСРЕДСТВОМ %..Я

46. Вы осознаёте, что отсюда истекает всякое понимание.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ПОНИМАНИЯ

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 4) слева.

47. Вы постулируете, существование пространства, в котором можно %..ть.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ИМЕТЬ ПРОСТРАНСТВО

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 4) справа.

48. Вы осознаёте, что это и есть то, что создаёт пространство.

ОЧЕРЧИВАНИЕ (*описание, обозначение*) ПРОСТРАНСТВА ПРОИСХОДИТ ПОСРЕДСТВОМ %..Я

49. Вы осознаёте, что отсюда происходят все остальные пространства.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ПРОСТРАНСТВА

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 4) справа.

50. Вы постулируете, что %..е придаёт смысл существованию.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ИМЕТЬ СМЫСЛ (*значение*)

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 4) в центре.

51. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЙ СМЫСЛ (*значение*) СВЯЗАН С %..ЕМ (*имеет отношение к %..ю, касается %..я*)

52. Вы осознаёте, что отсюда истекает всякий другой смысл (*значение*).

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО СМЫСЛА (*значения*)

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 4) в центре.

53. Вы постулируете, что %..е — это истина.

%..ТЬ — ЭТО ИСТИНА

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 5) слева.

54. Вы осознаёте следующее:

ДОСТИЖЕНИЕ ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЙ ИСТИНЫ ПРОИСХОДИТ ПОСРЕДСТВОМ %..Я

55. Вы осознаёте, что отсюда истекает всякая другая истина.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ ИСТИНЫ

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 5) слева.

56. Теперь вы создаёте обладание. Самое реальное обладание — это %..ть

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ОБЛАДАТЬ (*иметь*)

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 5) справа.

57. Вы осознаёте, что это самое основополагающее обладание из любого обладания.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ ОБЛАДАНИЕ ПРОИСХОДИТ ОТ %..Я

58. Вы осознаёте, что отсюда истекает всякое другое обладание.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ОБЛАДАНИЯ

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 5) справа.

59. Вы постулируете, что %..е — это основная эстетика.

%..ТЬ — ЭТО КРАСОТА

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 5) в центре.

60. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩАЯ КРАСОТА — ЭТО %..Е

61. Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякая другая красота.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ КРАСОТЫ

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 5) в центре.

62. Вы желаете обрести связь (*соединиться, слиться*) с мыслями в Бриллианте Знания.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ СОЕДИНЯТЬСЯ С МЫСЛЮ

Бриллиант Знания рядом (местоположение 6) слева.

63. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩАЯ МЫСЛЬ СВЯЗАНА С %..ЕМ

64. Вы осознаёте, что отсюда проистекают всякая другая мысль.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ МЫСЛИ

Бриллиант мелькает рядом (местоположение 6) слева.

65. Вы осознаёте, что %..е будет влиять на всё существование.

%..ТЬ — ЭТО СКРЫТОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ (*влияние*)

Бриллиант Знания рядом (местоположение 6) справа.

66. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ СКРЫТОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ (*влияние*) — ЭТО %..ТЬ

67. Вы осознаёте, что это лежит в основе всех скрытых воздействий.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЕХ СКРЫТЫХ ВОЗДЕЙСТВИЙ

Бриллиант мелькает рядом (местоположение 6) справа.

68. Вы постулируете, что самая ценная частица — та, что %..ет

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ЦЕНИТЬ

Бриллиант Знания рядом (местоположение 6) в центре.

69. Вы осознаёте следующее:

САМАЯ ЦЕННАЯ ЧАСТИЦА ПРИОБРЕТАЕТСЯ (*получается*) ПОСРЕДСТВОМ %..Я

70. Вы осознаёте, что отсюда происходят все остальные ценности.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ОЦЕНИВАНИЯ

Бриллиант мелькает рядом (местоположение 6) в центре.

71. Вы осознаёте, что это даст (*принесёт, вызовет*) подлинное существование.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ СУЩЕСТВОВАТЬ

Бриллиант Знания касается (местоположение 7) слева.

72. Вы видите, что это единственно возможное основание (*причина, повод, объяснение*) для существования.

ВСЁ СУЩЕСТВОВАНИЕ ЗАВИСИТ ОТ %..Я

73. Теперь вы осознаёте, что посредством этого вы достигните понимания всего существования.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЕГО СУЩЕСТВОВАНИЯ

Бриллиант мелькает, касаясь (местоположение 7) и входит в вас слева.

74. Вы осознаёте, что Бриллиант приносит вам просветление (*просвещение*).

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ПОЛУЧАТЬ ПРОСВЕТЛЕНИЕ (*просвещение*)

Бриллиант Знания касается (местоположение 7) справа.

75. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ ПРОСВЕТЛЕНИЕ (*просвещение*) СВЯЗАНО С %..ЕМ

76. Вы видите, что отсюда истекает всякое другое просветление (*просвещение*).

%..ТЬ — ОСНОВА ВСЯКОГО ПРОСВЕТЛЕНИЯ (*просвещения*)

Бриллиант мелькает, касаясь (местоположение 7) и входит в вас справа.

77. Вы осознаёте, что это принесёт знание.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ ЗНАТЬ

Бриллиант Знания касается (местоположение 7) в центре.

78. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ ЗНАНИЕ СВЯЗАНО С %..ЕМ

79. Вы осознаёте, что отсюда истекает всякое другое знание.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО ЗНАНИЯ

Бриллиант мелькает, касаясь (местоположение 7) и входит в вас в центре.

Бриллиант остаётся в центре вашего бытия.

80. Теперь что-то начинает появляться под вами. Пока оно не вещественно (*не оформлено*). Вы устремляетесь к этому.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ УСТРЕМЛЯТЬСЯ (*стремиться*)

81. То, к чему вы стремитесь — это %..е.

ОСНОВОПОЛАГАЮЩЕЕ СТРЕМЛЕНИЕ — ЭТО СТРЕМЛЕНИЕ К %..Ю

82. Вы осознаёте, что отсюда истекают все остальные устремления.

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО УСТРЕМЛЕНИЯ

Бриллиант мелькает внутри вас.

В ходе вашего устремления вы встречаете основополагающие символы. Они похожи на стопку трёхмерных картинок. Вы знаете, что если вы до них дотянетесь, то приобретёте понимание. Вы смотрите на них вниз, поэтому кажется, что Бриллиант находится сверху (или на вершине вашего пространства).

83. Теперь вы входите в контакт с первыми и наиболее основополагающими символами всего существования.

%..ТЬ — ЗНАЧИТ СОПРИКАСАТЬСЯ (*иметь контакт, устанавливать связь*) С СИМВОЛАМИ

84. Вы осознаёте следующее:

ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ СИМВОЛЫ СВЯЗАНЫ С %..ЕМ

85. Когда вы устанавливаете связь с первым символом (*подсоединяетесь к нему*), вы осознаёте следующее:

%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ СИМВОЛИКИ

Бриллиант мелькает сверху (по отношению к вам) и кажется, что он перемещает вас в первую картинку.

* * *

В этот момент вы как раз достигаете первого символа. Как правило, это: «СИЕ ОЗНА-

ЧАЕТ ВРЕМЯ». С этого момента и далее следуют символные пункты. Изображение каждого символа — своё для каждой вселенной, через которую вы проходите. Некоторые символные пункты, такие как время, используются во всех вселенных, другие же относятся только ко вселенной, которую вы проходите в данный момент.

Когда вы смотрите на символы, Бриллиант не виден, но вы можете чувствовать, что он вверху над вами и проводит вас через них.

**** конец первого раздела ****

Заметки по второму разделу (Символы).

В этом разделе определяются основные символы, используемые во вселенных имплантации. В этот момент вы находитесь в пространстве, имеющем по меньшей мере четыре измерения, не считая времени. Символы представляют собой трёхмерные картинки; кажется, что они уложены (в четырёх измерениях) подобно стопке фотографий. Вы устремляетесь через эту колоду символов, поочерёдно наблюдая каждый из них. Когда вы видите символ, вы получаете намерение: «СИЕ ОЗНАЧАЕТ ...».

Каждый символ встречается в стопке дважды. В первой половине в своей первоначальной форме и во второй половине в изменённой. Вторая половина выложена в обратном порядке. То есть сначала идёт А, Б, В, а затем В, Б, А. Значение символа и основная обстановка в картинке одни и те же для обеих экземпляров символа. Изменения во второй половине состоят в основном и перемене цвета и направления. То есть то, что в первой половине было синим, во второй может быть зелёного цвета, а правая и левая сторона изображения могут поменяться местами как при зеркальном отражении. Более поздняя версия символа, которая продолжала существовать — изменённая и она кажется более «естественной», по сравнению с первоначальной версией.

Иногда вам может потребоваться сравнить между собой эти две версии символа и отметить между ними разницу.

Иногда в картинку вносилось небольшое изменение или дополнение. Как правило, это что-то не слишком приятное, например, только во второй картинке вы видите, что же конкретно там было похоронено, но это встречается редко.

Первые четыре пункта это «СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВРЕМЯ», «ПРОСТРАНСТВО», «ЭНЕРГИЮ» и «ВЕЩЕСТВО».

КОНТРОЛЬНЫЙ СПИСОК НАКАЗАТЕЛЬНЫХ ВСЕЛЕННЫХ

3 декабря 1990 года,

пересмотрено: 19 февраля 1993 года, пересмотрено: август 1996 года

Вряд ли вас уберёт неосторожное чтение данной главы, но оно вполне способно дать вам на несколько дней ощущения неудобства или раздражения. Вы можете даже сильно на меня разозлиться, поскольку при случайном беглом прочтении этих материалов, вероятно, поднимется масса вещей, в результате умственный заряд будет пропущен и оставлен не вычищенным.

Идеальным вариантом для вас было бы вначале пройти на каждой цели Шаблон 1 и составить свои собственные описания того, что, по вашему мнению, происходило в каждой наказательной вселенной. После этого просмотрите данный список и вы увидите, что я сам об этом думаю. После этого сделайте ещё несколько заходов с Шаблоном 1 и попробуйте раскопать пункты, соответствующие Разделу 2 («СИЕ ОЗНАЧАЕТ ...»), и посмотреть, сможете ли вы получить больше данных о реальных событиях.

Но некоторые люди всё равно будут это читать. Так что, как минимум, для каждой наказательной вселенной обнаружьте и отметьте пункт об естественном состоянии («(ЦЕЛЬ) — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (первоначальное, естественное) СОСТОЯНИЕ»), а

также моменты, когда вас в неё заталкивали и когда вы заталкивали в неё других. Прode-лайте это для каждой вселенной, после того, как вы прочитали соответствующее описание.

К несчастью, существует ещё одна проблема, состоящая в том, что я уверен, в этом списке имеются ошибки, которые могут доставить вам неприятности или расстроить вас, когда вы до них дойдёте. Тогда вы делаете следующее:

замечаете, что была допущена ошибка (это несколько охладит ситуацию),

можете даже исправить эту ошибку (если вы к этому готовы) или

просто рассеять с помощью Шаблона 1 столько заряда, сколько необходимо для того, чтобы вы смогли продолжить прохождение с постоянной ПС, несмотря на случайный промах.

Мне жаль представлять вниманию читателя не доведённые до совершенства материалы, но я просидел с ними уже слишком долго и единственная надежда сделать их полностью правильными и полными — побудить других над ними поработать.

Здесь приводится кое-какая информация по каждой наказательной вселенной.

Даётся цель, а за ней приводится терминал. Далее идёт информация об окружающей обстановке в наказательной вселенной.

За сим следует перечисление некоторых ключевых рeстимуляторов, использованных на более позднем траке, включая местоположение в Инциденте 2, в котором вам демонстрировали ложную модель наказательной вселенной. В похожем массовом импланте лица терминалов изображались внутри пирамид (это была другая копия Изначальной Земли, которая, по видимому, содержала ещё континенты Атлантиду и Лемурию), их местоположения также приведены. Приводятся также пункты Цены и Выживания, которые применялись в различных поздних имплантах.

Затем идут заметки о некоторых символах (в особенности о Времени), которые демонстрировались в Разделе 2 импланта. Обратите внимание, что это всего лишь несколько символов из сотни или около того.

Далее идёт краткое описание того, что происходило в наказательной вселенной.

Все материалы приводятся в сильном сокращении. Это скорее рабочие записи, а не формальное изложение. Я не могу дать гарантии, что все они правильны.

У меня имеются ещё материалы, но мне и эти-то удалось лишь с огромными трудностями скомпоновать из беспорядочной массы рабочих листов, шаблонов, списков, заметок и карточек, на которых я временами что-то записывал. Всё это никак не желало разбираться в простой и прямолинейной манере, и когда я снимал заряд и копал глубже, ещё много вещей продолжало болтаться где-то поблизости.

В основном, они следовали одному и тому же шаблону: семь чудес вначале, затем всё постепенно начинает идти вкривь и вкось, наконец вас преследуют, ловят, разделяют на части (*находящиеся в конфликте между собой*), а потом отпускают, с тем лишь, чтобы вы обнаружили, что не можете более выживать; заканчивается дело смертью и пойманностью в могиле, после чего вас отправляют в ад.

16-я динамика: Созидание

1.	Цель: Создавать	Терминал: СТАТУЯ
----	------------------------	------------------

Окружающая обстановка всевозможные солнца, планеты, люди; вы их создаёте, злоупотребляете ими (*плохо с ними обращаетесь*), после чего Солнца (боги) обрушивают на вас свою мощь и уничтожают.

Местоположение в Инциденте 2 Сент-Джон, Канада

Эпизод в Инциденте 2: толпа толкает вверх по склону вулкана тележку (*платформу*) с статуей Бога.

Пирамида центр Атлантиды

Цена созидания — быть виноватым.

Выживать — значит зависеть от поклонения (*полагаться на поклонение*) других.

Символы

Время = планета, обращающаяся вокруг солнца.

Пространство = огромная равнина, заполненная городами и людьми.

Энергия = энергетический удар из космоса, который разносит вдребезги гору.

Масса = сталкивающиеся миры.

Бог = гигантское солнце.

Поклонение = люди, кланяющиеся перед статуей, надевающие венки и т. д.

Боль = статуя, которой наносит удар пучок энергии, вызывая трещины.

Униженный (деградировавший) = луч солнца разделяет статую, образуя чёрные трещины.

Достаёт = священник в капюшоне (который может взывать к солнечным богам).

Подробности: *Вы — бог в форме статуи, которая парит над окрестностями, выдавая энергетические пучки и т. д. Вначале у статуи молодое, красивое, лучезарное лицо, в конце это старик из Пб. Вы находитесь в скоплении солнц и планет. Солнца — это главные боги (которые карают вас в конце). Там есть также статуи менее значительных богов (вроде похожей на Венеру статуи Второй Динамики). На планетах много людей в мясных телах бесчисленного множества разнообразных видов (из других наказательных вселенных). Вы совершаете семь великих подвигов, люди вам поклоняются, строят храмы, копии вашей статуи и т. д. Но вы сталкиваетесь с проблемами и трудностями, драматизируете гнев божий по отношению к людям, вступаете в схватку с другими статуями, учите людей на планете строить ловушки, сами же иногда в них и попадаете, приходите в ярость, буйствуете и т. д. Вы получаете соматики в своей статуе (причём даже от осквернения копий вашей статуи) и становитесь низким и подлым. Люди ловят вас в энергетической пещере, после чего вас доставляют в пространство, где звёзды учиняют над вами суд, обрушивают на вас свою мощь и т. п. (вы навечно разделены на части чёрными трещинами в статуе); вы ослабеваете, все над вами смеются и т. д. В конце концов вы распадаетесь на куски, огненные дьяволы оттаскивают вас (душу статуи) в ад, который представляет собой пирамиду в небе, с вулканом на её вершине, в который вас и бросают; там вас подвергают пыткам и души миллионов людей, которым вы причинил вред истязают вас.*

В этот момент вы должны обнаружить «СОЗДАВАТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (первоначальное, естественное) СОСТОЯНИЕ» как первый пункт этой вселенной имплантирования. Обнаружьте также, как вас в неё заталкивали и как вы заталкивали в неё других.

2.	Цель: Причинять (быть причиной чему-то)	Терминал: СТАРИК (БОГ НА НЕБЕСНОМ ТРОНЕ)
----	--	--

Эта наказательная вселенная была обнаружена на самом позднем этапе исследований. В самом начале я поставил второй целью «Моделировать» (сейчас это третья цель) и «Усиливать» третьей (сейчас это цель номер 3X — возможно, она принадлежит к более ранней или более поздней последовательности).

Окружающая обстановка небеса в облаках с золотым тронem и т. д. Вы сморите на мир сверху вниз и играете роль бога, и т. д.

Местоположение в Инциденте 2 Рим

Эпизод в Инциденте 2: Бог на золотом троне сваливается с неба в вулкан

Пирамида Атлантида

(Бог на троне говорит:) **Цена** причинения — стать эффектом (своей собственной причины).

Выживать — значит зависеть от раболепия (содействия) (полагаться на раболепие, содействие) других.

Символы

Время = Небесные часы (золотые, стоящие на облаках)

Пространство = Небесный Дворец (золото и хрусталь)

Энергия = волна золотого света

Масса = Золотой трон

Вы = бог, как старик на троне

Достают = дьяволы (красные демоны с рогами и хвостами)

Подробности: *Вначале вы производите семь чудес творения (подобно библейским семи дням). Создаёте людей и посылаете херувимов, чтобы дать им вдохновение и ангелов, чтобы привести их в общение с вами. Когда люди поступают плохо и причиняют беспокойство, вы создаёте дьяволов и накладываете на них этику, чтобы вынудить их вести себя хорошо. Но дьяволы решают, что вы — самое беззаконное существо изo всех, пытаются вас заставить следовать вашим же собственным правилам и сваливают на вас вину. Вы караете дьяволов за это, но они поднимают мятеж и вы их изгоняете; после этого всё оборачивается совсем плохо. Вы не хотите становиться эффектом своего причинения и не можете позво-*

лить себе испытать то же, что причиняете своим творениям. Вы не желаете следовать собственным правилам. Но чувствуете себя за это виноватым и считаете, что в сущности это нечестно, но всё равно продолжаете поступать по старому и падаете по тону. Вы приходите в ярость и начинаете крушить всё подряд; ситуация выходит из под контроля; в конце концов вы больше не можете выносить бытие богом и бросаетесь в вулкан, чтобы умереть. Но дьяволы отправляют вашу душу в ад и подвергают пыткам.

А теперь обнаружьте (отметьте) пункт «ПРИЧИНЯТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (первоначальное, естественное) СОСТОЯНИЕ» и т. д.

3.	Цель: Моделировать	Терминал: КОМПЬЮТЕР
----	---------------------------	---------------------

Окружающая обстановка ровная плоскость, вы строите город и тела для духовных существ, затем убиваете их и на вас обрушивается гнев богов-вихрей

Местоположение в Инциденте 2 Вашингтон, округ Колумбия

Эпизод в Инциденте 2: люди несут вверх по склонам вулкана разломанный на куски компьютер

Пирамида Лима, Перу

Цена творческой мысли — вас подвергнут сомнению (допросу, критике)

Выживать — значит зависеть от одобрения (полагаться на одобрение) других.

Символы

Время = цифровой дисплей

Подробности: *Вы — большой компьютер (со множеством ящичков-модулей), стоящий на пустой равнине. Ещё там существуют боги-вихри (вращающиеся энергетические сгустки в небе), которые создали духов. Духи приходят к вам и просят моделировать (создавать) различные вещи. Вы создаёте семь чудесных моделей (постулируете электронные структуры и законы, конструируете твёрдые вещи), включая различные виды тел (человека, куклу, животное и т. д.) и город, в котором они могут жить. По мере вашего опускания по тону, модели становятся всё более сложными. В конце концов вы теряете контроль над своими собственными творениями (не в состоянии за ними уследить). Люди задают вам вопросы, в особенности просят объяснить причины различных вещей, но вы не знаете ничего, кроме собственного творения и поэтому выдумываете ответы, вводите ложные данные, сталкиваетесь с проблемами и т. д. Вы начинаете питать неприязнь к людям, создавать ложные данные, чтобы причинить им вред, и в конце концов всё рушится.*

Наконец люди вас проклинают и молятся богам-вихрям, которые обрушивают на вас свою мощь и уничтожают.

А теперь обнаружьте и отметьте пункт «МОДЕЛИРОВАТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (первоначальное, естественное) СОСТОЯНИЕ» и т. д.

4.	Цель: Усилить	Терминал: ОБЛАКО ЭНЕРГИИ
----	----------------------	---------------------------------

Вероятно, эта цель относится к более ранней последовательности наказательных вселенных (или последовательности более высокого уровня). В ней присутствует тело не физической разновидности, странные многомерные пространства и т. д.

Окружающая обстановка плоские квадраты — это планеты с людьми, в стороне от вашего пространства. Вы управляете (*манипулируете*) символьными формами, которые оказывают влияние на людей в квадратах

Местоположение в Инциденте 2 Бермудский треугольник (?)

Пирамида Кантон, Китай (штат Огайо?)

Цена вмешательства — быть пойманным в форме

Выживать — значит зависеть от слепоты (символов?) (*полагаться на слепоту, символы*) других

Символы

Время = распад электрона

Вы = облако энергии

Ощущение = два переплетённых облака

Опасность = ловушка-шест⁵⁰,

Замешательство = взрывающиеся картинки

Пойманность = висящая в пространстве энергетическая клетка

Интерес = висящие в пространстве символы

Подробности: *Символы (фигуры, предметы) висят в пустом пространстве и присоединяются (соединяются, связываются с) к обитателям плоских миров (которые обращаются вокруг солнца). Придвигая или отодвигая символы, увеличивая или уменьшая количество связей с*

⁵⁰ Ловушка-шест упоминается в лекции СИКСХ «Состояние ОТ» в связи с имплантами, насаждавшимися во времена Хелатробуса (о Хелатробусе см. главу «Космическая история»).

Вкратце там говорится следующее:

С самого начала люди, вроде хелатробланцев, поняли, что свободные тетаны представляют большую опасность и их надо прижать, и начали с большой сноровкой закладывать импланты и ослаблять их. До этих имплантов планеты оказались внезапно окружены радиоактивными облачными массами из центра Галактики. Волны чёрных и серых облаков пронесли над планетой, окружая её радиоактивностью. Туманность «Конская голова» в созвездии Ориона — как раз одно из таких облаков. Возможно, это продолжалось в течении миллионов лет. Во вселенных имеются линии силы — векторы, наподобие спиц, которые использовались хелатробланцев группой, чтобы передвинуть Магеллановы облака. Потом они их отпустили. Никто так и не узнал, что это дело чьих-то рук. Всё это объяснялось как естественное явление. Благодаря этой теории, никто и не думал искать того, кто этим занимается.

По меньшей мере через сотню лет после того, как система была окружена облаками, Хелатробус выслал группы захвата на кораблях, оснащённые говорящими электронными бомбами оранжевого цвета. В электронных капсулах была заморожена речь. Облака стали говорить: «Аллё! Аллё! Берегитесь!», и т. п. Это стало напоминать парк развлечений. Невероятность происходящего сделала обнаружение источника этих явлений практически невозможным. Это приводило тетанов в чертовское замешательство. По какой-то причине через всё это проходит символ самолёта. Этот символ можно проследить дальше, до имплантов, имевших место 80 триллионов лет назад, в которых самолёт символизировал необходимость в транспорте, для того чтобы вылететь с планеты. Так что в течении нескольких лет, после периода радиоактивности облака были наполнены речью, содержащей противоречивые команды типа «подойди сюда — не могу подойти», «идти — не должен идти». Полная белиберда. Хелатробланцы направляли на тетанов притягивающие лучи. В конце концов, после многих случаев сопротивления этим лучам, тетанов затягивало в небольшие капсулы, через шарообразные оболочки, а затем их направляли в космические корабли. Всё это наносило урон доверчивости тетана. Такого раньше не было.

Затем, в течении периода от одного до шести месяцев, хелатробланцы препровождали тетана в зону имплантирования, прикрепляли его к шесту, качали из стороны в сторону, проводили его через имплантирование целей на небольшой одноколёсной ловушке с шестом, на которой помещалось изображение тела. В то время у него не было тела. На ловушке с шестом было какое-то тело. Наконец он оказывался дома. После этого его снова подбিরали и проводили через дальнейшие серии имплантов. Вероятно, хелатробланцы знали, кто уже был имплантирован, поскольку мы обнаруживаем импланты парами по два или по четыре и никогда по одиночке или по три. Когда это началось, на планете возникли беспорядки и поднялось восстание, все просто с ума по сходили. Так что имплантам «Небес» предшествовали огромные периоды беспорядков с радиоактивными облаками, оранжевыми бомбами, военными действиями, анархией и т. д. Это был хаос, очень похожий на ситуацию на Земле двадцатого века. Типично гитлеровские штучки. Всё это безумие возрастало и выходило из под контроля. Тетаны были очень напуганы.

До этих облаков, тета-ловушки применялись время от времени и всё такое, но ситуация в целом была вполне мирной. Только, когда для свободных тетанов появилась угроза, они стали несговорчивыми и неуправляемыми. Со свободными тетанами вообще-то легко иметь дело.

В настоящее время радиоактивные осадки являются ключевым рестимулятором тех событий. Как себя почувствует частично свободный тетан, когда увидит, что старая ситуация начинает повторяться, со всеми этими символами с трака? Он будет в ярости на все эти осадки, правительство, войны и т. д.

символами, или же вызывая распад (деградацию) символов, вы и другие облака энергии можете оказывать влияние на людей на этих плоских мирах. Вначале вы производите семь чудесных улучшений для семи из этих планов путём их подсоединения к чудодейственным символам. Но падаете по тону, совершаете проступки по отношению к людям, запутываете их своими играми, ввязываетесь в проблемы с другими облаками и учите людей строить тета-ловушки. Вы касаетесь символов и они взрываются; там попадают ловушки-шесты, коробочки со взрывающимися картинками, энергетические клетки и т. п. Вдобавок, ваши части начинают притягиваться к плоским мирам и застревают в них. Под конец вас подвергает наказанию большая статуя (бог) и разделяет на части (конфликтующие между собой); в конце концов вас распыляют на кусочки, помещают в символ гроба, статуи дьяволов выволакивают вас наружу и бросают в вулкан на одном из плоских миров.

А теперь обнаружьте и отметьте пункт “УСИЛИВАТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (первоначальное, естественное) СОСТОЯНИЕ” и т. д.

Продолжайте в том же духе, отмечая пункт об естественном состоянии со всеми оставшимися целями.

5.	Цель: Вообразить (Представлять себе)	Терминал: МУЛЬТЯШНАЯ МЫШЬ
----	---	---------------------------

Окружающая обстановка мультяшные тела, пытающиеся переплюнуть друг друга в созидании (*творчестве*). Вы обесцениваете модели других и создаёте испорченные (*обесцененные, вульгарные*) модели; на вас обрушивает свою мощь и уничтожает гигантский мышинный бог (в виде статуи) и т. д.

Местоположение в Инциденте 2 Флорида и Бразилия (?)

Пирамида Западная Лемурия

Цена воображения — создать свои собственные страхи

Выживать — значит зависеть от созданных другими иллюзий (полагаться на созданные другими иллюзии)

Символы

Время = нечто вроде мультяшных часов

Подробности: Вы являетесь кем-то вроде большого пластмассового Микки Мауса (кукольное тело, похожее на те, что рисуют в мультфильмах). Среди персонажей мыши, утки и другие (похожие на диснеевских). Каждый может производить иллюзии, которые становятся реальными, если вам удаётся заставить других в них поверить. Вначале вы создаёте семь чудесных иллюзий, в которые верят другие и делают их реальными. Опускаясь по тону, вы создаёте опасные ве-

щи, которые выходят из под контроля, другим наскучивают ваши модели, вы воображаете испорченные (вульгарные, дешёвые) вещи, чтобы привлечь внимание и т. д. Наконец ваши творения становятся чересчур испорченными, но вы не в состоянии остановиться. Остальные испытывают отвращение, ломают ваши иллюзии и препровождают вас к мышинному богу, который разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). В конце концов вас бросают в «духорезку», а затем куски кладут в мавзолей. Мультяшные дьяволы вытаскивают вашу душу, несут вас к иллюзии вулкана, но вы не можете перестать в неё верить и таким образом попадаете в ловушку своих собственных иллюзий.

15-я динамика: Знание или Понимание

6.	Цель: Знать	Терминал: ДВУХГОЛОВЫЙ ДРОНТ
----	-------------	-----------------------------

Окружающая обстановка тропические джунгли и пляж, как в фильме «Доктор Дулитл». Благодаря наличию двух голов, вы можете видеть картинки, спрятанные за спиной у других. Другие существа — терминалы из наказательных вселенных

Местоположение в Инциденте 2 Южная оконечность Аргентины

Пирамида Сев. Лемурия

Цена знания — ужас

Выживать — значит зависеть от незнания (или неизвестность) других (полагаться на незнание, неизвестность других)

Символы

Время = солнце, проплывающее по тропическому небу

Подробности: *Вы видите привидения, которые другие носят за спиной (т.е., например, у женщины-кошки («Присоединиться») есть привидения котят, роботов, богов и т. д. из символов цели «Присоединиться» и т. п.). Вначале вы совершаете семь великих подвигов, помогая другим с помощью своего восприятия (вы лечите, решаете проблемы и т. д.), получаете восхищение и уважение. Но ваша внешность выглядит смешно, а вы не хотите, чтобы над вами смеялись, поэтому вы удерживаете власть над другими, злоупотребляя своим скрытым знанием. И в конце концов вы делаете ошибки, неправильно читаете картинки и нечаянно причиняете другим вред. Вы видите зло, которое каждый таскает за собой и начинаете бояться других. Вы начинаете активно подавлять других, чтобы уменьшить их способность повредить вам. Другие об этом узнают, преследуют, ловят вас, тащат к богам-тотемам и т. д.*

7.	Цель: Понимать	Терминал: БУРУНДУК
----	-----------------------	--------------------

Окружающая обстановка говорящие звери в лесу

Местоположение в Инциденте 2 Беллоуз Фолз, штат Вермонт

Пирамида Бермудские острова

Цена понимания — печаль (*gore*)

Выживать — значит зависеть от симпатии других

Символы

Время = солнце над ручьём

Опасность = волк

Обман = двухголовая овца

Хитрый = лиса

Пить = пьющий из ручья пингвин

Приводить в замешательство (*смущать*) = один бурундук говорит с другим

Ощущение = самка бурундука

Подробности: *Разные звери говорят на разных языках. Вы единственный, кто может понимать их всех. Вы совершаете семь благородных поступков, таких как перевод с одного языка на другой, спасение бурундуков от хищников, и т. д. После этого вы переводите вещи, которые другие не хотят слушать, вызывая у других печаль; вас за это упрекают. Вы понимаете проблемы, но не в состоянии их решить. Вы злоупотребляете своими способностями, изменяете сообщения ради собственной выгоды и начинаете делать ошибки. Завязывается конфликт. Как бы усердно вы не объясняли, волк всё равно продолжает есть овец. Понимание не меняет звериной природы. Вы переводите для лиса, помогая ему обхитрить людей, в обмен на то, что он обхитрит для вас девочку-бурундука, которую вы хотите соблазнить. Мудрая сова (Бог) раскрывает ваше предательство и разделяет вас на части (находящиеся в конфликте), и т. д.*

8.	Цель: Поглощать (впитывать)	Терминал: МИФИЧЕСКИЙ ГРЕЧЕСКИЙ ГЕРОЙ
----	------------------------------------	--------------------------------------

Окружающая обстановка Вы поглощаете знание и форму (*обличие*) любого, кто признаёт вашу необычайную силу, включая и телесные (*смертные*) проявления богов

Местоположение гора Олимп
в Инциденте 2

Пирамида север центральной Лемурии

Цена мудрости — быть объектом презрения

Выживать — значит зависеть от благодарности (*полагаться на благодар- ность*) других

Символы

Время = водяные часы

Подробности: *Похоже на второсортный фильм, по мотивам греческой мифоло- гии. Боги большие, реальные и выдающиеся. Они могут появляться как лица в небе или принимать земное обличие. Там также много гуманоидного народа (кукольные тела, похожие на восковые). Вна- чале вы выходите на семь арен и боретесь с семью существами (гигантской змеей, соблазнительной женщиной, и т. д.), побежда- ете и поглощаете их. После этого вы можете по своему желанию принимать их обличие. Боги угнетают и плохо обращаются с людьми; вы становитесь защитником людей, вступаете в схватку с богами, приобретаете знание, способности их смертного (то есть менее значительного) обличия, но не можете становиться лицами в небе и овладеть их высшей силой. Вы помогаете людям обрести знания богов, но это порождает лишь раздоры и обиды. Они обвиняют вас во всех своих неудачах. Боги тоже на вас сер- дятся. Вы прикидываетесь богом среди людей, надуваете как лю- дей, так и богов, досаждаете всем и все хотят с вами разделатъ- ся. В конце концов вас ловят, отводят к Зевсу, который разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой) (а черные полосы не позволяют вам принимать другие обличия).*

9. **Цель:** **Учиться** (изучать, узнавать) **Терминал:** ГНОМ

Окружающая обстановка библиотека/университет. Среди студентов есть разновидности тел из других наказательных вселенных (люди-кошки и др.)

Местоположение Хайдельберг, Германия
в Инциденте 2

Пирамида Бостон

Цена обучения — замешательство

Выживать — значит зависеть от уважения (*полагаться на уважение*) дру- гих

Символы

Время	= часы на стене
Пространство	= библиотечный комплекс (вид из окна на центральную лужайку)
Энергия	= ? книга, падающая с полки в библиотеке ?
Масса	= огромные стеллажи, забитые книгами
Замешательство	= морж, недоумевающий над книгой
Усталый	= спящий над книгой гном
Ощущение	= девушка-кошка
Компания (товарищеские отношения)	= леди-гном
Упрямый	= медведь

Подробности: *Данные собраны в книгах, свитках и специальных кубиках для хранения данных. Только продвинутые студенты могут обращаться с кубиками, поскольку данные выстреливаются прямо в вас. Вы — гном (маленькое сморщенное существо, которое носит очки) и продвинутый студент, который преподаёт (все, кроме декана (статуи бога) и других статуй богов — также студенты). Вы работаете, пытаясь достичь полного знания. Вначале вы с большим успехом решаете для других семь сложных задач. Вас любят и очень уважают. Позже вы даёте студентам неверные указания, чтобы не дать им вас превзойти; спите со студентами (женщинами-кошками и т. д.) в обмен на изменение оценок. Содержание книг всё время меняется. На экзаменах, в случае неверного ответа, применяется электрический шок. Вы воруете из хранилища запрещённые данные. Вас начинают выбивать из колеи тяжёлые потоки данных из кубиков и вы отвердеваете от слишком большого обилия данных и скрываете это, чтобы вас не уволили. Студенты обнаруживают, что вы даёте им неверные указания и гонятся за вами по залам. Вас приводят к декану и он разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). После этого вы пытаетесь использовать кубик с данными, но поток данных упирается в чёрные спайки (разделяющие вас на части) и ваши мозги разлетаются. Вас хоронят в подвале. Позже дьяволы-монахи вытаскивают вашу душу и бросают её в топку, которая ведёт в ад, расположенный в подземном вулкане.*

14-я динамика: Игры

10.	Цель:	Обмениваться	Терминал:	ДУХ-БРОКЕР – ВОЛШЕБНИК (колдун)
-----	-------	--------------	-----------	---------------------------------

Окружающая обстановка королевство жевунов и духов, вы надуваете людей или что-то для них делаете в обмен на их души, а потом продаёте их демонам

Местоположение Гонконг

в Инциденте 2

Пирамида Горы Катскилл, штат Нью-Йорк

Цена благосостояния (богатства) — порабощение

Выживать — значит зависеть от обязательств (*полагаться на обязательства*) других

Символы

Время = песочные часы, в которых пересыпается песок

Подробности: *Вы — дух-брокер (похожий на карточного шулера / ростовщика), а вокруг — холмистая страна с домиками, сказочное средневековое королевство, в котором есть королевский замок, король и пр. Люди похожи на жевунов. Вы можете видеть, как отлетают духи умерших жевунов, но кажется, что кроме вас этого больше никто не осознаёт. Есть там и демоны, которых никто не видит. Вы ужасный хитрец и хитростью убеждаете людей подписать кровью отказ от своей души, в обмен на всякие вещи, а потом продаёте расписки демонам (тогда люди после смерти будут на них работать), которые в обмен на них оказывают вам услуги. Вначале вы собираете семь душ и продаёте их демонам в обмен на семь удивительных чудес (их творят демоны), которые приводят людей в изумление и за которые король осыпает вас богатствами. Опускаясь по тону, вы пытаетесь делать для людей меньше в обмен на их души, с тем чтобы сохранить для себя большую часть силы, и у вас появляются упущенные утаивания⁵¹ об истинной природе этих сделок. Люди получают намёки от умерших духов и т. д. Вам наскучивают деревенские девушки и вы начинаете вступать в сексуальные отношения с суккубами⁵² и другими формами духов. Вы становитесь самоуверенным и накапливаете утаивания. Духи устают трудиться и начинают протестовать, пытаясь разорвать свои соглашения, чем вызывают недовольство демонов. У вас возникает раздор с королём и вы нападаете на людей с энергетическим оружием (волшебными жезлами), которые купили у демонов. Люди надувают вас, подсовывая поддельные соглашения, подписанные куриной кровью. Демоны отводят вас к демонскому богу (большой статуе дьявола) и он разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). В конце концов вы умираете и чертята вытаскивают вас из могилы и бросают в вулкан под замком, а духи, жевуны и демоны, которых вы обманули, подвергают вас бесконечным пыткам.*

⁵¹ Упущенное утаивание — необнаруженное контр-выживательное действие, рестимулированное другим. Это может быть какое-то действие, своё или другого, о котором, по мнению индивида, он должен был узнать, но так и не узнал.

⁵² Суккуб — демон в женском облике, который, как считалось, совокупляется со спящими мужчинами.

11. Цель: **Играть**Терминал: **КИТАЙСКИЕ ДЕТИ**

Окружающая обстановка дома на сваях над залитым во время прилива мелководьем. Всего несколько взрослых, очень старых. Игры становятся смертельно опасными. Тела практически неразрушимы.

Местоположение в Инциденте 2 Шанхай, Китай

Пирамида Сантьяго, Чили

Цена радостного изобилия — извращение

Выживать — значит зависеть от игр (*полагаться на игры*) других

Символы

Время = тени солнца, проплывающие над деревней с домами на сваях

Подробности: *Вы — ребёнок в грязной деревне с домами на сваях. Там есть взрослые (старики-китайцы), но по размеру они не больше детей. Такое впечатление, что вы вечно будете ребёнком; взрослых всего несколько стариков. Каждый раз во время прилива деревню заливают. В зависимости от прилива, вы то играете в грязи, то плаваете по окрестностям в небольших лодках. Тела практически неуничтожимы и скорее напоминают кукольные, сделанные из резины, чем настоящие тела из мяса. Вначале стоит чудесное веселье, вас ничто не беспокоит, вам не голодно и не холодно, даже если вы утонете — ничего страшного и т. д. Игры очень грубые, но вам нельзя никак причинить вред. Во время прилива, вы оказываетесь в ловушке в подводной клетке, единственное, что вам не нравится — то, что там темно и скучно, а вы хотите играть снаружи. Падая по тону, вы эмоционально раните других, и обижаете тем, что не даёте им играть. Часто игры подлые и грязные. Родителей видно редко, но их приказы необходимо выполнять; однако, это мешает игре и вы их обманываете — появляются упущенные утаивания. А ещё появляются чудовища с верёвками и время от времени кого-то ранят или забирают с собой. Взрослые иногда используют вас для секса; это доставляет удовольствие, но несколько странно, пугает и немного разочаровывает (нет оргазма). Игры причиняют всё больше вреда и кто-то из детей умирает. Вы не подозревали, что такое может случиться, испуганы и ошеломлены этим. В конце концов вы устраиваете ужасную игру с чудовищами, извращённый секс, ловушки и многие погибают. За это другие отводят вас в храм, где бог-змея в наказание разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). После этого вы старитесь, но взрослые питают к вам отвращение, а с детьми вы больше играть не можете. Вы умираете и вас хоронят в грязи, а позже змеи переносят вас в ад, расположенный в подводном вулкане, где вас пытаются дети, которых вы убили.*

12.	Цель: Состязаться	Терминал: ТРЕНЕР / ЛИДЕР КОМАНДЫ
-----	--------------------------	----------------------------------

Окружающая обстановка спортивная арена, кукольные тела, похожие на человеческие. Ужасная смесь соккера, футбола и хоккея со стальным мячиком. В каждой команде около сорока игроков (многие переходят из команды в команду); в игре разрешается нападение на скамейку запасных игроков и место тренера. Рефери устанавливает импланты.

Местоположение в Инциденте 2 Торонто, Канада

Пирамида Франкфурт

Цена соперничества — проигрыш

Выживать — значит зависеть от поощрения других

Символы

- Время** = цифровые часы на табло, где показывают счёт
- Энергия** = стальной мяч, влетающий в трибуны
- Жульничать** = сбить с ног противника
- Отвращение** = болельщик кидает в игрока пищу
- Восхищение** = ободряюще вопящая толпа

Подробности: *Вы — тренер / лидер команды. Вы даёте инструкции и планируете игру; сидите обычно за ограждением, которое охраняют некоторые из ваших игроков (но противники могут взять ограждение штурмом и напасть на вас, а вы можете делать вылазки и подыгрывать по мере необходимости). Массивные трибуны вокруг заполнены пластмассовыми зрителями. В игре, в соответствии с фантастически сложным набором правил, вы не можете прикасаться к последнему, кто дотронулся до мяча, прикасаться к вратарю, но можете побить любого другого. Тела очень прочные, но их можно разбить, в особенности стальным мячом. Игроки отправляются на скамейку запасных, чтобы восстановить силы; но в этой игре всё является законной добычей. Игроки нападают на скамейку запасных и место тренера, пытаются напасть и на рефери (которые хорошо защищены), чтобы отвлечь их внимание, когда происходит нарушение правил и т. д. Они могут умереть, если их разбить на мелкие кусочки или так повредить, что восстановление невозможно. Вначале игра необычайно воодушевляет — ощущения игры и движения просто фантастические. Вы задумываете и приводите в исполнение семь блестящих игр, за что получаете одобрение. Падая по тону, вы беспечно допускаете повреждение игроков, находите способы жульничества, вступаете в конфликт со своими собственными игроками и становитесь слабее. В вашей команде есть и другие тренеры, но вы начинаете им противодействовать. Они пытаются вас разжаловать, но вы вы-*

ступаете вместе со своими игроками против одного из остальных тренеров, которые также играют за вас и разрушаете его ограждение. Противники усиливают нападение и забивают голы, пока вы боретесь со своими. Тогда ваши хватают вас и отводят к рефери, и он облучает вас лучом, который разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой) (после этого на вашей рубашке появляются чёрные полосы — спайки из чёрной энергии). Теперь во время игры никто на вас не обращает внимания, вас затаптывают и ваше тело разлетается на кусочки. Команда берёт тайм-аут и хоронит эти кусочки в песке арены, водружая над могилой флаг. Чтобы удержать вас в могиле, на флаге изображён мальтийский крест. Позже разъярённые болельщики вытаскивают наружу вашу душу и бросают её в вулкан, расположенный под трибунами, где духи болельщиков и игроков, которых вы предали, вечно кидают в вас всякие вещи.

13. Цель: **Манипулировать (управлять)** Терминал: ПИНГВИН-БАНКИР

Окружающая обстановка деловой район, напоминающий Уолл-Стрит с причудливо одетыми двуногими животными телами. Вы — пингвин в пальто, скроенном по последней моде, и владеете банком.

Местоположение в Инциденте 2 Цюрих, Швейцария

Пирамида Северо-восточный берег Гренландии

Цена богатства (выгоды?) — угнетение

Выживать — значит зависеть от доверия (уверенности) (полагаться на доверие, уверенность) других

Символы

Время = часы на стене банка

Подробности: *Вначале вы заключаете семь великолепных сделок, поглощая компании и обыгрывая других магнатов. Опускаясь по тону, вы теряете ответственность за побочные эффекты ваших сделок и при этом страдают другие. Бездомные (медведи и пр.) начинают выражать недовольство, выставляют пикеты и срывают деловую работу. Вы применяете санкции, вызываете полицию, и т. д. Вы также подстрекаете к выступлениям против своих конкурентов. В конце концов вас доставляют в суд, бог в виде компьютера выносит приговор и разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). Ваши деловые связи обрываются, а банк становится банкротом и вы совершаете самоубийство, выбрасываясь из окна. Ваше тело помещают в мавзолей. И наконец, медведи-дьяволы вытягивают вашу душу и кидают в вулкан.*

13-я динамика: Изменения

14.	Цель: Сочетать (комбинировать, соединять)	Терминал: СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ
-----	---	-----------------------------

Окружающая обстановка разделение и соединение мужчины и женщины для получения трёхногого близнеца

Местоположение в Инциденте 2 Рангун, Бирма

Пирамида Юго-восточная Атлантида

Цена гармонии — самопожертвование

Выживать — значит зависеть от слабости других

Символы

Время = сиамские часы

Пространство = город зданий-близнецов (похожих на Центр мировой торговли в Нью-Йорке)

Энергия = взрыв в лаборатории

Подробности: Тело представляет собой пару сиамских близнецов, которые родились по отдельности, но должны соединиться, чтобы получить полноценное тело. У мужчины только одна нога и, чтобы ходить одному, ему требуется подпорка. Обычно мужчина и женщина соединяются. У мужчины имеется «вилка» на внутренней стороне плеча, а у женщины ответная часть; у мужчины большое сердце и т. д. У женщины две ноги, но только маленькое вторичное сердце и т. д.; она не может напрягаться. После слияния кожа срастается, но они опять могут разделиться при помощи операции, чтобы сменить партнёра. В течении инцидента вы несколько раз меняете партнёров и в конце концов становитесь одиночкой. Секс происходит между двумя парами близнецов. В этом инциденте вы выступаете в роли некоего хирурга/химика. Вначале вы получаете чудесные химические соединения, которые дают великолепные результаты и делаете семь блестящих операций по разделению и соединению близнецов. Падая по тону, вы создаёте уродливые сочетания людей и животных, и т. д. Вы также создаёте комбинации из более, чем двух индивидов. Вы берёте другие (одиночные) расы и делаете из них близнецов. Этому противятся люди-омары, которые пытаются превратить всех в одиночек. Вам достаются всё худшие партнёры, население обвиняет вас в беспорядках и вторжении людей-омаров; и наконец вас ловят, когда вы не имеете партнёра и соединяют с мёртвым телом. Инцидент заканчивается обычной посмертной процедурой.

15.	Цель:	Преобразовывать (изменять форму, подвергаться изменениям формы, превращать)	Терминал:	ПЛАСТИЛИНОВЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ
-----	-------	--	-----------	-------------------------

Тело пластилиновые человечки. Вы придаёте форму телам, что-то вроде художественного массажиста или пластического хирурга, который может изменять форму других тел и закреплять её (возможно, используя слабый электрический ток?).

Окружающая обстановка своего рода пластилиновый город, в котором все элементы ландшафта состоят из монументальных плит, блоков и т. д.

Местоположение в Инциденте 2 Крит

Пирамида остров у берегов Венесуэлы или Бразилии

Цена восхищения — подчиняться (*соответствовать*) (мнению других) (*соглашаться с мнением других*)

Выживать — значит зависеть от уступчивости других

Символы

Время = часы на большом пластилиновом здании (похожие на перевёрнутый горшок)

Пространство = город из пластилина (здания-горшки и трещины в земле, из которых сочится дым)

Энергия = взрывающийся вулкан

Масса = обвал (*оползень*)

Достают = огненные люди

Дом = большое здание-плита

Подробности: *Вначале вы производите семь чудесных преобразований формы людей, которые придают им силу, красоту и т. д. Вами восхищаются и вас глубоко уважают. Опускаясь по тону, вы меняете форму тех, кто вам не нравится, после чего они кажутся красивыми, но на самом деле вы вносите в новую форму скрытое уродство, которое со временем крепнет, а красоту оставляете не закреплённой и постепенно она исчезает. После этого вы их убеждаете, что, несмотря на все ваши усилия, это проявляется их истинное «я». Вы совершаете множество проступков и ошибок. Ваши формы начинают терять стабильность, на них выскакивают пузыри и т. д. Люди утрачивают контроль над своей формой и это списывают на эпидемию болезни, но на самом деле, это ваша вина. В конце концов, вы не в состоянии контролировать даже свою собственную форму. Вас преследуют, ловят и разделяют на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

16.	Цель: Изменять(ся)	Терминал: ВОЛШЕБНИК (маг)
-----	---------------------------	----------------------------------

Тело волшебник (*колдун*) (получеловек с морщинистым лицом; при первом проходе фиолетовая (*или пурпурная*) кожа, потом — красная кожа (?); у других кожа зелёного цвета, цвета как в мультиках). Вы можете принимать любую форму.

Окружающая обстановка в стиле 1001 ночи (город с минаретами и т. д.)

Местоположение в Инциденте 2 Тунис

Пирамида Гаити (Доминиканская республика)

Цена силы (власти) — безумие

Выживать — значит зависеть от извращений (*полагаться на извращения*) других

Символы

Время = над куполом дворца пробегает тень

Пространство = город в стиле 1001 ночи

Энергия = молния из жезла

Масса = падающие городские стены

Достают = джинны

Подробности: *Вначале вы совершаете семь чудес, принимая различные формы (при помощи заклинаний), включая крылатого коня, змея, мышь, гнома и пр. Вы приобретаете большую силу (власть) и восхищение. Вступаете в битву с другими волшебниками и побеждаете. Опускаясь по тону, вы злоупотребляете силой (властью), становитесь высокомерным, а потом раскаиваетесь. Делаете ошибки, проигрываете битвы с другими волшебниками, обманываете и надуваете население. Люди начинают вас ненавидеть. Вы сопротивляетесь сборщикам налогов и убиваете их, разнося в клочья; так же поступаете и с полицией; потом вам приходится сделать это и с армией; наконец, вы разрушаете дворец. Из-за отсутствия денег, городские службы не работают, начинается нехватка воды и пищи. Вы издеваетесь над молодыми девушками и приносите их в жертву. Горожане берут штурмом ваш дом. В конце концов все настроены против вас и охотятся за вами, вас ловят, разделяют на части (конфликтующие между собой), убивают, и демоны-змеи вас бросают в вулкан.*

17.	Цель: Наводить порядок (вносить порядок)	Терминал: ГОРИЛЛЫ
-----	---	--------------------------

Возможно, эта цель включена сюда неверно и относится куда-то ещё. Логически она лучше вписывается в девятую динамику (Этика).

Окружающая обстановка заснеженная деревня; нужно заставить других измениться и соответствовать задачам группы

Местоположение в Инциденте 2 Санкт-Петербург, Россия

Пирамида Бисмарк, Нидерланды

Цена порядка — обязанности

Выживать — значит зависеть от ксенофобии⁵³ других

Символы

Время = солнце и тени над заснеженной деревней

Пространство = вид покрытого снегом горного склона, на котором вдалеке находятся гориллы, лоси и др.

Энергия = горилла борется с лосем (держит его за рога)

Масса = готовая обрушиться, огромная стена снега

Боги = тотемный шест⁵⁴ (с живыми лицами)

Раздавливание = горилла, попавшая под снежную лавину

Несправедливость = индивид, принесённый в жертву группой

Подробности: *Вы решаете семь основных проблем, побуждая людей измениться и прийти друг с другом к согласию. Деревня находится в зоне наводнения (весеннего паводка) и вы призываете жителей перебраться на другое место. В целом, жители довольны изменениями, но время от времени попадает кто-то несогласный и вы его подавляете. Затем вносимые вами изменения становятся более произвольными и преследуют личные цели; вы совершаете ошибки. Появляется больше недовольных, которых вы объявляете ПЛами и подавляете; но ваши оправдания больше не помогают, вы начинаете раскаиваться в содеянном, и всё же продолжаете гнуть свою линию, пытаясь оправдать себя, несмотря ни на что. Вы продолжаете подавлять, призывая других ополчиться против диссидентов, выступать против них, оказывать на них давление и жестоко с ними обходиться. Вы следите за тем, чтобы те, кто пытается вас остановить, были убиты вашими последователями, но ваши последователи также умирают из-за допущенных ва-*

⁵³ Ксенофобия — иррациональная боязнь чужаков и незнакомцев или того, что чуждо и незнакомо.

⁵⁴ Тотемный шест — шест или столб с вырезанными на нём и раскрашенными фигурками тотемов (животных-богов, покровителей или символов). Такие шесты устанавливали индейцы — жители северо-западного побережья Северной Америки.

ми ошибок и жадности. В конце концов население поднимает восстание, разрушает деревни и охотится за вами по лесу.

Возможно, здесь я смешиваю две цели. Когда я это проходил, я получал вперемешку картинки снега и джунглей. Возможно, то, что относится к джунглям — это гориллы с целью «Навести порядок», а там, где снег, гориллы похожи на противных снежных людей и имеют другую цель (возможно, «Соответствовать» («*достигать согласия, подчиняться, идти в ногу с*» и т. п.)). У меня также возникали некоторые трудности с этим материалом, поскольку гориллы шли вперемешку с медведями (см. цель первой динамики «Чувствовать» или «Переживать»).

12-я динамика: Разум (рассудок)

18.	Цель:	Рассуждать (обсуждать, приводить доводы, убеждать)	Терминал:	ШУТ
-----	-------	---	-----------	-----

Окружающая обстановка большой город, энергетические тела, напоминающие человеческие, которые испускают искры (полицейские и др.). Вы указываете на иррациональность игр, которые ведут другие.

Местоположение в Инциденте 2 Манхэттен

Пирамида Кейптаун, Южная Африка

Цена логики — загнать себя в ловушку

Выживать — значит зависеть от глупости (*полагаться на глупость*) других

Символы

Время = строение (вроде Эмпайр Стейт Билдинг в Нью-Йорке) с часами, типа наручных

Пространство = город в сумерках

Беспорядок = полицейские в погоне (полицейская погоня)
(*суматоха, шум*)

Ощущение = женщина в нижнем белье (это уличная одежда)

Компания = женщина в клетчатом переднике

Секс = обмен искорками энергии (обратите внимание, что это кукольные тела и одежда является частью тела)

Подробности: *Вы логичный до абсурда и комичный персонаж, так что люди наверняка вас любили, несмотря на то, что вы были гораздо разумнее (интеллигентнее) их. Вы справляетесь с семью сложными проблемами, находя для них блестящее логическое решение. Вы применяете логику, для того чтобы убедить других предоставить вам деньги, секс и пр. В конце концов другие ловят вас на слове и используют вашу же логику против вас, так что вы превращаетесь в трагического персонажа, который, согласно своим*

собственным правилам, должен загнать себя в ловушку и уничтожить. Но вы выворачиваетесь и отрицаете собственные рассуждения; за вами начинается охота, вас ловят, препровождают к энергетическому богу, который представляет собой потрескивающее облако на электростанции, и он разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой).

19.	Цель:	Ориентировать(ся)	Терминал:	ПРОВОЛОЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК
-----	-------	--------------------------	-----------	---------------------

Тело состоит из толстых кусков проволоки (*проводов*), которые вы можете гнуть и т. д. Имеются лопатки и генитальная коробка (с приспособлением наподобие электрической вилки).

Окружающая обстановка строительство сложной структуры в пространстве, напоминающей клетку. В конце концов вы ошибаетесь и она разваливается.

Местоположение в Инциденте 2 полярная орбита

Пирамида Антарктида

Цена ориентации — зайти в тупик (*застрять*)

Выживать — значит зависеть от уверенности других

Символы

Время = солнце—свет—тьма, проходящие над орбитальной структурой

Подробности: *Вначале вы блестящий гений, который видит, как расположить (сбалансировать) провода в структуре, чтобы обеспечить максимальную эффективность. Космическая структура настраивается на основную энергию вселенной; при хорошей балансировке структуры поток увеличивается и приносит благосостояние и процветание. Вас приветствуют толпы и почитают священники. Но ваши построения становятся чрезмерно сложными. Вы совершаете ошибки и проволочные тела сотрясаются в болезненной и мучительной вибрации. В конце концов вас препровождают к богу, которой является статуей человека и он разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). Наконец, ваши разрозненные части помещают в металлическую коробку с изображением креста, чтобы не позволить вам вылезти наружу.*

20.	Цель:	Вести (<i>направлять, управлять,</i>)	Терминал:	ПИЛОТ (<i>лоцман, проводник, кормчий</i>)
-----	-------	--	-----------	---

Окружающая обстановка предвыборная компания в стиле 30-х годов с разъездами по сельской местности и громогласными речами; континенты в небе (а la Форт Чарльз), между которыми курсируют дирижабли. В конце вы

всех предаёте, статуя бога обрушивает на вас свою мощь и убивает.

Местоположение Индианаполис
в Инциденте 2

Эпизод в
Инциденте 2:

Пирамида Лемурия

Цена успеха — вас будут презирать

Выживать — значит зависеть от доброй воли (*полагаться на добрую волю*) других

Символы

Время = сумерки над прерией

Пространство = полёт в облаках

Импульс = крушение самолёта
(толчок,
воздействие)

Направлять = самолёт (типа WW1), ведущий дирижабль через облака
(вести,
руководить,
управлять)

Подробности: *Вы с фантастическим мастерством ведёте небольшой самолёт, типа того, что используют в рекламных или предвыборных компаниях; не боитесь проводить дирижабли через бесконечные облака, чтобы перевозить товары между городами и небесными континентами. Миры представляют собой плоские земли, обретающиеся в пространстве, заполненном атмосферой. Самолёт очень мощный и дальнобойный; он только внешне примитивен, поскольку имеет двойные крылья и открытую кабину пилота. Континенты перемещаются в пространстве, видимость плохая, поэтому пассажирским и грузовым дирижаблям требуется проводник. Вначале пилот способен немного левитировать (выпрыгивать из самолёта без парашюта и т. п.), но потом у него возникают с этим затруднения. Он носит специальные очки, которые дают ему некоторую возможность видеть сквозь облака. Вначале вы проводите семь больших караванов между плоскими мирами. Все вами восхищаются, бизнесмены платят вам большие деньги, толпы людей режут от восторга на авиационных праздниках, девочки вешаются вам на шею и т. д. После этого вы требуете слишком большие суммы денег, женитесь, обманываете жену, становитесь заносчивым и унижаете других; напиваетесь и теряете дирижабль, разбиваете несколько самолётов, сами приходите в замешательство и теряете ориентацию, начинаете падать и получать травмы, у вас появляется головокружение. Люди в городах сердятся, жена вас бросает, бизнесмены возбуждают судебные дела.*

В конце концов вы берёте на борт самолёта молодую девушку, теряете управление, она погибает, а вы сами получаете тяжёлые увечья при падении. Горожане вас ловят и отводят в собор, где бог разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). После этого вы пытаетесь летать, но попадаете в аварию; все вас избегают. Наконец вы погибаете в авиакатастрофе, вас хоронят на кладбище, а над могилой устанавливают крест, чтобы вы не выбрались наружу. После этого крылатые дьяволы вытаскивают из-под земли вашу душу, относят её к вулкану на одной из плоских земель и бросают в него; после чего её вечно пытаются все те (бизнесмены, женщины и пр.), кого вы предали.

21.	Цель: Вычислять (<i>Рассчитывать</i>)	Терминал: ИГРУШЕЧНЫЕ ТЕЛА
-----	--	---------------------------

Окружающая обстановка логический лабиринт (*лабиринт с головоломками*), составленный из игрушек; вы берёте новое игрушечное тело всякий раз, когда даёте неправильный ответ, и старое тело разбивают. Бог — гигантский игрушечный Дед Мороз (Санта Клаус), который обрушивает на вас свою мощь и убивает за то, что вы жульничали и вредили другим игрокам.

Местоположение в Инциденте 2 Северный полюс

Пирамида Перт, Австралия

Цена интеллекта — самоуничтожение

Выживать — значит зависеть от ответов (*полагаться на ответы*) других

Символы

Время = игрушечные часы

Достаёт = клоун-коротышка

Подробности: *Вначале вы решаете семь сложных задач. Вы обладаете необычайно блестящим умом и довольны собой. Помогаете другим. Далеко продвигаетесь в лабиринт. Иногда теряете тело, но это происходит нечасто. Занимаетесь сексом с игрушечными девушками. Разрушаете беспокойные игрушки при помощи энергии. Опускаясь по шкале тонов, вы теряете всё больше тел, начинаете беспокоиться, что никогда не разгадаете лабиринт; чтобы не потерять тело, обманом заставляете других делать разные вещи прежде чем вы сами их сделаете (и, если потерпите неудачу, то будете вынуждены начать всё сначала). Беспокойтесь о том, как бы вас не побили и даёте неправильные ответы; перестраиваете головоломки, чтобы изменить ответы и следующие за вами игроки выходят из строя. Вы обнаруживаете также, что ответы меняются и вы уже не можете заходить в лабиринт так далеко, как прежде. Вы считаете, что это не честно, беспокоитесь,*

что у вас кончатся тела и прибегаете к мятежу. В конце концов игрушечный Дед Мороз, который является богом, разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой). Ваши последние несколько тел содержат в себе черные линии. Вы снова и снова пытаетесь пройти лабиринт, но теряете тела одно за другим, пока, наконец, не теряете и последнее тело. Другие собирают его куски и помещают их под машину с вращающимися крестами, которая не даёт вам выбраться, до тех пор пока дьяволы не относят вас в ад внутри вулкана, расположенного под эстакадой, соединяющей машины в центральной части лабиринта.

11-я динамика: Строительство (конструирование, сборка)

22.	Цель:	Конструировать (собирать из деталей, строить)	Терминал:	БОБРЫ
-----	-------	---	-----------	-------

Окружающая обстановка вы строите запруды и ловушки, чтобы ловить и обращать в рабство рыб, скунсов, белок и пр. население. В конце концов вы ловите своих друзей, потому что они над вами насмеваются, допускаете разрушение запруды и т. д.

Местоположение в Инциденте 2 Бангор, штат Мэн

Пирамида Перт, Австралия

Цена трудолюбия (прилежания) — попадание в ловушку

Выживать — значит зависеть от труда (работы) (полагаться на труд, работу) других

Подробности: *Вы — бобёр с большими зубами), лапами, ладонями и хвостом, покрытый мехом; у вас необычные бедренные суставы (вы можете часами сидеть на корточках; вы носите одежду (жилет). Вы устраиваете оргии в грязи. Белки используются как бесплатная рабочая сила (рабы), скунсы — как прислуга. Вы предпринимаете семь больших строительных проектов, руководя строительством, строя дамбы и ловушки и расширяя деревню за счёт строительства надводных настилов (типа доков). В ваши ловушки попадают другие местные жители, которых вы поработаете и заставляете работать. Затем вы начинаете ставить ловушки и на бобров. Население поднимает мятеж. В конце концов из вод всплывает озёрный бог и разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой).*

23.	Цель:	Устраивать(ся) (<i>обустраивать(ся), располагать(ся), приводить в порядок, подготавливать</i>)	Терминал:	БОЛВАН (<i>шляпная болванка</i>)
-----	-------	---	-----------	------------------------------------

Цель «Проектировать» («Сооружать») (см. ниже) может относиться к более ранней последовательности целей. Возможно также, что цель «Строить» (№24) неверна. Или неверна данная цель («Устраивать(ся)»), которая была обнаружена в недавних исследованиях. Ни одну из этих трёх целей я не проходил досконально и одна из них относится скорее к направляющему духу, стоящему за конструктивной цивилизацией, а не к воплощённому в теле индивиду, представителю этой цивилизации. Разновидность тел вроде направляющего духа, вероятно, относится к более ранней последовательности целей.

24.	Цель:	Проектировать (<i>разрабатывать, сооружать</i>)	Терминал:	ОМАРЫ
-----	-------	--	-----------	-------

Окружающая обстановка подводный город

Местоположение в Инциденте 2 Южная Африка (озеро)

Пирамида Гана, Африка

Цена расчётов — вас будут ненавидеть (*к вам будут питать отвращение*)

Выживать — значит зависеть от силы (*полагаться на силу*) других

Символы

Время = механические часы с открытым механизмом

Пространство = подводный город, накрытый куполом и морское дно

Энергия = гигантские машины (насосы с большими качающимися поршнями, взбалтывающие воду и всё вокруг на морском дне)

Масса = подводный обвал

Подробности: *Вы — омар (ходите прямо, у вас есть большие клешни и маленькие и ловкие вспомогательные конечности — две пары по бокам). Вы блестящий инженерный гений и разрабатываете семь чудесных проектов, включая пирамиды, водопроводный кран и пр. Но вы изменяете ваши разработки ради собственной наживы, вещи ломаются и погибают люди. Из-за ваших злоупотреблений выходят из строя источники энергии, поднимаются мятежи и т. д. Обнаруживается, что это ваша вина и вас преследуют.*

25.	Цель:	Строить (<i>возводить</i>)	Терминал:	ЗМЕИ
-----	-------	-------------------------------------	-----------	------

Окружающая обстановка город в космическом пространстве, похожий на Арсликус, который чрезмерно разрастается. Его жители поработают другие расы.

Местоположение в Инциденте 2 на орбите и Аляска

Пирамида Бангкок

Цена обладания (владения) — порабощение

Выживать — значит зависеть от навязчивых действий (*компульсий*) (*полагаться на компульсии других*) других

Символы

Время = солнце на орбите

Пространство = город в космосе (солнце обращается на орбите вокруг города)

Катастрофа = самолёт врезаётся в здание
(*крушение*)

Раздавливание = змея под обрушивающейся эстакадой

Подробности: *Невероятное воодушевление вызывает фантастически сложная и красивая конструкция. Вы предпринимаете семь проектов, чтобы расширить город. В ходе этого вы причиняете страдания рабам, но всё это во имя большего блага. Затем у вас возникают проблемы из-за ошибок в конструкции, поднимаются мятежи и т. д. В конце концов одна из частей вашего строения становится слишком большой и отваливается, а разъярённые горожане преследуют вас в космосе.*

26.	Цель:	Структурировать (<i>организовать, упорядочивать</i>)	Терминал:	КРИСТАЛЛЫ Левитирующие драгоценные камни, поглощающие соли из воды и энергию из солнечного света. Они могут производить энергетические пучки и т. д.
-----	-------	---	-----------	--

Окружающая обстановка хрустальный город, висящий в воздухе над озером; дороги в основном воздушные, изредка попадаются строения

Местоположение в Инциденте 2 Большое Солёное озеро (штат Юта)

Пирамида Версаль, Франция

Цена согласия (*соответствия, согласования, выравнивания*) — вас будут удерживать на месте (*иметь местоположение в пространстве*)

Выживать — значит зависеть от формы (*полагаться на форму*) других

Символы

- Время** = пульсирующий кристалл
Энергия = вырывающийся из кристалла поток
Разбитый = разбивающийся на части кристалл
Секс = соприкасающиеся грани кристаллов, трущиеся друг о друга с потрескивающей энергией

Подробности: *Вы организуете семь огромных проектов расширения небесного города. Вами восхищаются. Опускаясь по тону, вы делаете ошибки, начинаете красть свет у других и пр. Бедным приходится подниматься над городом, чтобы получить свой ежедневный рацион энергии, поскольку они живут в затенённой местности; но им часто не хватает энергии даже для этого (поскольку, чтобы подняться повыше, также необходима энергия) и они падают (разбиваются и умирают). Вы помогаете богатым построить более высокие и просторные уровни города, а бедным становится от этого ещё хуже. В конце концов в обществе происходит раскол, а город разрушается. Вас преследуют неуправляемые толпы жителей.*

10-я динамика: Эстетика

27.	Цель:	Изобретать (<i>придумывать</i>)	Терминал:	ЖЕВУНЫ Вы изобретатель — кто-то вроде старого маленького игрушечных дел мастера или сапожника
-----	-------	--	-----------	--

Окружающая обстановка похоже на старый город в Баварии. Вы изобретаете чудесные устройства, а затем подавляющие вещи

Местоположение в Инциденте 2 Бавария

Пирамида Поконос, штат Пенсильвания

Цена изобретательности — попадание в ловушку

Выживать — значит зависеть от эстетической оценки (*полагаться на эстетическую оценку*) других

Символы

- Время** = механические часы
Пространство = большая загромождённая вещами мастерская

Подробности: *Вначале вы изобретаете семь чудесных вещей, среди которых вычурные городские часы. Они очень эстетичны. Принцип их работы не слишком следует логике; поскольку они так чудесны и смотреть на них — просто загляденье, все сразу соглашается с их существованием. После этого ваши жадность, вождение и гордость заставляют вас цепляться за своё положение, строя эстетичные, но ужасные устройства, для того чтобы получать различные вещи. Вы также строите оружие для ведения войн, по-работения (их используют против существ-насекомых) и контроля, которые позже начинают использовать против собственного населения. Вы изобретаете вещи типа приборчиков, вызывающих сексуальное желание у женщин и т. п. В конце концов, вас преследуют толпы народу.*

28.	Цель:	Улучшать	Терминал:	ПРИВИДЕНИЯ Вы привидение женского пола в каком-то «духоподобном» теле
-----	-------	----------	-----------	--

Окружающая обстановка мир духов в городе в стиле 1890-х годов, в котором население состоит из людей и кошек. Вы улучшаете их взгляд на вещи. Там также существует призрачный город, в котором вы живёте сами. Он частично пересекается с настоящим городом.

Местоположение в Инциденте 2 Копенгаген

Пирамида Буэнос-Айрес

Цена улучшения — вас будут осуждать

Выживать — значит зависеть от иллюзий (*полагаться на иллюзии*) других

Символы

Компания = привидение мужского пола

Ощущение = живое существо-кот

Подробности: *Вы ходите по городу, улучшая взгляды живых людей на вещи. Вы совершаете семь хороших поступков улучшения. Например, делаете так, чтобы девушки казались ребятам более красивыми. Без улучшений город выглядит скучно и уныло, напоминая пепел, но благодаря вам, он начинает казаться живым обитателям прекрасным. Вы получаете одобрение и подарки. Ночью вы навещаете живых мужчин и вступаете с ними в сексуальные отношения, принимая в качестве дара каплю крови. Это делает вас более реальной и сильной, чем другие привидения, которые смотрят на вас почтительно. Но вы не в состоянии забыть, что в сущности всё это отвратительно и что вы дурачите людей. Из-за того, что вы заставляете вещи казаться лучше, чем они есть на самом*

деле, люди попадают в неприятности и делают ошибки. Вы проказничаете, занимаясь надувательством и выманивая у людей жертвы и подношения. Вы прибегаете к жёсткому сексуальному охватыванию и оно причиняет людям вред. Священники пытаются вас изгнать. В конце концов вас ловят и доставляют в церковь, где бог на кресте разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой).

29.	Цель:	Вдохновлять	Терминал:	МУЗЫ
-----	-------	--------------------	-----------	------

Окружающая обстановка вы приносите вдохновение в снах, но кончаете тем, что крадёте чужие идеи

Местоположение в Инциденте 2 Флоренция, Италия

Пирамида Эфиопия

Цена новых идей — вас будут упрекать

Выживать — значит зависеть от тупости (*полагаться на тупость*) других

Символы

Время = солнечные часы

Катастрофа = землетрясение
(*бедствие*)

Вы = девушка в свободном платье (*халате*)

Ощущение = другая девушка

Подробности: *Вы в каком-то астральном теле (женском), но у рыцарей есть огненные мечи, которые излучают небесную энергию, способную резать как на астральном, так и на физическом плане. Вначале вы навеваете семь чудесных вдохновений, а люди и повелитель снов вас хвалят. Но затем вы начинаете подбивать людей совершать преступления, опускаться и т. д. У вас кончаются вдохновляющие идеи и вы начинаете красть их у других муз. И кончаете тем, что навеваете кошмары. Когда вас, в конце концов, бросают внутрь вулкана, вы не можете выбраться, поскольку у вас больше нет вдохновения (нет идей).*

30.	Цель:	Украшать	Терминал:	ФЕЯ-КРЁСТНАЯ / КОРОЛЕВА ФЕЙ
-----	-------	-----------------	-----------	--------------------------------

Окружающая обстановка сказочная страна; вы делаете всё красивым, а затем убиваете людей, для того чтобы всё это сохранить

Местоположение Вавилон
в Инциденте 2

Пирамида Орландо, штат Флорида

Цена красоты — страдание (печаль)

Выживать — значит зависеть от хорошего вкуса (*полагаться на хороший вкус*) других

Символы

Время = солнце проплывает над сказочной страной

Подробности: *Вы парите по окрестностям и можете делать вещи красивыми при помощи взмаха волшебной палочки. Вы производите семь чудес, например, делаете бедную девушку красавицей, чтобы она могла встретить принца (как Золушка) и т. д. Вы делаете красивыми местность, дома и замки. Девушка, похожая на Золушку получает в подарок платье и карету, ввязывается в сексуальные приключения и вы её угощаете отравленным яблоком (как в сказке про спящую красавицу, только с несчастливym концом). Дети умирают от голода и съедают пряничные домики, а вы их за это бросаете в печьку (как в сказке про Ганса и Гретель). Наконец, вы получаете пункты типа «УКРАШАТЬ — ЗНАЧИТ НЕ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЯ НА СТРАДАНИЯ». Вы истребляете население в сельской местности и наводите на всех ужас, так что люди призывают ведьм и дьяволов, чтобы они с вами разделались, после чего следует обычная процедура поимки и разделения. В конце концов вы мертвы и погребены под волшебным кругом, который удерживает вас под землёй; затем прилетают ведьмы на метлах и бросают вас в ад внутри вулкана.*

9-я динамика: Этика

31. **Цель:** **Очищать**

Терминал: ОГНЕННЫЕ ЛЮДИ

Окружающая обстановка вы видите нечистоту в пламени других, находите преступников и бросаете их в вулкан

Местоположение Лима, Перу
в Инциденте 2

Пирамида Помпеи, Италия

Цена чистоты — потеря самоопределённости (индивидуальности ?)

Выживать — значит зависеть от фанатичности (*приверженности*) (грехов ?) (*полагаться на фанатичность и т. п.*) других

Символы

Время = солнце проходит над огненным городом (глиняные плиты, вздымающиеся языки пламени и огненные шары)

Подробности: *Вначале вы находите семь преступников, видя в их пламени нечистоту, хватаете и бросаете их в вулкан. Люди благодарят вас за то, что вы их спасли. Постепенно это становится похожим на инквизицию; вы повсюду ищете людей с нечистыми мыслями и т. д. А потом начинаете бросать в вулкан и хороших людей для получения личной выгоды, вообще не тех людей, и т. д. За сим следует обычная процедура поимки и разделения.*

32.	Цель:	Судить (в роли арбитра, третейского судьи)	Терминал:	ЛЮДИ-БЫКИ / МИНОТАВР
-----	-------	---	-----------	----------------------

Правильной целью может быть «Судить» в смысле «выносить суждения», («оценивать», «считать», «делать вывод»), это ещё предстоит исследовать.

Окружающая обстановка город в древнегреческом стиле, вы разрешаете споры; другие рабы выполняют роль рабов

Местоположение в Инциденте 2 Крит

Пирамида Буэнос-Айрес

Цена компромисса — всеобщая нищета

Выживать — значит зависеть от обязательств (*полагаться на обязательства*) других

Символы

Время = солнечные часы на рыночной площади

Подробности: *Вы разрешаете семь великих споров, включая и спор между королём и рабочими. Вам удаётся это сделать, ведя с ними беседу и заставляя их чуть-чуть изменять свои точки зрения, до тех пор, пока они наконец не придут к соглашению. Вам воздают великие хвалы и щедро награждают. Но вы видите, что приведение людей к компромиссу и согласию причиняет вред. Вы заставляете рабочих пойти на компромисс относительно безопасности, а затем сооружение, которое они строят, обрушивается на них. Вы заставляете девушек пойти на компромисс относительно изнасилования быками и т. п. В конце концов, в результате этих ком-*

промиссов люди теряют слишком много и обвиняют вас.

33.	Цель:	Защищать	Терминал:	МАЛЕНЬКИЕ ЗЕЛЁНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ
-----	-------	-----------------	-----------	-----------------------------

Окружающая обстановка летающие тарелки и планета с многочисленными разновидностями людей (из других наказательных вселенных), управляемая религиозными фанатиками, которые хотят, чтобы все вели себя хорошо и следовали правилам. Народец с летающих тарелок избран богом охранять веру и цивилизацию.

Местоположение в Инциденте 2 Япония

Пирамида Тибет

Цена этики — предательство

Выживать — значит зависеть от целостности (*чести*) (*полагаться на целостность, честь*) других

Символы

Время = летающая тарелка на орбите

Пространство = корабль над городом

Святой = крест на приборной панели

Подробности: *Вы бьётесь в семи битвах против сил зла, среди которых захватчики, революционеры, еретики и пр. Вы обнаруживаете, что не все повстанцы плохие и сожалеете о том, что их уничтожаете, но продолжаете это делать из-за гордости и чувства долга. Вы становитесь заносчивым и ведёте себя самовластно по отношению к наземному населению. Вы взрываете целые города с преданными людьми, когда их оккупируют ящерицы-захватчики. У вас подходят к концу запасы и вы заставляете городских жителей поставлять вам провизию, в то время как они сами голодают. Цивилизация гибнет, но вы всё равно продолжаете стоять на страже и разрушаете её ещё больше. Корабли повстанцев захватывают ваши и отводят вас к богу — серебряному роботу, который разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). Вам разрешают вернуться на корабль, но команда теперь вас презирает, считает предателем и бросает в вулкан.*

34.	Цель:	Усиливать(ся) (укреплять(ся))	Терминал:	СИЛАЧ
-----	-------	--	-----------	-------

Эта цель была обнаружена в поздних исследованиях; она может здесь стоять вместо цели «Охранять», которая, похоже, относится к более ранней последовательности. Здесь требуются дальнейшие исследования.

Вполне возможно также, что сюда относится цель «наводить порядок» с терминалом-гориллой.

Примечание: упомянутая более ранняя последовательность может также содержать цель «Питать» («воспитывать», «выращивать») (терминал — защитник леса).

Подробности: (?) Вы вливаете энергию в слабых, чтобы им помочь. (?)

35.	Цель:	Охранять	Терминал:	ЦВЕТНЫЕ ШАРЫ ЭНЕРГИИ
-----	-------	-----------------	-----------	-------------------------

Окружающая обстановка вы охраняете (*поддерживаете порядок, осуществляете полицейский надзор, чистите, приводите в порядок*) город, населённый другими разновидностями тел, уничтожая правонарушителей

Местоположение в Инциденте 2 Тибет

Пирамида Вашингтон, округ Колумбия

Цена безопасности — запреты (*табу, подавление, сдерживание*)

Выживать — значит зависеть от грехов (*полагаться на грехи*) других

Подробности: *Вы — цветная сфера энергии, которая может парить и перемещаться. Вы справляетесь с семью происшествиями, защищая невиновных и уничтожая их обидчиков. Вы ощущаете себя очень гордым и полезным; вас награждают, подкармливая электричеством. Вы занимаетесь сексом, обмениваясь энергией с другими сферами (по-видимому, там нет разделения на мужской и женский пол). В конце концов, вы убиваете не тех, кого нужно, плохо справляетесь с ситуациями, дерётесь с другими сферами, развиваете склонность к извращениям (таким как всасывание сексуальных потоков тел). И становитесь грязным изгоем; вас больше не подкармливают энергией и вы её крадёте, иногда высасывая из тел и убивая их.*

8-я динамика: Религия

(Знак Зодиака = Рыбы)

36.	Цель:	Просвещать (<i>просветлять</i>) (или проповедовать)	Терминал:	КРОЛИК-ПРОПОВЕДНИК
-----	-------	---	-----------	--------------------

Окружающая обстановка Кролики вроде мультяшных разгуливают в сюртуках. Вы проповедуете (волкам в кожаных куртках) человеческие жертвы и сексуальные оргии, и кончаете тем, что умираете на кресте.

Местоположение в Инциденте 2 Ливия (или Иерусалим ?)

Пирамида Монтгомери, штат Алабама

Цена проповеди — жертва

Выживать — значит зависеть от веры других

Подробности: *Вы проповедник и приходите в город, неся с собой священное писание. Проповедуете жертвы ради высших целей. Производите семь чудес. Приносите кроликов в жертву волкам и их теперь меньше погибает, чем раньше. Обычный упадок и неприятности.*

37.	Цель:	Обращать	Терминал:	РЕПТИЛИЯ / РЫБА Немного напоминает существо из «Чёрной лагуны»; вы можете вызывать небесные картинки, продвигать ложную религию и даже надувать мелких богов (статуи), так что они думают, будто вы представляете высшее божество.
-----	-------	----------	-----------	---

Окружающая обстановка морской берег и лагуны, очень живописная местность. Кораллы и разноцветный песок. В качестве лодок используют гигантские раковины; на рифах построены храмы.

Местоположение в Инциденте 2 Джакарта, Индонезия

Пирамида Юго-восточная Атлантида

Цена божественного откровения — быть одураченным

Выживать — значит зависеть от доверчивости (*глупости*) (*полагаться на доверчивость, глупость*) других

Символы

Время = солнце над лагуной (плавучие дома и население — рыбы)

Подробности: *Население поклоняется статуям богов (пилоту, русалке и др. — как правило, это терминалы из других наказательных вселенных). У статуй в подчинении сварливые мелкие боги, которые рассчитывают на жертвы и незначительные любезности в обмен на обеспечение еще большего поклонения. У вас есть способность вызывать в небе картинку. Эти картинки — сцены из других вселенных. Таким образом вы убеждаете других, что являетесь посланником высшего божества. Даже мелкие боги вас боятся и стараются вам угодить. Вы представляете семь чудесных откровений, используя картинки, для того чтобы остановить войны и т. д. Но вы не можете излечить больных или управлять погодой, как это могут делать мелкие боги, они упускают ваши утаивания, вы попадаете в различные неприятности, и, как обычно, опускаетесь всё ниже и ниже.*

38.	Цель:	Соединиться	Терминал:	АНГЕЛ ЖЕНСКОГО ПОЛА
-----	-------	-------------	-----------	---------------------

Окружающая обстановка небесные облака (позже — ад на Земле), вы получаете сексуальное возбуждение от слияния с Богом, а позже обнаруживаете, что такое же возбуждение вы можете получать от телесного секса (который под запретом) и вас отправляют в ад.

Местоположение в Инциденте 2 Лос-Анджелес (небеса в облаках)

Эпизод в Инциденте 2: ангел с обожёнными крыльями падает в вулкан

Пирамида Гавайи

Цена ощущения — развращение (*осквернение, загрязнение*)

Выживать — значит нуждаться в других для реализации (*полагаться на других в реализации*) своих замыслов

Символы

Время = солнце над облаками

Пространство = украшенные жемчугом или золотом ворота и облака

Энергия = нисходящие от Бога золотые лучи

Масса = золотой алтарь в небесном соборе

Экстаз = ангелы в соборе, корчащиеся в божественном свете

Подробности: *Вы получаете религиозный и сексуальный экстаз от соединения с Богом. Вы проходите через семь божественных переживаний в различных местах, таких как собор, двор и пр., как правило, в группе; на вас льётся божественный свет и вы все испытываете громадное религиозное и сексуальное переживание. Опускаясь по то-*

ну, вы посещаете запретные места и делаете запретные вещи, например едите плоды с древа знания и делаете упущенные (от Бога) утаивания; вы скрываете это, когда он испускает луч экстаза, в результате чего экстаз уменьшается. Секс (запретное действие) позволяет вам соединяться и получать экстаз ещё с кем-то, кроме Бога; вы это делаете и развращаете других ангелов, ввязываетесь в проблемы и т. д. Сексуальный экстаз постепенно уменьшается и оставляет вас с неудовлетворёнными желаниями. Вас раскрывают, вы спорите с богом, обвиняете его, ведёте себя заносчиво и вас изгоняют с небес в ад на земле. Там вас пытаются, но вы всё равно ищете сексуального экстаза в переживании боли, но и он уменьшается, вы умираете и т. д.

39.	Цель: Поклоняться	Терминал: РЫЦАРИ
-----	--------------------------	-------------------------

Окружающая обстановка замок, вы приносите жертвы Богу на кресте (который поглощает души распятых на кресте людей), отправляетесь в священные походы и преследуете другие религии

Местоположение в Инциденте 2 Англия

Пирамида Китай

Цена веры — слепота

Выживать — значит зависеть от слепоты (*полагаться на слепоту*) других

Символы

Время = солнце над лесом и замок у озера

Пространство = крепостной вал замка, выходящий на луг

Энергия = рыцарь, размахивающий мечом

Масса = стены замка

Подробности: *вначале вы проводите семь священных походов (поход на поиски Чаши Грааля и пр.), разбиваете статуи богов конкурирующих религий, задаётеесь и т. д. Это начинает смахивать на инквизицию, где вы выступаете в роли инквизитора; затем вы начинаете чувствовать симпатию к жертвам, обманываете и предаёте своих товарищей; с этого момента вы катитесь по наклонной.*

7-я динамика: Духи

40.	Цель:	Предопределять	Терминал:	ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ Это тело-символ, которое проявляется в разнообразных формах, например, в виде слепого пророка, мудрого дурака и водоноса.
-----	-------	-----------------------	-----------	---

Окружающая обстановка плоская земля; позади человеческих форм вы видите тела-символы. Вы приписываете вещам различный смысл и устанавливаете тета-машинки, для того чтобы предопределить, что должно произойти. Тела символы похожи на гравюры, в которых используются огненные линии. Плоская земля, похожа на ту, что описана в Ветхом Завете (Вавилон).

Местоположение в Инциденте 2 Турция

Пирамида Южная Альберта, Канада

Цена предсказания — предрешить судьбу

Выживать — значит зависеть от предрассудков (*суеверий*) (*полагаться на предрассудки, суеверия*) других

Символы

Время = тень от солнца высоко над пастбищем на плоской земле

Пространство = горы вдали

Подробности: *Вы можете видеть тела-символы позади физических форм людей и таким образом знать их судьбу. Основываясь на этих символах, вы делаете предсказания; это их активизирует, и таким образом судьба воплощается в реальность (это происходит, поскольку вы видите, что это и есть тот удел, который ожидает людей). Вы начинаете с того, что делаете семь предсказаний судеб, но это не помогает людям справиться с бедствиями. В конце концов, вы становитесь жадным и мстительным, подстраиваете ложные судьбы, читаете проповеди против королей и т. д. Наконец, бог в виде горы разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

41.	Цель:	Собирать	Терминал:	ЭЛЬФЫ / ФЕИ
-----	-------	-----------------	-----------	--------------------

Окружающая обстановка сказочная страна, где ловят души, превращают их в заколдованное оружие и т. д.

Местоположение Бомбей, Индия

в Инциденте 2**Пирамида** Багдад**Цена власти** — коррупция**Выживать** — значит зависеть от порабощения (*рассчитывать на порабощение*) других**Символы****Время** = солнце проходит над древесным городом эльфов**Пространство** = поляна, на которой танцуют эльфы**Энергия** = молния из кольца силы**Масса** = эльфы, толкающие валун

Подробности: *Вы великий мастер заклинаний, который ловит духов и встраивает их в заколдованные вещи и оружие. Вы собираете (коллекционируете) духовных существ. Для начала вы таким образом делаете семь замечательных приспособлений. Вы вздымаете руки, позволяете своему духу выплыть наружу, окутать духа-жертву и засадить его в созданное вами изделие. Когда кто-то умирает, вы стараетесь быть поблизости, чтобы забрать его дух. Сначала народ воздаёт вам хвалы, а затем боится и презирает вас. Вы становитесь тщеславным и заносчивым, всех ненавидите. Боги разделяют вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). Когда вы умираете, вас засаживают в предмет и запирают в склепе; затем приходят демоны и отправляют вас в ад.*

42. **Цель:** **Влиять****Терминал:** КУПИДОН**Окружающая обстановка** космическая опера в стиле греческой мифологии; вы вдохновляете людей любить, ненавидеть и т. д.**Местоположение в Инциденте 2** Джексонвилль, штат Флорида**Пирамида** штат Вермонт**Цена воодушевления (возбуждения)** — оставаться неизвестным (*прятаться*)**Выживать** — значит зависеть от неудобств (*полагаться на неудобства*) других

Подробности: *Купидоны живут среди облаков, так же, как ангелы и демоны (как те, так и другие протестуют против вмешательства купидонов,*

поскольку имеют конкретные цели, в то время как купидоны жаждут лишь интересных переживаний). Люди в городах имеют разнообразные тела, включая гуманоидные, проволочные и пр. Вначале вы посещаете семь городов и внушаете жителям семь интересных эмоций. Вами восхищаются другие купидоны. Затем вы начинаете навевать эмоции более низкого порядка: ужас, ненависть и т. д.; вам приходится участвовать в разнообразных постановках и сталкиваться с проблемами. В конце концов, вы внушаете жителям поднять мятеж и разрушить цивилизацию. Вас хватают ангелы и представляют перед богом (который восседает на золотом троне среди облаков) и он разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). Вы умираете и вас «погребают» среди облаков в специальном гробу, предназначенном для духов. Наконец дьяволы тащат вас в ад внутри вулкана.

43.	Цель:	Воплощать	Терминал:	ПАН — БОГ-КОЗЁЛ
-----	-------	------------------	-----------	-----------------

Окружающая обстановка вы призываете нимф с деревьев и пр., и делаете их тела более твёрдыми, играя на свирели

Местоположение в Инциденте 2 остров Санта Каталина, штат Калифорния

Пирамида Греция

Цена воплощения — страдание

Выживать — значит зависеть от гармонии (*полагаться на гармонию*) других

Символы

Время = солнце проходит над лесной поляной

Пространство = лес и ручей

Энергия = вздымающийся над озером гейзер

Масса = вмурованные в скалу дриады

Вызывать = играть на свирели и призывать кого-то спуститься с дерева
(*взывать, призывать, заклинать*)

Твёрдость = дриада, спустившись с дерева, становится твёрдой

Ужас = похожий на быка демон поднимается из озера у водопада

Достаёт = вертушка из энергии (*похожее на детскую игрушку — ветродуй: колесо с крылышками, подуешь — оно завертится*), вращающаяся вокруг серебряной головки

Подробности: *Поначалу вы один на лесной поляне. Используете свирель, чтобы призвать духа каждой формы жизни и заставить его отвердеть,*

приняв телесное воплощение (то есть, вызываете дух дерева и воплощаете его в древесную нимфу, и т. п.). Вы ходите по округе и вызываете семь групп духов, для того чтобы их воплотить в твёрдую форму. Все они воздают вам хвалы, поклоняются вам и хотят, чтобы их друзья тоже воплотились. Вы продолжаете воплощать, населяя леса и т. д.; но время от времени вы вызываете монстра или демона (или энергетические вертушки, которые представляют для вас опасность). Вдобавок, у воплощённых духов начинают возникать проблемы и они во всём обвиняют вас. Нимфы и другие существа иногда отказываются дать вам то, что вы хотите, так что вы воплощаете монстров, чтобы принудить их силой. Вы делаете различные вещи твёрдыми ради личной выгоды и требуете за них плату у воплощённых духов; делаете ошибки и скрываете их. Вы можете также создавать воплощения концепций и т. д. И воплощаете зло и добро. Деревья и др. формы жизни начинают умирать из-за того, что вы вынули из них всех духов. Все вас обвиняют в своих несчастьях и устраивают на вас охоту, ловят и защитник леса (Древесный Бог) разделяет вас на части (находящиеся в конфликте между собой), а дьяволы бросают вас в вулкан.

Замечание: Первоначально это была цель «Делать твёрдым / Создавать усилие «Не быть»» («Не-естьность») по шестой динамике.

6-я динамика: Физическая вселенная

44.	Цель:	Находить (определять местоположение, местонахождение)	Терминал:	ЛЕПРЕКОН ⁵⁵ (человекоподобный мудрый дурак)
-----	-------	--	-----------	--

Окружающая обстановка соединённые между собой случайным образом комнаты. В комнатах вы находите различных обитателей (символы) и пытаетесь отыскать дорогу к центру.

Местоположение в Инциденте 2 внутри торообразной космической станции на орбите (кольца комнат, движущиеся по отношению друг к другу)

Пирамида Кито, Эквадор

Цена местоположения в пространстве (обнаружения вашего местоположения) — быть мишенью

Выживать — значит зависеть от неправильной ориентации (полагаться на неправильную ориентацию) других

Символы

Время = дедушкины часы

Пространство = комната и тени комнат в четвёртом измерении

Энергия = луч из центра проникает в комнату и бьёт в кого-то

Масса = кто-то бьётся в стену

Бурный = кабак
(шумливый)

Подробности: «Солнце» в центре (в круглой комнате, окружённой балконом с перилами и, возможно, панелью управления) испускает лучи в более высоких измерениях, которые проходят сквозь стены и освещают комнаты; в отличие от большинства населения, вы можете чувствовать направление лучей и знать, где находитесь, даже когда комнаты перемещаются (они построены в виде ряда концентрических колец, которые вращаются независимо друг от друга). Там имеются большие залы, например, тронный зал, кабачок и пр. Вы работаете на короля «искателем». Население помнит о средневековых картах Таро. Вначале вы выполняете семь миссий по поиску людей и вещей; вас осыпают богатствами. Опускаясь по тону, вы начинаете припрятывать различные вещи (сокровища и пр.) и утаивать их местонахождение, а другие не могут найти дорогу. Наконец, вы начинаете делать ошибки и понимаете, что сами заблудились. Королевство начинает приходить в упадок, король считает, что в этом повинны вы и посылает в погоню солдат. В конце концов, вы оказываетесь в аду внутри вулкана, кото-

⁵⁵ Лепреккон — сказочное существо вроде эльфа (англ. leprechaun)

рый располагается в днище ближайшей к центру комнаты, около центрального солнца.

45.	Цель:	Проникать (<i>пропитывать, охватывать</i>)	Терминал:	ТЕТА-ТЕЛО
-----	-------	---	-----------	-----------

Окружающая обстановка вы проникаете в существ с мясными телами и внушаете им команды имплантов, поначалу полезные, а затем вредные

Местоположение в Инциденте 2 Рио-де-Жанейро

Пирамида Саудовская Аравия

Цена проникновения (*распространения*) — растворение (ассимиляция)

Выживать — значит зависеть от внушаемости (*полагаться на внушаемость*) других

Символы

Время = движущаяся тень под водой (?); (или вращающаяся в солнечном свете планета, наблюдаемая с низкой орбиты?).

Подробности: *Вы помогаете тиграм, лисам и др., охватывая толпы и имплантируя команды прекратить волнения и т. п. Затем вы опускаетесь и делаете сексуальное охватывание, а также имплантируете команды ради забавы (подобно плохому гипнотизёру), заставляете людей драться и пр. Наконец, бог, который является статуей Кентавра, разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте), после чего вы внушаете другим противоречивые команды, когда пытаетесь их имплантировать.*

Примечание: Сначала я отнёс эту цель к седьмой динамике, а цель «Делать твёрдым» — к шестой (теперь в седьмой динамике стоит цель «Воплощать», но тем не менее, «Делать твёрдым» вполне может оказаться самостоятельной целью, а цель «Проникать» может быть ошибочной и являться частью цели «Возбуждать» (*придавать или сообщать энергию*) — обратите внимание на сходство тел и пр. Это необходимо исследовать.)

46.	Цель:	Возбуждать (<i>придавать или сообщать энергию</i>)	Терминал:	КРУГИ МЫСЛИ; ЦВЕТНЫЕ ПОТОКИ
-----	-------	---	-----------	--------------------------------

Местоположение в Инциденте 2 в южном сиянии

Пирамида Кашмир

Цена движения — боль

Выживать — значит зависеть от неосознанности (*неведения*) (*полагаться на неосознанность, неведение*) других

Символы

Время = движущийся цветной вихрь

Пространство = энергетические линии, простирающиеся в бесконечность

Энергия = взрывающаяся звезда

Масса = чёрная дыра, втягивающая астероиды и др. предметы

Бог = планета (похоже на человека в луне)

Подробности: *Вы проникаете в MEST и сублимируете его; он превращается в потоки цветной энергии, которыми вы питаетесь и в которых играете. Вначале происходит семь чудесных сублимаций, в которых вы высвобождаете энергию планет и т. д. Цвета отражают энергетические уровни: синий — тёплый, красный — болезненный, чёрный — это смерть или бессознательность. У вас возникают проблемы со звёздами, которые взрываются, вызывая у вас беспокойство в желудке, а также из-за проступков — вы крадёте энергию у других, разрушаете прекрасные места. В конце концов, бог в виде планеты разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте) (в вашем энергетическом вихре появляются чёрные полосы); наконец, у вас больше не остаётся энергии и вы возвращаетесь, вас притягивает к планете и вы падаете внутрь вулкана.*

Примечание: Эта цель может относиться к более ранней последовательности.

47.	Цель:	Накапливать (<i>приобретать, собирать, поглощать</i>)	Терминал:	ТЕЛА-СКАФАНДРЫ (похожие на костюмы для защиты от радиации, но здесь костюм — это тело, а не одежда)
-----	-------	--	-----------	---

Окружающая обстановка напоминает третьи силы завоевателей. Вы появляетесь в различных местах, используя для имплантирования и захвата установку типа Фак 1.

Местоположение в Инциденте 2 Непал

Пирамида Атлантида

Цена богатства — быть под чьим-то контролем

Выживать — значит зависеть от обрабатываемости других (*зависеть от способности других к тренировке, их квалификации или полагаться на это*)

Подробности: *Вначале вы покоряете семь цивилизаций (единорогов и др.) и вас приветствуют как великого вождя. Затем совершаете ошибки, вас одолевают роботы, революционеры и пр. Обратите внимание на то, что вы никогда не считали проступком покорять людей с мясными телами; ваше представление о проступках связано с предательством других завоевателей, потерей мужества и т. п. Далее вы, как обычно, опускаетесь.*

5-я динамика: Жизнь

48.	Цель:	Расти (развиваться)	Терминал:	ГЕНЕТИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ ⁵⁶
-----	-------	---------------------	-----------	-------------------------------------

Окружающая обстановка Вулканический остров в южном море. Вы — ГС и развиваете генетическую линию, стремясь чтобы ваши формы жизни подавили формы, развитые другими ГС в этой цепочке островов.

Местоположение в Инциденте 2 Таити

Пирамида Австралия

Цена роста (развития) — смерть

Выживать — значит зависеть от жертв (*полагаться на жертвы*) других

Символы

Время = клетки / микроорганизмы в море, когда день сменяется ночью

Пространство = остров в море, бухта, рифы, небо в вышине

Энергия = бьющая в лес молния, от которой начинается лесной пожар

Вещество = массивный утёс над пляжем

Аффинити = ГС, испытывающая нежность к существу, похожему на мышь

Реальность = вулкан, вершина которого покрыта облаками, а склоны кишат жизнью

Общение (коммуникация) = одна обезьяна направляет на другую змею

⁵⁶ Генетическая сущность (ГС) — существо, в чем-то схожее с тетаном, которое управляло телом и развивало его в ходе земной эволюции с самых первых моментов существования и которое, посредством опыта, необходимости и естественного отбора, использовало против-усилия окружающей среды, чтобы сформировать тело, наилучшим образом приспособленное для выживания. Цель генетической сущности — выживание на грубом материальном плане.

В ранних работах по дианетике ГС называлась «соматическим умом». У неё нет настоящей индивидуальности. Это «ум» животного — собаки, кошки, коровы и т. д.

Понимание	= два ленивца висят вместе среди деревьев и смотрят друг на друга
Судьба	= ледник
Помощь	Одна амёба тянется к другой, которая тонет
Распад (разложение, упадок)	гриб-паразит на дереве
Творение	странный свет из пещеры в склонах вулкана
Вы	ГС (золотое облако)
Падение	птица роняет раковину моллюска
Тепло	зелёное солнце в небе
Турбулентность (бурность)	прибой (буруны)
Состязание	другая ГС синего цвета
Заброшенность	устрица (омар, краб и т. п.) на пляже
Злой рок (гибель, приговор)	извергающийся вулкан

Подробности: *Вы — генетическая сущность и выращиваете формы жизни. Вы начинаете выращивать простейшие формы на безлюдном вулканическом острове и постепенно они становятся более сложными. Затем на противоположном конце острова принимается за дело конкурирующая ГС. Она насылает птиц против моллюсков, вьющиеся растения против деревьев, а вы растите обезьян, чтобы они их обрывали и тогда она выращивает тигров, чтобы они пожирали обезьян, и т. д.*

Возможно, эта цель относится к более ранней последовательности. ГС представляется в форме облака, а движение по шкале — это созидание, которое сменяется временным упадком, вместо простого падения по направлению к смерти.

50.	Цель:	Открывать (совершать открытия)	Терминал:	КЕНТАВРЫ
-----	-------	---------------------------------------	-----------	----------

Окружающая обстановка корабль, курсирующий из бухты в бухту нового континента; исследователи сначала пытаются найти сокровища, научиться мудрости и научить других, но потом становятся похожими на конквистадоров

Местоположение в Инциденте 2 Новая Зеландия

Пирамида Дурбан, Южная Африка

Цена открытия — вина (порицание) (гибель, крах?).

Выживать — значит зависеть от доверчивости (полагаться на доверчивость) других

Символы

- Время** = солнце проходит над кораблём в море с кентаврами на борту
- Пространство** = вы смотрите на берега огромной бухты, облакачиваясь на перила корабля
- Энергия** = нападающий носорог
- Масса** = утёсы на берегу; волны несут корабль прямо на них
- Достают** = ангелы

Подробности: *Вначале вы находитесь на корабле и высаживаетесь на землю в естественных гаванях вдоль берегов нового континента (большого острова). Это очень захватывающее приключение и вы преисполнены трепетного желания обнаружить и узнать что-то новое. В этих местах странная флора и фауна. Вы останавливаетесь в семи бухтах (кролики и роботы; кошки и медведи; эльфы и быки; волшебники и арабы; гномы и великаны; лягушки и насекомые; греческие боги и собаки). Вы по очереди посещаете каждую бухту и весьма воодушевляетесь тем, что обнаруживаете; вы пытаетесь повелевать людьми. Сначала им помогаете и они вас приветствуют. Пытаетесь научить их различным вещам и терпите неудачу, открываете новые идеи, но они не хотят вас слушать, так что вы принимаетесь устраивать для них ловушки, ради их же собственного блага и силой загоняете учиться в школы; они поднимают восстание. Люди молятся о помощи в борьбе с вами и являются ангелы с огненными мечами, чтобы вам помешать. В конце концов, они разрушают ваш корабль, ловят вас и бог разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

51.	Цель:	Лечить (заниматься целительством)	Терминал:	ДРЕВЕСНЫЙ ЧЕЛОВЕК
-----	-------	-----------------------------------	-----------	-------------------

Окружающая обстановка лес. Вы лечите животных, заговаривая болезнь, но когда они вас не слушаются, вы её вызываете обратно и они снова заболевают.

Местоположение в Инциденте 2 Прага

Пирамида Уругвай

Цена исцеления — боль

Выживать — значит зависеть от слабости (полагаться на слабость) других

Символы

Время = движущийся солнечный луч, пробивающийся сквозь покров леса

Пространство = тропа, идущая вдаль между деревьев

Достаёт = боров (человек-кабан с клыками)

Подробности: *Вы в лесу вместе с кошками, быками и др. Вначале вы посещаете семь рас и устраиваете в каждой из них великое исцеление. Все они строят для вас алтари, поклоняются вам и воздают хвалы. Но вам не нравится, что они воют друг с другом и пр., и вы пытаетесь ими управлять. Вы возвращаете им назад их хвори, они заболевают и умирают. На другом конце леса появляется еще один лесной хранитель и его люди воют с вашими. Появляется слишком много раненых и вы не можете вылечить их всех, поэтому ваши люди восстают против вас. В конце концов, вас ловят, приводят к богу горы (богу земли) и он разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

52. Цель: **Приспосабливаться** Терминал: **НИТОЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК**

Окружающая обстановка вы — клубок ниток, который может распутываться и свиваться в новую форму

Местоположение в Инциденте 2 Север Сибири

Пирамида Сирия

Цена приспособления — ... (быть порабощенным?)

Символы

Время = часы на башне (серебряный шар с полосками (в полосках надписи))

Пространство = город из паутины

Энергия = волна накатывает на город и трясёт его (под водой?)

Масса = большая скала что-то раздавливает

Достают = циклопы

Подробности: *Вначале вы приспосабливаетесь и учите других приспосабливаться к семи различным опасностям. Там есть крабы, которые кусают вас клешнями и циклопы, обжигающие вас лучами, которые испускают из глаза, а также люди-быки, которые навязывают правила (законы). Падают снежные хлопья. Вы ужасно боитесь отвердеть и сгореть.*

4-я динамика: Раса и общество

53.	Цель: Основывать (<i>учреждать, устанавливать</i>)	Терминал: ВЕЛИКАН
-----	---	-------------------

Окружающая обстановка трёхглазые великаны правят плоскими землями, соединёнными между собой гиперпространственной (магической) сетью

Местоположение в Инциденте 2 Филадельфия

Пирамида Дублин, Ирландия

Цена порядка — обесценивание

Выживать — значит зависеть от подчинения (*послушания*) (*полагаться на подчинение (послушание)*) других

Примечание: Первоначально казалось, что там одноглазые великаны, то есть циклопы, но присутствовала некая путаница между этой целью и целью «Судить»; отсутствовала также следующая цель сверху и пункты скрещивались.

Подробности: *Существует электронная сеть (напоминает компьютерную графику) — она простирается в более высокие измерения и соединяет семь небесных сводов / планов / плоских земель. Вы основываете семь плоских земель и на каждой из них помещаете расу существ (китайские крестьянские дети, лисы и др.), подчиняя их жёсткой кастовой системе. У каждой расы имеется своё ремесло / задача / навык; координируя их действия и расширяя космическую сеть, вы основываете цивилизацию. Вы гипнотизируете (имплантируете) диссидентов во имя большего блага. Вначале у вас чудесные цели и славная цивилизация. В ходе вашего падения население поднимает мятеж, подвергается имплантированию, вы совершаете множество проступков, наконец сдаётесь и позволяете цивилизации пасть; вас ловят неуправляемые толпы.*

54.	Цель: Разделять (<i>что-то друг с другом</i>)	Терминал: ДЕЛЬФИНЫ
-----	--	--------------------

Окружающая обстановка У дельфинов нет рук, но они могут поднимать вещи в воздух при помощи группового постулирования. Они запускают деревянные космические корабли и строят космическую станцию на очень низкой орбите. Вы создаёте слишком большие разногласия и станция падает.

Местоположение в Инциденте 2 вблизи Гавайев

Эпизод в дельфин на планёре опускается по спирали внутрь вулкана

Инциденте 2:**Пирамида** Азорские острова**Цена** разделения — навязанное согласие**Выживать** — значит зависеть от согласия (*полагаться на согласие*) других**Символы****Время** = солнце над океаном, в котором плавают дельфины**Пространство** = дельфин на планёре высоко над поверхностью**Энергия** = луч с небес кипит океан**Масса** = дельфины в океане поднимают в воздух большой объём воды**Бог** = гигантская статуя Посейдона с трезубцем**Достают** = пришельцы (похожие на жирафов? или насекомых?)

Подробности: *Вы осуществляете семь великолепных коллективных предприятий — выкорчёвываєте деревья на островах, запускаете космическую платформу и трясёте корабль пришельцев (насекомые с энергетическим оружием), пока они не начинают мирно торговать. Планёры и платформы представляют собой деревянные каркасы с водонепроницаемой пластиковой плёнкой. Секс — групповые оргии в море. У вас нет рук и вы можете действовать только в группе. Соглашения навязываются при помощи выбрасывания друг в друга мысленных пузырей. Вы совершаете проступки по приказанию группы, например, изгоняете друга (сбрасываете его с платформы), затем учиняете бунт и навязчиво обособляетесь. Посейдон раскалывает разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

55. **Цель:** **Объединять(ся)****Терминал:** СОБАКИ-СОЛДАТЫ

Окружающая обстановка война за расовую чистоту, похоже на нацистскую Германию. В конце вы становитесь предателем и обе стороны с вами расправляются

Местоположение в Инциденте 2 Франкфурт, Германия

Пирамида Перт, Австралия**Цена** верности — бесчестие**Выживать** — значит зависеть от чести (*полагаться на честь*) других**Символы**

- Время** = солнце проходит над полем боя
- Пространство** = гавань с кораблями, самолётами и войсками, сосредоточенными на берегу
- Энергия** = большая бомба взрывает город (грибовидное облако)
- Масса** = гигантские стальные двери крепости, похожей на бункер
- Бог** = статуя гигантской птицы на пьедестале
- Достают** = кошки

Подробности: *Вы офицер, участвующий в семи славных военных кампаниях; вы побеждаете врагов, объединяете страны и очищаете расу. Вначале вы с этим горячо соглашаетесь, видите в этом смысл, счастливы, что у вас есть противник, но постепенно вы начинаете задавать вопросы. В армии у вас в зубах устанавливают мониторы. Вы занимаетесь сексом с вражеским шпионом, симпатизируете врагу и начинаете им помогать. Вас раскрывают и вы бежите к врагу, который устанавливает вам еще какие-то мониторы и отправляет вас назад как сотрудника контрразведки; вас снова ловят и еще больше имплантируют, и т. д. Вас разделяют на части (находящиеся во внутреннем конфликте) и отправляют обратно в качестве шпиона, но теперь у вас есть скрытые части, которые вступают в действие, когда вы спите, отчитываетесь и т. д. В конце концов, вы всех их взрываете, отключая защитные экраны во время атаки. Ваши товарищи с обеих сторон вытаскивают вашу душу из могилы и бросают вас внутрь вулкана за предательство. Там используется высокая технология с лазерными пушками, лазерными винтовками со штыками и т. п. У женщин по четыре груди.*

56.	Цель:	Управлять (контролировать)	Терминал:	ЛЮДИ-ЛЯГУШКИ
-----	-------	----------------------------	-----------	--------------

Окружающая обстановка пруд с домами на сваях; много политики

Местоположение в Инциденте 2 Каспийское море

Эпизод в Инциденте 2: Толпа сбрасывает человека-лягушку в вулкан

Пирамида Озеро Ньяса, Африка

Цена цивилизации — угнетение

Выживать — значит зависеть от кротости (смирения) (полагаться на кротость, смирение) других

?? здесь, возможно, какая-то ошибка, возможно, слизистые монстры — это люди с тарелок? может ещё что-то не так (включилась головная боль)

Символы

Время = водяные часы (система лотков с водой)

Пространство = деревня — плавучие подушки с тентами и плавучие дома

Энергия = приливная волна

Масса = массивный утёс, нависающий над озером

Достают = слизистые монстры

Подробности: *Вы — человек-лягушка (похожи на человека — с руками, носите одежду и т. д.). В основном, люди-лягушки живут в воде и на воде, хотя у них есть строения и на берегу (им нужно размножаться под водой и т. д.). Вы управляете прудом, руководя и манипулируя жителями и пытаетесь взять под свой контроль другие пруды. Вы совершаете семь великих подвигов управления, для того чтобы побудить людей работать вместе, бороться со слизистыми монстрами, остановить преступность, построить дамбу и пр. Люди не подчиняются правилам и вы надеваете на них шлемы для контроля над мыслями (официально — на преступников, но на самом деле — на всех недовольных). Шлемы вызывают головную боль, когда они не слушаются приказов, нарушают законы или думают плохие мысли о государстве. В конце концов, вы тайком помогаете слизистым монстрам, чтобы обеспечить вам оправдания для ужесточения контроля. Ваши злоупотребления, наконец, обнаруживаются, население поднимает восстание, вас преследуют, ловят и разделяют на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

Возможно, следующая цель «Судействовать» принадлежит к девятой динамике (наряду с целью «Судить» (исполнять роль арбитра, третейского судьи).

57. Цель: **Судействовать**

Терминал: **ВЕЛИКАН-СУДЬЯ**

Окружающая обстановка зал суда, вы выносите приговоры о разделении других на части (раскалывании на противоположности) за их преступления. Вы посещаете деревни низших рас, таких как эльфы, феи и проводите суд. Искажаете дела ради личной выгоды.

Местоположение в Инциденте 2 Филадельфия

Пирамида Дублин, Ирландия

Цена законности — несправедливость

Выживать — значит зависеть от соблюдения другими законов (полагаться на соблюдение другими законов)

Символы

Время = часы в зале суда

3-я динамика: Группы

58.	Цель: Организовывать (упорядочивать)	Терминал: ЧИНОВНИК, ЧЕЛОВЕК
-----	---	------------------------------------

Окружающая обстановка бюрократия (всё происходит под ковром); покоряются планеты, а вы занимаетесь бумажной работой; в конце концов, разъярённые толпы берут здание штурмом и сжигают бумаги

Местоположение в Инциденте 2 Лондон

Пирамида Португалия

Цена порядка — разочарование (неудача, расстройство)

Выживать — значит зависеть от единообразия (полагаться на единообразие) других

Символы

Время = попискивающий компьютерный сигнал (красный мигающий огонёк на консоли)

Пространство = взгляд из мезонина вниз, на кафетерий

Энергия = кто-то сбрасывает на голову чиновника корзинку с бланками

Масса = бесчисленные стопки бланков высотой до потолка

Достают = люди-быки

Подробности: Тело — гермафродит (двуполое). Секс используется как привилегия в иерархии служащих; старшие чиновники занимаются сексом с вами, а вы, в свою очередь, занимаетесь им с младшими по званию. Там существует что-то вроде второй динамики и секс в офисе служит источником расстройств. Бог — административный компьютер. Весь инцидент происходит в помещении. Вначале вы испытываете радость, внося во всё порядок, сортируя по категориям и обнародуя информацию. Захватываются планеты, а вы выполняете всю бумажную работу. Вначале вы организуете 7 отделов, создаёте новые бланки и процедуры, для внесения порядка во всё возрастающие стопки данных. Существуют бланки насчёт бланков. Когда вы совершаете ошибку, вы платите в наказание штраф, а бланк для него ужасный и очень длинный. Вы навязываете другим бланки, ограничения и процедуры и иногда кто-то умирает от голода, выполняя ваше задание. Люди-быки не выносят этого и начинают крушить вещи. Опускаясь по тону, вы становитесь напуганным и чувствуете вину, но остановиться не можете. В конце концов, разъярённые толпы штурмуют здание и

сжигают бланки. Наконец вас ловят и бог-компьютер разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). В конце вы падаете в шахту лифта, которая переходит в большую пещеру в подвале, в которой находится вулкан, ведущий в ад.

59.	Цель:	Сотрудничать	Терминал:	РОБОТЫ
	Окружающая обстановка	воюющие орбитальные космические станции (синие роботы против красных) (угловатые тела роботов, головы-кубики)		
	Местоположение в Инциденте 2	орбита		
	Эпизод в Инциденте 2:	робот падает с неба в вулкан		
	Пирамида	Детройт		
	Цена	согласия — подчинение		
	Выживать	— значит зависеть от подчинения (<i>полагаться на подчинение</i>) других		

Символы

Время	=	солнечный свет проходит по космической станции
Пространство	=	две большие космические станции (колёса), планета высоко над ними (около восьми больших платформ, корабли и спящие между ними роботы)
Энергия	=	корабль врежется в станцию и вокруг летают обломки
Масса	=	массивная связка балок въезжает в переборку в большом грузовом доке (без гравитации) и сминая её
Бог	=	компьютер
Создатель	=	осьминог в танке с газом
Растворять	=	роботы бросают других в цистерну с кипящей кислотой

Подробности: *Работая вместе с другими роботами, вы осуществляете семь великих проектов, строя всякие вещи, расширяя станцию и воюя с вражескими роботами. Вы являетесь кем-то вроде лидера команды, который заставляет других работать вместе, но члены команды мешают друг другу и вы жертвуете ими и причиняете им вред ради блага проекта, не обращая внимания на справедливость и последствия для личности (то есть руководствуетесь чисто практическими соображениями). Индивиды расстраиваются и вы отправляете их на перепрограммирование (имплантирование), притворяясь, будто им помогаете, но на самом деле (поначалу) работаете исключительно ради блага для группы. Позже вы утрачиваете иллюзии и работаете только для себя и своей личной выгоды. Наконец вы хотите низвергнуть общество, но не мо-*

жете, поскольку другие роботы всех уничтожат. Причинённое вами зло раскрывается, вас отводят к компьютерному богу, и т. д.

60.	Цель: Участвовать	Терминал: РУСАЛКА
-----	--------------------------	--------------------------

Окружающая обстановка в океане. В результате секса ваш хвост раздваивается и вырастают ноги, что считается унижительным и привязывает вас к суше. Но вы всё равно это делаете исключительно ради участия, вас унижают и изгоняют.

Местоположение в Инциденте 2 Кейптаун, Южная Африка

Пирамида бухта в северо-восточной Лемурии

Цена одобрения — личная деградация

Выживать — значит зависеть от симпатии (*полагаться на симпатию*) других

Символы

Время = (ночь) луна проходит над русалкой, сидящей на скале в море

Пространство = подводный замок, вокруг плавают рыбы-луны (*рыбы-светлячки?*)

Энергия = корабль, терпящий крушение на скалах

Масса = тяжёлый сундук тонет в воде, а русалки отчаянно и безрезультатно пытаются его вытащить

Бог = гигантская статуя Посейдона с трезубцем, наполовину выступающая из воды

Достают = кентавры на палубе корабля

Подробности: *Вы принимаете участие в семи видах групповой деятельности. Сюда входит пение, которое привлекает людей-моряков, они подплывают и разбиваются о скалы, после чего можно разграбить их добро. Ваш голос обладает магической силой, которая возрастает, когда вы поёте вместе с другими. Иногда на корабле находятся не люди-моряки, а кентавры, они могут противостоять силе вашего голоса, обладают собственной магией и охотятся на вас. Наконец вы вступаете в сексуальные отношения с человеком, у вас вырастают ноги, вас изгоняют и вы, совместно с другими русалками в изгнании, топите корабли; но приходят кентавры, ловят вас и тащат к Посейдону (статуе бога), который разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). (?тут могут быть ошибки) Большой значок (?) у русалки демонстрирует другим, как с ней разделались.*

61.	Цель:	Расширять(ся)	Терминал:	МЫШИ– ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ИНЖЕНЕРЫ
-----	-------	---------------	-----------	--------------------------------------

Окружающая обстановка вы сооружаете большую железную дорогу в ущерб всему остальному. Соревнуетесь с другими, которые занимаются тем же самым, заставляете своих мышей работать до смерти и боги вас кают.

Местоположение в Инциденте 2 Эдинбург

Пирамида Филадельфия

Цена расширения — замешательство

Выживать — значит зависеть от усердной работы (*полагаться на усердную работу*) других

Символы

Время = башня с часами на железнодорожной станции

Пространство = железнодорожное депо

Энергия = движущийся локомотив

Масса = угольная башня сбрасывает тонны угля

Бог = похож на американского Дядю Сэма

Достаёт = домохозяйка с кукольным телом, испускает из глаз гипнотические лучи

Подробности: *Вначале вы организуете семь великих проектов. Вы строите железные дороги (похожие на английские, с красными локомотивами, у ваших конкурентов зелёные локомотивы). Вы стараетесь превзойти другую компанию и расширить дело. В конце концов, вы совершаете много проступков, чрезмерно расширяетесь, всё становится чересчур запутанным и всем приходится слишком много работать. Кукольные люди возражают против вашего расширения. Вы заставляете своих рабочих-мышей урбатываться до смерти. Они поднимают восстание.*

2-я динамика: Секс / Семья

62.	Цель:	Воспроизводиться	Терминал:	НАСЕКОМЫЕ
-----	-------	------------------	-----------	-----------

Окружающая обстановка Вы — одно из существ с глазами насекомого и крыльями, которые воспроизводятся, откладывая яйца внутрь парализованного «хозяина». Оно ходит на двух ногах и имеет четыре руки. Космические полёты. Нападения на планеты (несколько напоминает Пято-

го Завоевателя).

Местоположение Калькутта?
в Инциденте 2

Пирамида Буэнос-Айрес (Урал?)

Цена расширения — отвращение (*ненависть*) (голодная смерть?)

Выживать — значит нуждаться в телах других

Символы

Время = наручные часы на запястье конечности насекомого

Пространство = насекомые-завоеватели устремляются в долину

Энергия = гориллы с лазерными пушками разносят скалу (насекомые-завоеватели находятся на вершине скалы)

Масса = космический корабль тонет в грязи

Бог = каменный паук

Достают = гориллы

Подробности: *Вначале вы, в составе сил завоевателей, совершаете набеги на семь планет, где откладываете яйца в тела коренных обитателей (с различными разновидностями тел). Вы спускаетесь с орбиты, сидя верхом на небольшом устройстве, похожем на торпеду с рулями управления. Ваши крылья могут некоторое время держать вас в воздухе, но быстро устают. Есть огромный «кайф» в заселении всей вселенной существами своего собственного вида. Вы самец и ваши половые органы вытаскивают яйца у самки, оплодотворяют и держат их (они создают давление) до тех пор, пока вы не сможете отложить их в «хозяина». Некоторые народности, на которые вы нападаете, обладают высокой технологией. Существуют гориллы, вооружённые лазерами, которые не хотят, чтобы в них откладывали яйца. Они создают вам массу неприятностей и в конце концов достают вас. Вы начинаете осознавать, что вся ваша жизнь является проступком, но не в состоянии остановиться. Наконец, гориллы сжигают вам крылья и бросают вас внутрь вулкана.*

63.	Цель: Удовлетворять (в т.ч. и свои потребности)	Терминал: ПЕЩЕРНЫЕ ЛЮДИ
-----	--	--------------------------------

Окружающая обстановка каменный век (см. «Историю человека»), масса секса, изнасилования; чтобы женщины не сбежали, им ломают ноги; язычество и пр.

Местоположение Пекин
в Инциденте 2

Эпизод в пещерный человек прыгает внутрь вулкана
Инциденте 2:

Пирамида Франция

Цена удовольствия — грех

Выживать — значит зависеть от других в получении удовольствия (само-реализации?) (*полагаться на других в получении удовольствия, самореализации*)

Символы

Время = пещерный человек у пещеры обзревает долину, ползут тени

Пространство = взгляд на долину со скал

Энергия = пещерный человек бьёт мамонта дубиной по голове

Масса = огромная скала

Раздавливание = рука, торчащая из-под туши мамонта

Достают = эльфы

Подробности: *Вначале вы — хозяин земли, охотитесь на мамонтов, убиваете медведей и т. д. Имеете много секса, все женщины вас хотят, но каждая хочет, чтобы вы были только с ней. Вначале вы успешно спариваетесь с семью женщинами, но потом ситуация начинает ухудшаться. Одна из женщин разгоняет всех остальных. Вы хотите одну женщину из другого племени, которая вами не интересуется и ей ломаете ногу, чтобы удержать, а потом в этом раскаиваетесь. Ещё там есть эльфы. Вы похищаете эльфийских женщин, насилуете их, гоняетесь за ними по пещерам. Но эльфы поражают вас магическими молниями. Наконец, они вас ловят и отводят к статуе бога-мамонта, который разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). В конце концов, ни одна женщина больше вас не хочет, вы не можете убить дичь, а эльфийские женщины кидают в вас камни. Они скатывают на вас валун, вы погибаете и вас хоронят в пещере, где огненные демоны тащат вашу душу еще глубже в пещеры, которые ведут к вулкану и дальше в ад.*

64. **Цель:** Присоединиться

Терминал: ЛЮДИ-КОШКИ

Окружающая обстановка нео-модернистский город (в стиле кубизма), населённый летающими (левитирующими) кошками, которые помешаны на сексе. У них появляются бесчисленные дети, которых они выбрасывают на улицу или убивают; наконец приходят роботы и заставляют вас их кормить (дети поедают ваши груди, которые снова отрастают, но это болезненно). Вы предаёте любовников, сдавая их роботам.

Местоположение Орлеан, Франция

в Инциденте 2

Пирамида Багдад

Цена любви — предательство

Выживать — значит зависеть от похоти (*страсти*) (*полагаться на похоть, страсть*) других

Символы

- Время** = солнце проходит над кубистским городом летающих кошек
- Пространство** = кошка, летящая по воздуху над океаном
- Энергия** = левитирующая кошка
- Масса** = массивный стальной сундук, который падает и проламывает пол
- Бог** = Статуя Матери-Земли
- Достают** = роботы

Подробности: *Вы — женщина-кошка, которая восторженно относится к сексу. Вы имеете семь чудесных связей по второй динамике. Когда у вас появляются дети, вы разбиваете им головы, или выбрасываете их вон, умирать от голода. Затем приходят роботы и объясняют, что вам следует позволять детям питаться вами и устанавливают закон, который вас принуждает к этому. С каждым приплодом вы с ног до головы покрываетесь шрамами, так как вас кусают (ваши груди — это наросты, которые едят). Вы нарушаете законы, убиваете детей, предаётесь сексуальным злоупотреблениям, воюете с роботами и т. д. Предаёте своих любовников, передавая их роботам, когда они создают вам проблемы. Роботы вас ловят и тащат к богине — Матери-Земле (гигантской человекоподобной статуе с десятками рук, грудей многочисленными детьми всяческих разновидностей на руках). Она поражает вас лучом, который разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). Вас отпускают и вы становитесь старой и безобразной, ни один партнёр больше не хочет к вам присоединяться. Вы спрыгиваете с крыши здания, обнаруживаете, что больше не в состоянии левитировать, разбиваетесь о землю и умираете. Роботы отскребают ваше тело, кладут в ящик в мавзолее и запирают при помощи электроники, так что ваша душа не может выбраться. Дьяволы вытаскивают вашу душу наружу (вы не хотите вылезать), тащат к морю и бросают в возвышающийся над поверхностью вулкан. Внутри него души детей, которых вы убили пытаются вас при помощи болезненных и извращённых сексуальных ощущений.*

65. Цель: **Заботиться о**

Терминал: **ДЕВОЧКА-ПТИЧКА**

Окружающая обстановка лес гигантских деревьев. Вы охраняете лес и подавляете (*душите*) охотников.

Местоположение Акапулько, Мексика
в Инциденте 2

Пирамида Нигер / Чад, Африка

Цена заботы — печаль (*горе*)

Выживать — значит зависеть от страданий(?) (*полагаться на страдания*)
других

Символы

- Время** = девочка-птичка на веранде дома на дереве, смотрит на закат
- Пространство** = девочка-птичка на ветке гигантского дерева смотрит на поросшую лесом долину
- Энергия** = девочка-птичка взлетает высоко на вершину скалы
- Масса** = утёс, нависающий над долиной (и начинающий откалываться)
- Достают** = люди-змеи (инженеры)

Подробности: *Вы находитесь в лесу среди папоротников и деревьев; там обитают динозавры и люди-змеи, которые занимаются строительством. У вас семь семей детей, включая ваших собственных и другие виды существ, о которых вы очень успешно и с великим удовольствием заботитесь. Они распространяются по лесу. Вы заботитесь и о других детях, таких как динозавры и др., но все они дерутся наносят друг другу увечья, хотя вас они любят. Вы пытаетесь заставить всех прекратить драться, а они возмущаются. Змеи поработают других, строят огромные сооружения, рубят деревья; вы вмешиваетесь в это дело и они устраивают за вами охоту. Вы пытаетесь прекратить всё, что делают другие, начинаете убивать всех, кто шевелится (и конечно же, объясняете это очень вескими причинами), не даёте никому жить по-своему, принимаетесь имплантировать других, чтобы они не дрались, и т. д. Поначалу вы для детей как бог, но потом становитесь угнетателем. В какой-то момент люди-змеи обещают прекратить драку (путём поработания) и вы им помогаете, но они вас предают. В конце концов, дети вас ловят и передают змеям, которые отводят вас к змеиному богу (существо в бутылке), и он разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте).*

1-я динамика: Тело

66.	Цель: Чувствовать (<i>ощущать</i>)	Терминал: МЕДВЕДИ
	Чтобы передать ощущение бытия живым существом это можно также интерпретировать как «Жить».	

Окружающая обстановка лес и горы, покрытые снегом; там вполне настоящие медведи, а не просто какие-то люди-медведи; вы оскорбляете духа-защитника леса, поднимая шум; за вами гонятся охотники (люди-лисы с винтовками)

Местоположение в Инциденте 2 Кантон, Китай

Пирамида Грин Бэй, штат Висконсин

Цена ощущения — боль

Выживать — значит зависеть от других в ощущениях (*полагаться на других в ощущениях*)

Символы

Время = солнце проходит над заснеженным лесом

Пространство = заснеженный горный склон

Бог = статуя лесного бога (древopodobный человек)

Трудно = медведь пытается поймать рыбу

Боль = на медведя падает дерево

Достают = охотники (люди-лисы)

Подробности: *Вначале вы хозяин всего, что только можете охватить взглядом; переживаете семь чудесных ощущений: взбираетесь на деревья, пугаете других животных, секс, ловите рыбу, едите мёд и т. д. Вы портите вещи, считая, что это очень весело. Становится холодно и вы укладываетесь в спячку, вас жалят пчёлы и т. д. Поднимая шум, вы оскорбляете защитника леса и вас преследуют охотники (люди-лисы с ружьями). Есть еще древесные люди (деревья с лицами) и вы мучаете их огнём; вы сжигаете часть леса. Вас ловит древесный бог (в облике духа) и кладёт на свой алтарь, где разделяет на части (находящиеся во внутреннем конфликте). После этого всё становится ужасным, вы старитесь и т. д. Потом вас убивают охотники, сдирают шкуру и закапывают кости. Вы не можете выбраться из могилы, потому что они складывают над ней магическую пирамидку из камней, чтобы вы не выбрались. Приходят растительные дьяволы и тащат вашу душу в ад.*

Это может быть цель не «Чувствовать», а «Переживать».

67.	Цель:	Пополнять	Терминал:	СУЩЕСТВО, НЕСКОЛЬКО ПОХОЖЕЕ НА СТАРОГО АРАБА
-----	-------	-----------	-----------	--

Окружающая обстановка пустыня и горы. Роботы очень сильно воруют из лагеря арабов; нужно много отдыхать.

Местоположение Иерусалим
в Инциденте 2

Пирамида Шанхай, Китай

Цена движения — усталость (сила — означает истощение?)

Выживать — значит зависеть от творений (*полагаться на творения*) других

Символы

Время = закат в пустыне

Пространство = сидение на скалах, смотря на пески

Энергия = метание копья

Масса = горы

Достают = пауки

Подробности: *Вы хитрый и ловкий, ездите с большим воодушевлением и берёте то, что хотите. В горах спрятано сокровище, вы хотите его найти и украсть. Вы совершаете семь великих краж, чтобы пополнить сундуки вашего племени. Затем, по мере опускания по тону, у вас появляются суждения о присвоении чужих вещей и использовании чужой энергии, вы устаёте, и т. д. Вы наталкиваетесь на базу роботов в горах, крадёте у них что-то и нарываетесь на неприятности. В конце концов, пауки (завоеватели, которые владеют роботами) вас ловят и отводят к богу-компьютеру, который разделяет вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). После этого вы быстро старитесь и становитесь старым горцем, который ковыляет по окрестностям, затем умираете и т. д.*

Тут могут быть некоторые ошибки. Возможно, это цель «Выживать» и она идёт между целями «Есть» и «Продолжаться».

68. Цель: **Есть**

Терминал: ТИГР

Окружающая обстановка джунгли; вы поедаете обезьян, вас преследуют туземцы, приносят в жертву обезьяньим богам (каменным статуям)

Местоположение Кения
в Инциденте 2

Пирамида Южная Индия

Цена энергии — вина

Выживать — значит зависеть от энергии (*полагаться на энергию*) других

Символы

(См. полный список в шаблоне символов Тигриной вселенной)

Время = солнце проходит над тигром, поедающим обезьяну на холме, возвышающемся над джунглями

Пространство = тигр, обзирающий равнину

Энергия = тигр, перепрыгивающий со скалы на скалу

Масса = тигр наблюдает за туземцами, отчаянно пытающимися поднять антилопу

Бог = гигантская статуя обезьяны

Достают = туземцы

Подробности: *Вы — тигр в джунглях. Вы съедаете семь обезьян, ощущая бодрость и огромный прилив сил. Постепенно, вы деградируете, связываясь в неприятности с туземцами, слонами, носорогами и т. д. Наконец, туземцы вас ловят, сажают в клетку и тащат к обезьяньим богам, которые разделяют вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте), и тогда вы старитесь и голодаете, ведя отчаянную борьбу в джунглях. Вы умираете и туземцы устраивают пляску над вашей могилой, так что вы не в состоянии выбраться наружу. Затем приходят птицы-дьяволы и относят вашу душу в ад внутри вулкана*

69.	Цель:	Продолжаться (<i>длиться, стоять, терпеть, выносить</i>)	Терминал:	ПИРАМИДА
-----	-------	---	-----------	----------

Окружающая обстановка пустыня. Вы — неподвижная пирамида (три стороны, на каждой стороне по одному глазу, один глаз для секса и ощущений, один для поражения энергетическими лучами и один для гипноза и контроля), вы — бог, подобно статуе в цели «Создавать», но вы неподвижны и нуждаетесь в том, чтобы люди заботились о вас. Вдали располагается город в стиле космической оперы; вы гипнотизируете людей в этом городе, чтобы они вам служили, наконец они вас разрушают.

Местоположение в Инциденте 2 Египет

Эпизод в Инциденте 2: земля разверзается под пирамидой и она падает в пламя Земли

Пирамида Нью-Йорк

Цена продолжения (*стойкости, выносливости, терпения, длительности*)

(продолженности существования или обладания?) — быть отягощённым
(придавленным)

Выживать — значит зависеть от заботы (полагаться на заботу) других

Символы

Время	=	солнце проходит над пирамидой (с глазом)
Пространство	=	пустыня (город на удалении)
Энергия	=	луч, исходящий из пирамиды
Масса	=	кирпичи пирамиды
Опасность (страх)	=	космический корабль приближается к пирамиде
Достаёт	=	старик с посохом
Рана	=	песчаная буря сдирает поверхность пирамиды
Боль	=	луч с корабля выбивает из пирамиды кирпичи
Управление (контроль)	=	глаз пирамиды выстреливает луч в одноглазого человека
Возбуждение	=	город в стиле космической оперы
Влияние	=	луч из пирамиды охватывает город

Подробности: *Вы являетесь кем-то вроде бога (типа статуи в цели «Создавать»), но вы неподвижны. Вы охватываете близлежащий город и людей (похожих на египтян, но головные уборы являются частью головы), чтобы они приходили вам поклоняться. Вы гипнотизируете правителей и др., и играете в игры с людьми, используя их как игрушки. Вначале вы помогаете городу (производите семь чудес, разрешая конфликты и пр.), но в конце становитесь просто злым влиянием. Есть и другие пирамиды. Вы можете переплести с ними свой чувствительный луч для секса, но ощущение очень слабое. Все чувства тяжёлые и слегка приглушённые, за исключением боли, которая вас очень беспокоит. Когда разрушаются какие-то части пирамиды, вы гипнотически приказываете людям их восстановить и построить заново. Вы конкурируете с другой пирамидой на противоположном конце города и начинаете вместе с ней гражданскую войну, гипнотически настраивая людей друг против друга. В конце концов, вы заставляете людей разрушить другую пирамиду и узнаете, что можно умереть. Приходит пророк, который невосприимчив к вашему гипнозу (слеп) и призывает небесных богов (гигантских духов в форме людей); они приходят и разделяют вас на части (находящиеся во внутреннем конфликте). Люди перестают вам поклоняться, вы разрушаетесь, умираете, вас зарывают в песок и, наконец, бросают в ад внутри вулкана.*

Наказательные вселенные: Символы Тигриной вселенной

ПЕРЕД ТЕМ, КАК ЧИТАТЬ ЭТУ ГЛАВУ, ПРОЧИТАЙТЕ ГЛАВУ «ВСЕЛЕННЫЕ ИМПЛАНТИРОВАНИЯ» (СТР. 5)

Тигриная вселенная имплантирования.

(Цель «Есть»)

Раздел 2: Символы

15 июня 1987 года

Сначала я установил порядка $\frac{3}{4}$ этих символов, после чего обнаружил Шаблон 1. На втором проходе, после прохождения Шаблона 1 с целью «Есть», я получил остальные символы и внёс исправления. Все представленные здесь пункты, в тот или иной момент давали показания на э-метре, но в то время я не мог добиться ПС на всём шаблоне. Настало время, когда, пытаясь проходить этот раздел дальше, я начинал подбирать заряд на похожих пунктах в других наказательных вселенных. Поэтому я стал проходить Шаблон 1 и отмечать символные пункты на других целях, составляя карту всей последовательности наказательных вселенных. В конце концов, всё это дело распалось с устойчивой ПС, но я так и не прояснил этот шаблон досконально. Вероятно, в нём есть ошибки и пропущенные или стоящие в неверной последовательности пункты. Но всё же, этот шаблон достаточно точен, поскольку он позволил снять значительное количество заряда и подобраться к пунктам Шаблона 1 (который удалось довести до ПС); по крайней мере, он даёт представление об общем положении вещей. — Авг. 1996 года.

В этой главе даются определения основных символов, которые использовались в данной наказательной вселенной. На этом этапе вы имеете дело с пространством, содержащим по крайней мере, пять измерений. Символы представляют собой трёхмерные картинки, но, в какой-то степени, присутствует и временная компонента (в них чувствуется движение), которая даёт протяжённость в четвёртом измерении (т.е. каждая картинка — это, на самом деле, ряд трёхмерных картинок, которые наслаиваются друг на друга в четвёртом измерении, создавая видимость движения). Эти картинки выстроены (в пятимерном направлении) наподобие стопки фотографий. Вы проходите эту колоду символов и наблюдаете их все по очереди. С каждым символом, который вы видите, вы получаете определение: «СИЕ ОЗНАЧАЕТ ...».

Каждый символ встречается в стопке по два раза. В первой половине стопки — в своей первоначальной форме, а во второй половине — в изменённой (*вносится суждение о продолжении существования и изменении*). Во второй половине стопки символы идут в обратном порядке. Т. е. вначале идёт А, Б, В, а затем В, Б, А. Значение и основная обстановка в обеих вариантах символов одни и те же. Отличия во второй половине состоят, в основном, в изменении цвета и направления. Т. е. то, что в первой части было синим, во второй может оказаться зелёным, а правая и левая части картинки могут поменяться местами, как при зеркальном отражении. Последняя, изменённая версия символа — та, что продолжает существовать и она кажется более «естественной», чем первоначальная.

Временами вам может потребоваться сравнить две копии символа и отметить различия.

Иногда в картинку вносятся незначительные изменения или добавления. Как правило, это что-то не слишком приятное, например, во второй картинке вы можете наблюдать, что же именно было похоронено; но так бывает не часто.

Такое впечатление, что в начале импланта символные пункты использовались, чтобы придать моделям какой-то смысл, поскольку все эти вещи были в новинку и не имели определений — когда имплант закладывался впервые, вы даже не имели представления о том, где хорошие ребята, а где плохие. Иначе вся же оставшаяся часть импланта, просто не имела бы смысла.

Первый символный пункт следует сразу же за последним пунктом Шаблона 1 с целью «Есть».

1. Вы устремляетесь сквозь пункты Раздела 2 и в ходе этого встречаете основные символы. Они похожи на стопку трёхмерных картинок. Вы знаете, что дотянувшись до них, приобретёте понимание.
ЕСТЬ — ЗНАЧИТ СТРЕМИТЬСЯ К ПОНИМАНИЮ
2. Вы по очереди подсоединяетесь к мысли в каждом символе.
ЕСТЬ — ЗНАЧИТ СОЕДИНЯТЬСЯ С МЫСЛЬЮ
3. Когда вы подсоединяетесь к первому символу, вы осознаёте следующее:
ЕСТЬ — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОЙ СИМВОЛИКИ
4. Теперь вы вступаете в контакт с первыми и наиболее фундаментальными символами всего сущего.
ЕСТЬ — ЗНАЧИТ ВСТУПАТЬ В КОНТАКТ С СИМВОЛАМИ
5. Вы осознаёте, что посредством этого, вы достигните понимания всего сущего.
ЕСТЬ — ЗНАЧИТ ЗНАТЬ ОСНОВУ ВСЕГО СУЩЕГО
6. Вы устремляетесь в первый символ. Бурый тигр ест серую обезьяну; солнце проходит по небу справа налево. Тигр находится на небольшом холме над пурпурными джунглями.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВРЕМЯ
7. С холма скатывается серый валун.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ДВИЖЕНИЕ
8. Бурый тигр оглядывает поросшую травой равнину и замечает светло-зелёных лам. На заднем плане видна серая антилопа. Тигр наверху, среди серых скал.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПРОСТРАНСТВО
9. Бурый тигр совершает гигантский прыжок между серыми скалами.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЭНЕРГИЮ
10. Бурый тигр наблюдает за чёрными туземцами, которые изо всех сил пытаются поднять тушу серой антилопы. Дело происходит у пруда.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ МАССУ
11. Тигр наблюдает семейство зебр, расположившихся рядышком в высокой траве.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ АФФИНТИ
12. Пруд. Почти что озеро, только мелкое. В разных местах вокруг него можно видеть серых обезьян, зелёных грифов, серых антилоп и других животных.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ РЕАЛЬНОСТЬ
13. Тигр у туши антилопы, лежащей в траве, предостерегающе смотрит на другого тигра.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ОБЩЕНИЕ
14. Красивый небольшой жёлтый конёк (высотой около 30 см., вроде ископаемой лошади) сидит лицом к лицу с бурым тигром, который им восхищается. Конёк слева. Они на лугу около дерева.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВОСХИЩЕНИЕ
15. На лугу стоит дерево. Его ствол оранжевый, а листья пурпурные. Оно поглощает солнечную энергию (солнце находится справа) и энергию земли; кажется, что оно растёт.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ РОСТ
16. Следующий символ — джунгли с деревьями, пурпурной листвой, тенью и лианами. Просматривается несколько серых обезьян и коричневая змея. Это очень эстетично и интересно.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
17. Серая обезьяна в высокой траве.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПИЩУ (ТО, ЧТО ЕДЯТ)
18. Бурый тигр кусает серую обезьяну в пурпурных джунглях.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЕДУ (*поедание*)

19. По лугу бегут зебры с розовыми и жёлтыми полосками.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «БЫСТРО»
20. Тигр отчаянно пытается взобраться на холм.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ТРУДНО»
21. Бурый тигр кувиркается в воздухе, падая с водопада (водопад слева). Синий орёл и красный птероящер наблюдают это с воздуха, а внизу в воде — розовый носорог и красный крокодил.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОТЕРЮ ОРИЕНТАЦИИ
22. Что-то вроде землетрясения. Вокруг на серых скалах прыгают серые обезьяны и несколько бурых тигров, всё трясётся и скалы разлетаются во все стороны.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ БАРДАК
23. Бурый тигр падает сверху на дерево, (которое справа) и ветка пронзает его щёку.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ БОЛЬ
24. Жёлтые муравьи толпятся около тел (слева) поблизости от реки (справа), а тигр привязан лианой к дереву и по нему тоже ползают муравьи. Он пытается вырваться.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПЫТКУ
25. Чуть слева располагается серый вулкан. Он изрыгает фиолетовые и зелёные языки пламени. Над ним кружат крылатые создания цвета ржавчины (птероящеры — дьяволы). Они кажутся маленькими, поскольку находятся на отдалении, а вулкан огромный. Вы можете видеть, что один из них что-то держит, но что именно, не видите.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ АД
26. Бурый тигр разрывает тушу серой антилопы.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ДОСТИЖЕНИЕ (*исполнение, подвиг*)
27. Справа налево, по направлению к дереву у пруда, перелетает светло-зелёный тукан (тропическая птица).
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОЛЁТ
28. Красновато-розовый носорог нападает на бурого тигра и бьёт его рогом в живот (тигр в этот момент на середине прыжка). Носорог слева. Они находятся на лугу. Носорог похож на трицератопса с большим щитком позади головы.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ НАПАДЕНИЕ
29. Серая антилопа нападает на бурого тигра. Антилопа справа. Тигр отступает в сторону.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ИЗБЕЖАНИЕ (*уклонение*)
30. Чернокожие туземцы большими ножами сдирают шкуру с жёлто-белого жирафа.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «РЕЗАТЬ»
31. Луг в темноте; слева дерево. Розово-жёлтая зебра с ужасом глядит налево, на ржаво-красного птероящера (он похож на птеродактиля, но скорее летает, а не планирует; у него змеиная голова — эти ящеры немного смахивают на горгульи⁵⁷ или летающих дьяволов). Булыжник, сброшенный другим, пролетающим сверху, ящером, ломает зебре позвоночник. Бурый тигр наблюдает эту сцену.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ УЖАС
32. Огромная статуя обезьяны из серого камня. Это обезьяний бог. Его руки воздеты вверх.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ БОГА
33. Чернокожие туземцы сидят в своей деревне и едят. Видны разрубленные на куски останки серой антилопы. Бурый тигр наблюдает за ними из кустов.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «УКРАДКОЙ»

⁵⁷ горгулья — гротескно высеченная фигура человека или животного; водосточная труба в виде такой фигуры (в готической архитектуре)

34. Чернокожий туземец лежит на спине (голова повернута вправо); на нём стоит бурый тигр. Туземец отчаянно пытается вырваться и вертикально держит нож в пасти у тигра, разрезая ему губы и заднюю часть пасти. У тигра из пасти течёт кровь.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ КРОВОТЕЧЕНИЕ
35. Чернокожий туземец в жёлтой набедренной повязке держит большое копьё.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ НЕПРИЯТНОСТИ
36. Процессия чернокожих туземцев взбирается на серые скалы. Они держат на шестах тушу серого кабана. Процессия продвигается вверх справа налево.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОРАЖЕНИЕ
37. Грязный, перепачканный и отощавший бурый тигр, вся его шерсть в клочьях; он прячется среди скал. У него недостаёт зубов.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ БЕЗНАДЁЖНОСТЬ
38. Бурый тигр висит на одной из сторон серого утёса. Он пытался взобраться, но слишком устал, чтобы продолжать. Скалы слева.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ СЛАБОСТЬ
39. Бурый кабан (дикая свинья с выступающими клыками). Он фыркает и рычит.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «СВИРЕПЫЙ» (*дикий, жестокий, ужасный, сильный*)
40. Тигр с вожделием смотрит на обезьяну, которая сидит на дереве за пределами досягаемости.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ НУЖДУ (*потребность, необходимость*)
41. Чернокожий туземец набрасывает лассо из пурпурной лианы на жёлтую зебру. Туземец справа.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОИМКУ (*добычу, захват*)
42. Зелёно-фиолетовый кенгуру (пятнистой окраски) выпрыгивает из кустов, пугая бурого тигра. Кенгуру справа.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ НЕОЖИДАННОСТЬ (*сюрприз, удивление*)
43. Бурая тигрица (самка тигра) сидит в логове.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ОЩУЩЕНИЕ (*чувство*)
44. Бурый тигр лапой ударяет оранжевого. Оранжевый тигр слева. Вы наблюдаете сцену сзади (из-за спины бурого тигра).
СИЕ ОЗНАЧАЕТ УДАР
45. Безупречный бурый тигр сидит выпрямившись на траве лицом к вам.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ КРАСОТУ
46. Розовый слон (слева) нападает на тигра (который справа). Бивни слона бьют тигра в щёку и видно как они выбивают у него несколько зубов.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «РАЗБИВАТЬ» (*ломать, крушить*)
47. Тигр ходит, шатаясь, вокруг пруда.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ГОЛОВОКРУЖЕНИЕ
48. Яма с остатками маскировки из пурпурных листьев. На дне лежит розово-жёлтая зебра, пронзённая кольями. Бурый тигрёнок отчаянно пытается из неё выбраться. Слева чернокожий туземец с копьём, готовый к броску.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЛОВУШКУ
49. Бурый тигр сидит (лицом направо) и испражняется.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ДЕГРАДАЦИЮ (*упадок, вырождение*)
50. Бурые тигрята играют, а мать присматривает за ними.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ОБЯЗАННОСТЬ (долг, обязательство)
51. Бурый тигр разрывает тушу ламы. Лама зеленоватого цвета. Кровь не течёт.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ УСПЕХ

52. Гигантский серебристо-зелёный паук с белым драгоценным камнем во лбу сучит оранжевую паутину. Бурый тигр наблюдает за ним. Паук слева. Он по меньшей мере в пять раз больше тигра.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ СОЗИДАНИЕ

53. Высокая трава колыхается на ветру. Солнце ярко светит; тепло, голубое небо.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ УДОВЛЕТВОРЁННОСТЬ (*довольство*)

54. Бурый тигр лежит на спине, пронзённый копьем.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ АГОНИЮ (*страдание, умирание*)

55. Бурый тигр отдыхает в погружённых во тьму джунглях.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВОССТАНОВЛЕНИЕ (*выздоровление, возмещение*)

56. Логово тигра с самцом, самкой и тремя детёнышами. Тигры бурого цвета. Всё выглядит очень мирно.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ДОМ

57. Оранжевый леопард с зелёными пятнами спрыгивает с дерева позади бурого тигра. Тигр справа.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЗАСАДУ

58. Розовый слон подбрасывает бурого тигра в воздух.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ СИЛУ (*физическую силу*)

59. Небольшая коричневая змея во что-то вонзает клыки (частично просматривается лама), сжимая кольцо вокруг этого и сдавливая.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПРОВАЛ (*неудачу*)

60. Зелёный алтарь посреди джунглей. На нём тело серой обезьяны (алтарь не зарос лианами).

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОКЛОНЕНИЕ

61. Синий орёл на спине у розово-жёлтой зебры, которая бежит направо. Голова зебры повернута назад и истекает кровью; из щеки выдран огромный кусок мяса и не хватает одного глаза. Орёл разрывает животное и у него в клюве полоска мяса.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «РАЗРЫВАТЬ»

62. Симпатичный бурый тигр скачет среди скал.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВАС

63. Бурый тигр бежит в траве.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «БЕЖАТЬ» (БЫСТРО ДВИГАТЬСЯ)

64. Бурый тигр смотрит вверх на ревущий водопад. Водопад слева.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ СИЛУ (*мощь*)

65. Серая обезьяна прячется под деревом. Бурый тигр ищет животное, но не может его найти.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПРЯТАНЬЕ

66. На другой стороне луга видны отдалённые джунгли. Справа виден кусок близлежащих джунглей.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ РАССТОЯНИЕ

67. Большой оранжевый тигр шагает в траве (обратите внимание, что он имеет цвет, отличный от вашего)

СИЕ ОЗНАЧАЕТ СОСТЯЗАНИЕ (*соревнование, конкуренцию*)

68. Серая антилопа продирается сквозь джунгли, а бурый тигр преследует животное. Они движутся вправо.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ОХОТУ

69. Бурый тигр стащил украдкой заднюю ногу серой антилопы. Чернокожие туземцы повернуты к нему спиной и смотрят в другую сторону. Тигр справа.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЖУЛЬНИЧЕСТВО (*мошенничество, обман, надувательство*)

70. Бурый тигр наблюдает проделки серой обезьяны, у которой жёлтая полоса на спине.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «РАЗВЛЁКСЯ» (*позабавился*)

71. Бурый тигр (слева) наступает на горящий костёр.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ОБЖЕЧЬСЯ»

72. Зеленоватая лама пьёт из пруда. Позади животного к нему ползком подбирается красный крокодил с широко раскрытой пастью. Крокодил выглядит счастливым; он находится слева (он чуть больше и ноги у него чуть длиннее, чем у земных крокодилов, которые не могут подпрыгнуть, находясь на суше).

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ТУПОЙ» (*немой, бессловесный, онемевший, беззвучный, молчаливый*)

73. Бурый тигр убегает от серой антилопы.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «УДИРАТЬ» (*спасаться бегством*)

74. Бурый тигр совершает прыжок между двумя серыми скалами.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ПРЫГАТЬ»

75. Бурый тигр (справа) смотрит, зачарованный (*загипнотизированный*), как пурпурная, жёлтая и зелёная обезьяны пляшут вокруг костра, у которого зелёно-пурпурные языки пламени, под бой чёрных и коричневых барабанов, на которых играют чернокожие туземцы. Костёр слева, барабаны позади него.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ТРАНС

76. Зелёные грифы-стервятники подбирают тушу бурого тигра.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ РАЗЛОЖЕНИЕ

77. В земле большая нора. Чернокожие туземцы что-то в неё заталкивают, но вы никак не можете различить, что это такое.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ПОТЕРЯТЬ» (*проиграть*)

78. Синий орёл сидит на окоченевшей ноге мёртвой розово-жёлтой зебры (т. е. наступило трупное окоченение). Орёл слева.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ОКОЧЕНЕВШИЙ» (*жёсткий*)

79. Сквозь джунгли протекает тёмная бурная река. Она течёт справа налево и пенится, как будто в ней есть пороги.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ШУМ (*суматоху, беспорядок*)

80. Высоко над джунглями и травой располагается скалистая местность. Отблески солнца на скалах. Ключки травы; несколько серых обезьян лазают по скалам; в небе зелёный гриф.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЛОВКОСТЬ (*мастерство, навык, искусство*)

81. Серая обезьяна бросила кусок плода, который попал по носу бурому тигру. Обезьяна справа.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «БРОСАТЬ» (*швырять, кидать*)

82. Тигр рычит на слона.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «РЫЧАТЬ»

83. Тигриное логово с бурыми тиграми — самцом, самкой и тремя малышами. Вокруг него носится бурый кабан. Тигры рычат. Царит беспорядок.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ РАССТРОЙСТВО

84. Бурый тигр стоит лицом налево и печально смотрит на мёртвое тело серой обезьяны с жёлтой полосой, разрезанное тигриными когтями.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ РАСКАЯНИЕ (*сожаление*)

85. Стадо зелёных лам в паническом бегстве.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО

86. Бурый тигр наткнулся на спящего носорога и тихо ретируется. Носорог красновато-розового оттенка, позади головы у него большая пластина брони (он больше похож на трицератопса, чем на носорога). Носорог слева. Дело происходит на берегу реки.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «СПЯЩИЙ»
87. Деревня туземцев с бурыми соломенными хижинами; поблизости стоят несколько чернокожих туземцев.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ОПАСНОСТЬ
88. Из пещеры вылетают ярко-синие летучие мыши. Скала зелёного цвета, а листва вокруг — пурпурного. Пещера слева.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ТАЙНУ (*загадку*)
89. Чернокожий туземец пронзает копьём розового страуса, который спрятал голову в землю.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «НЕ ПОДОЗРЕВАЮЩИЙ» (*не знающий, не осознающий*)
90. Широко раскрытая пасть тигра, немного наклонённая вправо. Не достаёт трёх зубов, два зуба сломаны, на других — чёрные пятна и дырки. В зубах застряли частички пищи, которые разлагаются.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ГНИТЬ»
91. Бурый тигр, спотыкаясь, ковыляет вперёд.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ НЕСПОСОБНОСТЬ (*инвалидность*)
92. Тело бурого тигра пересекают полосы чёрной энергии.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ЗЛО
93. Туземцы с факелами бегут в ночи. За ними припустил розовый носорог.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПАНИКУ
94. Бурый тигр лежит в траве, тяжело дыша, и наблюдает за убегающими вдали розово-жёлтыми зебрами.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ УСТАЛОСТЬ
95. У бурого тигра в боку торчит копьё.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ РАНЕНИЕ
96. Жёлто-белый жираф убегает от бурого тигра. Они бегут слева направо.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ СТРАХ
97. Бурый тигр падает с серого утёса.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПАДЕНИЕ
98. Клетка в джунглях, сделанная из чего-то похожего на бамбук. Она пустая.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОЙМАННОСТЬ (*попадание в ловушку*)
99. Немного мяса жарится на вертеле над огнём. Вокруг огня выложены кольцом серые камни.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ГОРЯЧО»
100. Удар молнии поражает дерево в стороне от тропы. Молния бьёт с огромной силой. Тропа уходит вправо.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ» (или «сие означает «разнести» (*разрушить, поразить, сокрушить*))
101. Идёт снег. На серых скалах заснеженные участки.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ХОЛОДНО»
102. Дикого бурого кабана вспарывают ножом. Частично просматривается чернокожий туземец, который это делает.
СИЕ ОЗНАЧАЕТ «УБИВАТЬ»
103. В пустыне лежит мёртвая розово-жёлтая зебра. Животное немного слева. Его кровь пьёт синяя летучая мышь. В небе красный птероящер (дьявол). Жёлтое пресмыкающе-

еся наблюдает за этой сценой. Иссушённая почва пурпурно-серого цвета. Виден розовый череп и розовый скелет тигра.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ СМЕРТЬ

104. Слева извергается вулкан. Течёт лава, идёт дым и гарь. Чернокожие туземцы, серые антилопы и многочисленные другие твари бегут в панике.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ РОК (*гибель*)

105. Серая антилопа набрасывается на бурого тигра. Тигрица наблюдает за этим.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «ДРАТЬСЯ» (*бороться*)

106. Бурый тигр стоит на скалах. Он высок и горд собой. Перед ним алтарь, на котором лежит труп серой антилопы. Справа налево проходит процессия чернокожих туземцев; они приносят ему ещё трупы. На травянистой равнине свалено в кучу ещё больше трупов; другие твари терпеливо ждут, когда их умертвят для него.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ПОБЕДУ

107. Вы видите под собой ландшафт (это первоначальная инвертированная версия большой карты)

фиолетовые горы

отдалённые джунгли (пурпурные)

x x бурый луг

x

x * * * * /

серые скалы x * пурпурные /река

x * джунгли /

x x * тропа /

 * * %%%%

 * * %%%% топь

СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВСЕЛЕННУЮ

108. Широкая грунтовая дорога проходит между деревьев в джунглях. Она исчезает слева.

СИЕ ОЗНАЧАЕТ «СЛЕДОВАТЬ» (*продвигаться, идти вперёд*)

*** * * конец Раздела II, Части А * * ***

После этого идёт Часть Б. Она начинается с пункта «СИЕ ОЗНАЧАЕТ «СЛЕДОВАТЬ»»; цвета инвертируются и направления меняются на противоположные. Кажется, что сначала вы шли одним путём, а потом вас развернули и вы идёте другим путём. Затем вы опять получаете карту; правая и левая стороны на ней меняются местами и т. д. Горы теперь бурые, джунгли зелёные и т. п., и всё шиворот-навыворот. Бурые тигры становятся оранжевыми, розовые слоны — серыми и т. д.

Если при чтении этой главы возникала какая-либо рестимуляция, обнаружьте и отметьте пункт «ЕСТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННОЕ (*естественное*) СОСТОЯНИЕ» в шапке Шаблона 1; отметьте также, как вас заталкивали в эту вселенную и как вы заталкивали в неё других.

Приложение 1. Суицидальный имплант

Ещё один шаблон импланта

17 апреля 1997 года

Одна из первых вещей, которую я осознал, когда проходил обучение и услышал об имплантах на плёнках ЛРХ была следующей: эти вещи, очевидно, должны содержать команды типа

“совершить самоубийство” и т. п., если вы о них узнаете. Моей реакцией тогда было посмеяться над теми, кто разрабатывал эти штуки и решить, что я не был настолько глуп, чтобы выполнять подобные приказы.

Так что эти вещи легко отбросить (прошло много времени и имплантеры уже не стоят у вас за спиной, продолжая долбить один и тот же имплант, пока вы в конце концов не сдадитесь, позволяя ему к вам пристать). Так что я бы не слишком тревожился об угрозе смерти давностью в миллиард лет.

Но иногда импланты действительно содержат подобные вещи, чтобы не дать вам вспомнить имплант. Я не думаю, что имплантерам удалось достичь больших успехов в доведении людей до самоубийства. Но им удалось удержать людей от вспоминания, говоря им, что если они вспомнят, то они убьют себя. Говорить людям забыть что-то даже рядом не стоит по эффективности, в сравнении с убеждением, что они умрут, если вспомнят.

Я обнаружил то, что по моему мнению является наиболее частым шаблоном, на основе которого строятся суицидальные пункты имплантов. Я думаю, что этот шаблон часто прикрепляется к другим имплантам в качестве завершающей части, чтобы блокировать вспоминание импланта. Иногда его даже использовали один раз в начале, а затем ещё раз в конце. Он не следует тому же шаблону, что и сами импланты, к которым он прикрепляется, так что его легко пропустить.

Я полагаю, что этот шаблон использовался до Инцидента 2, продолжал использоваться в недавние времена и применялся в отдельных моментах по ходу самого Инцидента 2 и других подобных массовых имплантов.

Запомните, что вы прорабатываете пункты импланта, обнаруживая и отмечая каждый из них несколько раз, пока вы не сможете их развеять, просто посмеявшись над ними. Идея состоит не в том, что подвергать себя самогипнозу и заложить ещё какой-то пункт импланта, а в том, чтобы устранить любой остаточный гипнотический эффект, чтобы эти мысли, которые можно сравнить со спусковыми крючками, не имели на вас более никакого влияния.

Шаблон состоит из корневой фразы и окончания. Вот корневые фразы:

- а) “ЗНАТЬ ОБ ЭТОМ — ЗНАЧИТ ...ТЬ”
- б) “ГОВОРИТЬ ОБ ЭТОМ — ЗНАЧИТ ...ТЬ”
- в) “ОБНАРУЖИТЬ ЭТО (*узнать об этом*) — ЗНАЧИТ ...ТЬ”
- г) “ВСПОМНИТЬ ЭТО — ЗНАЧИТ ...ТЬ”
- д) “ДУМАТЬ ОБ ЭТОМ — ЗНАЧИТ ...ТЬ”⁵⁸

Корневых фраз может быть и больше. Каждая фраза поочередно идёт со следующими окончаниями:

- 1) не верить этому
- 2) забыть это
- 3) сойти с ума (*быть безумным*)
- 4) быть без сознания
- 5) не осознавать

⁵⁸ Возможен ещё один пункт: «ДЕЛАТЬ ЭТО — ЗНАЧИТ ...ТЬ»

- 6) быть больным
- 7) умереть
- 8) убить себя⁵⁹

Другими словами, первый пункт — это “ЗНАТЬ ОБ ЭТОМ — ЗНАЧИТ НЕ ВЕРИТЬ ЭТОМУ”. Последний пункт — это “ДУМАТЬ ОБ ЭТОМ — ЗНАЧИТ УБИТЬ СЕБЯ”. Всего здесь сорок пунктов.

Пункты имплантов никогда не обладали особенной силой. Всё это постулаты, которые вы создавали, когда вас имплантировали или когда вы имплантировали кого-то другого. Подобные пункты были разработаны, чтобы побудить вас постулировать, что вы должны забыть имплант для собственной безопасности.

Приложение 2. Шаблон 1 (Рабочий вариант)

Этот шаблон охватывает Раздел 1, который является одним и тем же для всех наказательных вселенных (различаются только утверждаемые в них цели). После Раздела 1 в каждой наказательной вселенной используются свои символы и т. д.

Раздел 1 включает в себя модель Бриллианта Знания. Это не первоначальный Бриллиант, через который мы прошли до создания Домашней вселенной. Это просто модель, включённая в имплант, для того чтобы придать ему большую силу. Во времена вселенных имплантирования мы уже связывали с Бриллиантом Знания огромную значимость (думаю, что сам он был для нас недоступен после вхождения в матрицу домашних вселенных). Так что эта модель придаёт имплантируемым пунктам существенную «истинность и важность».

В этом инциденте Бриллиант Знания представляет собой что-то вроде семимерного бриллианта. С трёхмерной точки зрения кажется, что у него восемь сторон (две четырёхсторонних пирамиды с одним общим основанием). В инциденте вы не видите его весь как целое. Вместо этого вы видите лишь три (а может четыре) измерения и ощущаете, что он простирается в пространства, находящиеся за пределами вашего восприятия. Заметьте, что полный Бриллиант должен иметь 128 сторон.

После решения “Быть”, Бриллиант появляется вместе с пунктами. Обратите внимание, что пункты появляются в группах по три, оканчиваясь пунктом “... — ЭТО ОСНОВА ВСЯКОГО (всякой, всяких) ...”. Бриллиант начинает появляться с первым пунктом группы, становится более реальным со вторым пунктом, а затем мелькает (*появляется на короткое время и исчезает*) в конце третьего пункта “об основе”, давая мгновенный скачок в показаниях э-метра. Вам нужно обнаружить Бриллиант, когда он появляется, а затем мелькание на окончательном слове пункта “об основе”. Промелькнув, Бриллиант исчезает. Появление Бриллианта следует определённому шаблону: сначала он появляется слева, потом справа, а затем в центре, на некоем расстоянии. В следующем ряде пунктов он будет вести себя так же, но приблизится, пока наконец не коснётся вас в конце шаблона.

Заметьте, что имеются более поздние рестимуляции этих имплантов, которые могут включить неприятные ощущения в районе лба. Это инцидент, который использовался во Вселенной Мысли, Вселенной Конфликтов и Магической Вселенной для установки механизмов (*машинки*), основанных на Бриллианте Знания. Имплант начинается с пункта об естественном состоянии и в нём Бриллиант Знания присутствует и мелькает, начиная с самого

⁵⁹ Возможно, имеется ещё два окончания:

- 1) протестовать против этого
- 2) не соглашаться с этим

первого пункта и далее (в отличие от наказательных вселенных, где он появляется только после решения «Быть»). Вдобавок, в этом более позднем инциденте можно видеть три Бриллианта (левый, правый и центральный) и они придвигаются с каждой группой пунктов (а не просто единственный Бриллиант, который появляется в разных местах). Потом все три Бриллианта собираются вместе и сливаются в середине лба. Для каждого из этих трёх Бриллиантов существует лишь шесть местоположений, а весь имплант использует только 24 цели и лишь некоторые из них соответствуют целям наказательных вселенных. Так что если включится ощущение или соматика во лбу, проверьте, не проходите ли вы этот имплант установки Бриллиантов Знания. Если да, то найдите более ранний момент и вернитесь к первоначальной наказательной вселенной.

Конвейер (Вселенная Игр) начинается с того же шаблона, что и первоначальные наказательные вселенные. Если вы на него наткнётесь, то там будет присутствовать неприятное ощущение движения или вращения. Если вы почувствуете подобные ощущения, отметьте их и возвратитесь к более ранней наказательной вселенной. Это немного напоминает возвращение к самому раннему моменту, как это делается в КК⁶⁰ или материале уровня OT 2.

Проблемы с этими более поздними инцидентами, как правило, возникают на цели «Создавать» или случаются, если вы не достаточно хорошо обнаруживаете (*отмечаете, замечаете*) пункты А. и Б. Только в первоначальных наказательных вселенных для каждой цели (каждой вселенной) имеются отдельные моменты, где вас заталкивают внутрь. Во всех более поздних инцидентах имеется единственный момент заталкивания, после которого вы попадаете на цель «Создавать» и дальше переходите от одной цели к другой, каждая из которых является частью того же импланта.

Схема шаблона

А. Обнаружьте как вас охватывают, как вы охватываете другого, как другие охватывают других.

Б. Обнаружьте, как вас заталкивают внутрь, как вы кого-то заталкиваете, как другие заталкивают других.

ШАПКА (ВЕРХУШКА) ШАБЛОНА

1. СТАТИКА

- а) Нет ничего — ни пространства, ни времени, ни измерений — ничего.
— %..ть — это естественное (*первоначальное, естественное*) состояние
- б) Вы осознаёте, что вы — основополагающая (фундаментальная) Статика жизни до всякого времени.
— %..ть — значит быть статикой
- с) Теперь, как Статика, вы хотите быть не-статикой. Вы хотите, чтобы что-то произошло, чтобы что-то было (существовало). Вы хотите причины и следствия (эффекта).
— %..ть — ЭТО ПОБУЖДЕНИЕ К НЕЧТО⁶¹ (к тому, чтобы что-то было или существовало)

2. ПОБУЖДЕНИЕ

⁶⁰ КК — Курс Клирования, саентологический курс, целью которого является получение клира, т.е. индивида, который, по определению, является причиной над умственными веществом, энергией, пространством и временем.

⁶¹ Нечто — (англ. somethingness) то, что существует. Единственное качество, по определению присущее Нечто — это существование. Нечто может иметь и другие характеристики, но это не обязательно.

- a) Теперь вы осознаёте, что это за побуждение и это имеет смысл.
— **Основополагающее побуждение — это %..ть**
- b) Когда вы осознаёте, что это за побуждение, вы получаете намерение:
— **До начала, сейчас и всегда есть побуждение и побуждение это — %..ть**
- c) Вы осознаёте, что от него происходят все остальные побуждения.
— **%..ть — это основа всех побуждений**

3. ПОТРЕБНОСТЬ В ОБЛЕГЧЕНИИ

- a) Вы чувствуете, как нарастает сила этого побуждения.
— **%..ть — это нуждаться в облегчении**
- b) Вы осознаёте, что нужно для облегчения.
— **Основное облегчение придёт (может прийти) от %...я⁶²**
- c) Вы видите, что отсюда проистекает всякое облегчение.
— **%..ть — это основа всякого облегчения**

4. ПРИЧИНА

- a) Вы осознаёте, что это причина (*основание, оправдание, объяснение, довод, аргумент*) всему.
— **%..ТЬ — ЭТО ЕСТЕСТВЕННАЯ ПРИЧИНА (основание, оправдание, объяснение, довод, аргумент) ВСЕМУ (для всего)**
- b) Вы осознаёте следующее:
— **ЕСТЕСТВЕННАЯ ПРИЧИНА (основание, оправдание, объяснение, довод, аргумент) ВСЕМУ (для всего) — ЭТО НЕОБХОДИМОСТЬ %..ТЬ**
- c) Вы видите, что отсюда происходят все остальные причины.
— **%..ТЬ — ЭТО ОСНОВА ДЛЯ ВСЯКИХ ПРИЧИН (всех причин, оснований, оправданий, объяснений, доводов, аргументов чего-либо)**

5. ДЕЙСТВИЕ

- a) Вы видите, что нужно с этим что-то делать.
— **%..ть — значит действовать**
- b) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающее (фундаментальное) действие — это %..ть**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные действия.
— **%..ть — это основа всякого действия**

СОБСТВЕННО ШАБЛОН

6. РЕШЕНИЯ

- a) Вы осознаёте, что вам нужно что-то решить, прежде чем что-нибудь произойдёт.
— **%..ть — значит решать (принимать решения)**
- b) Вы хотите принять решение.
— **В начале, сейчас и всегда есть решение и решение это — %..ть**

В этот момент пространство становится видимым и оно наполнено тусклым золотым светом, не имеющим определённого источника (обнаружьте это пространство).

⁶² Здесь и далее в списках “%..е” означает существительное, выражающее цель “%..ть” в соответствующем падеже. Например для цели “Создавать” “%..е”, “%..я”, “%..ем” означает “созидание”, “созидания”, “созиданием”; для цели “Наводить порядок” — “наведение порядка”, “наведения порядка”, “наведением порядка” и т. д.

Бриллиант Знания вдали (местоположение 1) слева.

- c) Вы осознаёте, что это первое решение.
— **Первоначальное решение — это %..ть**
- d) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные решения.
— **%..ть — это основа для всех решений**

Бриллиант мелькает⁶³ вдалеке (местоположение 1) слева.

7. ПОСТУЛИРОВАНИЕ

- a) Вы постулируете, что что-то будет существовать (*что будет нечто*).
— **%..ть — значит постулировать**

Бриллиант Знания вдалеке (местоположение 1) справа.

- b) Вы осознаёте, что это первый постулат.
— **Основополагающий постулат — это %..ть**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные постулаты.
— **%..ть — это основа для всех постулатов**

Бриллиант мелькает вдалеке (местоположение 1) справа.

8. ВРЕМЯ

- a) Вы постулируете время. Время существует, для того чтобы позволить происходить изменениям в результате %..я.
— **%..ть — это источник времени**

Бриллиант Знания мелькает вдалеке (местоположение 1) в центре.

- b) Вы осознаёте, что основополагающее суждение о времени — это прошлое, настоящее и будущее %..е.
— **Основа времени — это %..е**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все будущие суждения о времени.
— **%..ть — это основа всякого времени**

Бриллиант мелькает вдалеке (местоположение 1) в центре.

9. СОГЛАСИЕ

- a) Вы соглашаетесь с концепцией %..я.
— **%..ть — значит соглашаться**

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 2) слева.

- b) Вы осознаёте, что это основополагающее соглашение.
— **Основополагающее соглашение — это %..ть**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные соглашения.
— **%..ть — это основа для всякого соглашения**

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 2) слева.

10. ЭНЕРГИЯ

- a) Теперь вы создаёте энергию. Энергия формируется из концепции %..я.
— **%..ть — значит иметь энергию**

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 2) справа.

- b) Вы осознаёте, что это самая основополагающая энергия изо всех энергий.
— **Основополагающая энергия проистекает из %..я**

⁶³ То есть появляется на мгновение и быстро исчезает.

- с) Вы осознаёте, что отсюда истекают все остальные энергии.
— **%..ть — это основа всякой энергии**

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 2) справа.

11. РЕАЛЬНОСТЬ

- а) Вы постулируете, что %..е — это основополагающая реальность.
— **%..ть — это реальность**

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 2) в центре.

- б) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающая реальность — это %..е**
- с) Вы осознаёте, что отсюда истекает любая другая реальность.
— **%..ть — это основа всякой реальности**

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 2) в центре.

12. МАТЕРИЯ

- а) Теперь вы постулируете вещество. Самая реальная масса происходит от %..я
— **%..ть — значит иметь вещество**

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 3) слева.

- б) Вы осознаёте, что это самое основополагающее вещество из всех видов вещества.
— **Основополагающее вещество происходит от %..я**
- с) Вы осознаёте, что отсюда происходит всё остальное вещество.
— **%..ть — это источник всякого вещества**

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 3) слева.

13. СИМПАТИЯ

- а) Вы постулируете, что аффинити достигается через %..е.
— **%..ть — значит любить**

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 3) справа.

- б) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающая любовь достигается через %..е**
- с) Вы осознаёте, что отсюда истекает всякая другая любовь.
— **%..ть — это основа всякой любви**

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 3) справа.

14. ОБЩЕНИЕ

- а) Вы постулируете, что основной способ обмена — обмен посредством %..я.
— **%..ть — значит общаться**

Бриллиант Знания на расстоянии (местоположение 3) в центре.

- б) Вы осознаёте, что это самое первое общение.
— **Основополагающее общение — это %..е**
- с) Вы осознаёте, что отсюда истекает всякое другое общение.
— **%..ть — это основа всякого общения**

Бриллиант мелькает на расстоянии (местоположение 3) в центре.

15. ПОНИМАНИЕ

- а) Вы осознаёте, что %..е принесёт понимание.
— **%..ть — значит достигать понимания (стремиться к пониманию, добиваться понимания)**

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 4) слева.

- б) Вы осознаёте следующее:
— **Достижение понимания происходит посредством %..я**
- с) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое понимание.
— **%..ть — это основа всякого понимания**

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 4) слева.

16. ПРОСТРАНСТВО

- а) Вы постулируете, существование пространства, в котором можно %..ть.
— **%..ть — значит иметь пространство**

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 4) справа.

- б) Вы осознаёте, что это и есть то, что создаёт пространство.
— **Очерчивание (описание, обозначение) пространства происходит посредством %..я**
- с) Вы осознаёте, что отсюда происходят все остальные пространства.
— **%..ть — это основа всякого пространства**

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 4) справа.

17. СМЫСЛ

- а) Вы постулируете, что %..е придаёт смысл существованию.
— **%..ть — значит иметь смысл (значение)**

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 4) в центре.

- б) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающий смысл (значение) связан с %..ем (имеет отношение к %..ю, касается %..я)**
- с) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякий другой смысл (значение).
— **%..ть — это основа всякого смысла (значения)**

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 4) в центре.

18. ИСТИНА

- а) Вы постулируете, что %..е — это истина.
— **%..ть — это истина**

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 5) слева.

- б) Вы осознаёте следующее:
— **Достижение основополагающей истины происходит посредством %..я**
- с) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякая другая истина.
— **%..ть — это основа всякой истины**

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 5) слева.

19. ОБЛАДАНИЕ

- а) Теперь вы создаёте обладание. Самое реальное обладание — это %..ть
— **%..ть — значит обладать (иметь)**

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 5) справа.

- b) Вы осознаёте, что это самое основополагающее обладание из любого обладания.
— **Основополагающее обладание происходит от %..я**
- c) Вы осознаёте, что отсюда истекает всякое другое обладание.
— **%..ть — это основа всякого обладания**

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 5) справа.

20. ЭСТЕТИКА

- a) Вы постулируете, что %..е — это основная эстетика.
— **%..ть — это красота**

Бриллиант Знания поблизости (местоположение 5) в центре.

- b) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающая красота — это %..е**
- c) Вы осознаёте, что отсюда истекает всякая другая красота.
— **%..ть — это основа всякой красоты**

Бриллиант мелькает поблизости (местоположение 5) в центре.

21. МЫШЛЕНИЕ

- a) Вы желаете обрести связь (*соединиться, слиться*) с мыслями в Бриллианте Знания.
— **%..ть — значит соединиться с мыслью**

Бриллиант Знания рядом (местоположение 6) слева.

- b) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающая мысль связана с %..ем**
- c) Вы осознаёте, что отсюда истекают всякая другая мысль.
— **%..ть — это основа всякой мысли**

Бриллиант мелькает рядом (местоположение 6) слева.

22. ВОЗДЕЙСТВИЕ

- a) Вы осознаёте, что %..е будет влиять на всё существование.
— **%..ть — это скрытое воздействие (*влияние*)**

Бриллиант Знания рядом (местоположение 6) справа.

- b) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающее скрытое воздействие (*влияние*) — это %..ть**
- c) Вы осознаёте, что это лежит в основе всех скрытых воздействий.
— **%..ть — это основа всех скрытых воздействий**

Бриллиант мелькает рядом (местоположение 6) справа.

23. ЦЕНА

- a) Вы постулируете, что самая ценная частица — та, что %..ет
— **%..ть — значит ценить**

Бриллиант Знания рядом (местоположение 6) в центре.

- b) Вы осознаёте следующее:
— **Самая ценная частица приобретается (*получается*) посредством %..я**
- c) Вы осознаёте, что отсюда происходят все остальные ценности.
— **%..ть — это основа всякого оценивания**

Бриллиант мелькает рядом (местоположение 6) в центре.

24. СУЩЕСТВОВАНИЕ

- а) Вы осознаёте, что это даст (*принесёт, вызовет*) подлинное существование.
— **%..ть — значит существовать**

Бриллиант Знания касается (местоположение 7) слева.

- б) Вы видите, что это единственно возможное основание (*причина, повод, объяснение*) для существования.
— **Всё существование зависит от %..я**
- с) Теперь вы осознаёте, что посредством этого вы достигните понимания всего существования.
— **%..ть — это основа всего существования**

Бриллиант мелькает, касаясь (местоположение 7) и входит в вас слева.

25. ПРОСВЕТЛЕНИЕ

- а) Вы осознаёте, что Бриллиант приносит вам просветление (*просвещение*).
— **%..ть — значит получать просветление (просвещение)**

Бриллиант Знания касается (местоположение 7) справа.

- б) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающее просветление (просвещение) связано с %..ем**
- с) Вы видите, что отсюда проистекает всякое другое просветление (*просвещение*).
— **%..ть — основа всякого просветления (просвещения)**

Бриллиант мелькает, касаясь (местоположение 7) и входит в вас справа.

26. ЗНАНИЕ

- а) Вы осознаёте, что это принесёт знание.
— **%..ть — значит знать**

Бриллиант Знания касается (местоположение 7) в центре.

- б) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающее знание связано с %..ем**
- с) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое другое знание.
— **%..ть — это основа всякого знания**

Бриллиант мелькает, касаясь (местоположение 7) и входит в вас в центре.

Бриллиант остаётся в центре вашего бытия.

27. СТРЕМЛЕНИЕ

- а) Теперь что-то начинает появляться под вами. Пока оно не вещественно (*не оформлено*). Вы устремляетесь к этому.
— **%..ть — значит устремляться (стремиться)**
- б) То, к чему вы стремитесь — это %..е.
— **Основополагающее стремление — это стремление к %..ю**
- с) Вы осознаёте, что отсюда проистекают все остальные устремления.
— **%..ть — это основа всякого устремления**

Бриллиант мелькает внутри вас.

В ходе вашего устремления вы встречаете основополагающие символы. Они похожи на стопку трёхмерных картинок. Вы знаете, что если вы до них дотянетесь, то приобретёте понимание. Вы смотрите на них вниз, поэтому кажется, что Бриллиант находится сверху (или на вершине вашего пространства).

28. СИМВОЛЫ

- a) Теперь вы входите в контакт с первыми и наиболее основополагающими символами всего существования.
— **%..ть — значит соприкоснуться (иметь контакт, устанавливать связь) с символами**
- b) Вы осознаёте следующее:
— **Основополагающие символы связаны с %..ем**
- c) Когда вы устанавливаете связь с первым символом (*подсоединяетесь к нему*), вы осознаёте следующее:
— **%..ть — это основа всякой символики**

Бриллиант мелькает сверху (над вами) и кажется, что он перемещает вас в первую картинку.

* * *

В этот момент вы на самом деле достигаете первого символа. Как правило, это «СИЕ ОЗНАЧАЕТ ВРЕМЯ». С этого момента и далее следуют символные пункты. Изображение каждого символа — своё для каждой вселенной, через которую вы проходите. Некоторые символные пункты, такие как время, используются во всех вселенных, другие же относятся только ко вселенной, которую вы проходите в данный момент.

Когда вы смотрите на символы, Бриллиант не виден, но вы можете чувствовать, что он вверху над вами и проводит вас через них.

* * *

Прим. ред.: Достаточно часто встречается несколько расширенный вариант этого импланта. В нем могут быть пункты, встроенные в самые различные места выше приведенного шаблона. В качестве примера ниже приводятся два шаблона, их обнаруживали встроенными в [поз. 26] (согласие), [поз. 38] (любовь), [поз. 49] (пространство), [поз. 56] (обладание), [поз 73] (существование).

ПАРТНЕРСТВО

- a) Вы осознаёте, что это принесёт партнерство.
— **%..ть — значит быть вместе с...**
Бриллиант Знания ведет себя в соответствии с позицией, к которой пристегнут этот шаблон.
- b) Вы осознаёте следующее:
— **основополагающее партнерство связано с %..ем**
- c) Вы осознаёте, что отсюда проистекает всякое другое партнерство.
— **%..ть — это основа всякого партнерства**
Бриллиант Знания ведет себя в соответствии с позицией, к которой пристегнут этот шаблон.

ПРОДОЛЖЕНИЕ

- a) Вы осознаёте, что это принесёт продолжение.
— **%..ть — значит продолжаться**
Бриллиант Знания ведет себя в соответствии с позицией, к которой пристегнут этот шаблон.

- b) Вы осознаёте следующее:
— **основополагающее продолжение связано с %..ем**
- c) Вы осознаёте, что отсюда истекает всякое другое продолжение.
— **%..ть — это основа всякого продолжения**
Бриллиант Знания ведёт себя в соответствии с позицией, к которой пристегнут этот шаблон.

Могут быть другие варианты, но они все укладываются в приведенную схему. Без сильной необходимости не следует прояснять дополнительные шаблоны — это может сильно увести в сторону — работайте по позициям основного шаблона.

* * *

Как показал опыт прохождения подобных шаблонов, гораздо безопаснее и быстрее проходить их в обратном порядке. Т.е., после обнаружения входа в наказательную вселенную и прояснения шаблона, вы можете совершенно свободно входить в шаблон на любой позиции, при условии, что вы будете просматривать его в обратном направлении (от конца к началу), до момента **перед входом** в эту вселенную. При этом следует иметь в виду, что точка, которая находится непосредственно перед входом, может быть далеко не из приятных. Дело в том, что далеко не все и не всегда оказывались в наказательной вселенной против своей воли или из любопытства — многие и многие проигрались в пух и прах, со многими такое случалось неоднократно и переимплантация была для них спасеньем, возможностью войти в новые игры с «неподавленными» пакетами целей. При переимплантации не только устанавливаются новые пакеты целей, но и делается неизвестным (для индивида), весь его проигрышный опыт, при этом индивид САМ даёт согласие на подобную операцию (поищите свое согласие).

Прохождение через наказательную вселенную можно рассматривать как научение целям, правилам и действиям на определенной игровой площадке. Примерно то же самое происходит в повседневной жизни: индивид рождается имея «чистый лист», на который все, кому не лень, пытаются записать цели, правила, определения символов и т.п. Поэтому, пытаться полностью «раскрутить» наказательную вселенную, это примерно то же самое, что и попытаться воспроизвести во всех подробностях все, чему вас учили в школе, дома и на улице, а так же как учили и т.п. Проще обнаружить и отбросить свои согласия с принятыми суждениями.

Шаблон предоставляет такую возможность. Может быть, работа по шаблону будет проще если обратить внимание на некоторые структурные особенности:

1. Пункт (а), в каждом шаблоне, устанавливает цель [Должен ...], к примеру, «Должен создать, чтобы существовать» (поз. 71), формируя таким образом будущее, точнее, индивид сам постулирует будущее, соглашаясь с тем, что он [Должен ...], таким образом одновременно постулируется продолжение (будущее) игровой площадки.
2. Пункт (b), в каждом шаблоне, — это скрещивание старшего (базового) пакета целей, с младшим пакетом целей конкретной вселенной или игровой площадки.
3. Пункт (с), в каждом шаблоне, обобщает скрещенные пакеты, распространяя их действие на любые проявления, которые могут возникнуть в процессе игры.

Индивид, войдя в полное согласие с установленными целями, входит в игру и начинает проигрывать эти пакеты целей, периодически инвертируя их, превращая [Должен ...] в [Должен не ...], и получает таким образом пакет нежизненных целей, что противоречит правилам игровой площадки, и ведёт его к скорейшему проигрышу, и к новой, более жесткой переимплантации.

Фактически, имплант труднодоступен и сложен в проработке только до того момента, пока

сохраняется груз проигранных пакетов целей на конкретной площадке. Если проигранные цели будут высвобождены, то наказательная вселенная может быть рассмотрена как место согласия с пакетом целей и разряжена, что называется, «хопом», – простым обнаружением ошибки в принятии этих целей, а так же ошибочности согласия считать скрещивание пакетов целей истинным.

перевод VY,., незаконченная редакция Смирнова А. С. 11 АВГУСТА 1999 года

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