

Разделяй и властвуй

1. Введение

С самых первых дней Саентологии мы знали, что каждая медаль имеет две стороны, а всякая палка о двух концах — в природе всё сбалансировано. В 1950 году инграммы в Дианетике рассматривались только с точки зрения того, что было сделано преклиру; в 1952 году было обнаружено, что у них есть уравновешивающая сторона — проступок, совершённый преклиром против других.

В свете этого, должно быть очевидно, что если преклир страдает от того, что его донимают другие, то он и сам должен досажда́ть другим. Если есть инциденты, которые соединили существ вместе, то должны быть и инциденты, которые заставили существо разделиться.

Рон лишь кратко упоминал об этом, по большей части в лекциях ЛХК в 1952 году; последнее упоминание об этом, насколько мне известно, встречается в 3-м ПКК в районе 1954 года. К сожалению, из того, что он сказал, было очень мало полезного для одитинга; единственная техника, которую он предлагает, (насколько я знаю) — это моделирование и прохождение моделей разделения.

Это было моим камнем преткновения в течении долгих лет. Я перепробовал всевозможные техники. Исследовал платены имплантов, где существо принуждали разделиться и обнаружил, что стоит мне удалить пару таких осколков, как я начинаю заболеть. Пробовал технику НОТов и обнаружил, что она практически не работает в этой области. Экспериментировал с попытками разрядить разделяющие меня спайки посредством энергетических потоков. Всё было впустую или работало лишь короткое время.

Но потом я нашел ключевой процесс, который оказался очень лёгким, работал неизменно и без проблем. Он очень прост. Если вы обнаружили или как-то ощущаете нечто, что может быть частью вас, которая откололась, или как-то иначе отделена от вашего сознания, вам нужно побудить её выполнить следующую команду:

**УКАЖИ НА СУЩЕСТВО, ОТ КОТОРОГО
ТЫ ОТДЕЛИЛАСЬ.**

Иногда покажется, что осколок куда-то уходит. И вы почувствуете себя лучше и безмятежнее.

Очевидно, здесь главное в порядке и способе разделения. Предположим, А0 разделяется на В1 и В2. Потом В1 разделяется на В3 и В4, а В2 разделяется на Г5 и Г6. Здесь и сейчас присутствуют В3, В4, Г5 и Г6. Если В3 —осознающая точка наблюдения и она находит Г6, то когда она проведёт процесс с Г6, Г6 укажет на Г5, и воссоединится с ней. Если же вы попытаетесь справиться с этим разделением как-то иначе, например, вынудить Г6 присоединиться к В3, то это не сработает.

Это показывает, почему другие техники, которые я опробовал, работали так нерегулярно. Иногда мне встречался кусочек, который воссоединялся правильно, но как правило, этого не происходило. Попытки заставить его воссоединиться создавали своего рода пропущенный заряд для того промежуточного кусочка, который находился где-то между ними; вот почему так легко можно было заболеть, если неумело со всем этим обращаться.

Более того, приведённый выше процесс будет в некоторой степени работать и на ТТ¹, поэтому вам не нужно особенно беспокоиться о том, подцепили вы свой собственный отколовшийся кусочек или что-то ещё. Если после прохождения описанного выше процесса какие-то кусочки останутся, используйте вопрос “Кто ты?”. Иногда появляется целая толпа ТТ, которые становятся видимыми после удаления одного из таких кусочков; обычно здесь вы просто можете сразу же применить этот вопрос. Можно также повторить приведённую выше команду “Укажи...”. Указание часто снимает вэйлансы и пр., поскольку приводит к базовому тождеству.

Время от времени, после удаления одного из таких кусочков, будет обнаруживаться какой-нибудь большой и твёрдый умственный

¹ Тетаны тела и брикеты — впервые обнаружены Л. Роном Хаббардом в ходе исследований, которые он проводил в середине 60-х годов. По его определению:

Тетан тела (ТТ, от англ. “body thetan” — ВТ) означает тетана, который прилип к другому тетану или телу, но не осознаётся и не управляется им.

Брикет — группа ТТ, сбитых в кучу и удерживаемых каким-то общим тяжёлым переживанием (*инцидентом*).

“Тетаны считали, что они ОДИН ТЕТАН. В этом состояла основная ошибка.”

механизм, построенный из запрограммированных механических сущностей (которые я сокращенно буду называть ЗМС). Когда это происходит, применяйте к ним следующую ключевую команду, для того чтобы устранить импланты, в которых был встроен механизм. Команда такая: “Обнаружь (*отметь, укажи на*) существо, превращённое в механизм”.

Если бы вы применили эту команду к себе самому, то вполне могли бы обнаружить, что указываете в каком-нибудь странном направлении и чувствуете себя немного лучше, больше уверены в себе и лучше осознаёте, кто вы такой. Но вы не пойдёте и не присоединитесь к какому-то другому танцу, это вряд ли. По видимому, в этом и заключается действительное различие между по-настоящему отдельными индивидами, которые отделились от одного и того же исходного существа, и неосознанно отколовшимися кусочками индивида. Последние после улаживания воссоединятся, в то время как первые останутся отдельными, но будут лучше знать, кто они такие.

Это “указание” работает даже тогда, когда проводится в очень приблизительной и небрежной манере, вам не нужно добиваться здесь точности. Вы не обязательно указываете в физическом направлении. Вам также нет необходимости указывать туда, где в настоящий момент находится другое существо. Обычно, вы указываете в первоначальном направлении, в котором произошло разделение.

Поскольку оно срабатывает на любом ТТ, оно может сработать и как способ быстро пройти или, по крайней мере, восстановить уровень ОТ 3 или НОТы, но это ещё предстоит проверить на практике.

Я еще и близко не подошёл к завершению этого уровня. Поэтому не могу вам гарантировать, что всё, что я тут говорю, правильно. Лучшее, что я могу сделать — это предоставить вам свои заметки и надеяться на то, что вышеупомянутый процесс поможет вам преодолеть все ошибки и рестимуляции.

Насколько я знаю, на раннем траке было лишь около 10 000 индивидов. Полагаю, что таким было количество отдельных кусочков Теты, которые отделились от бесконечной Статики и независимо друг от друга прошли через Бриллиант Знания. Их связывает лишь то, что каждый из них является частью фундаментальной Статики, и все они разделяют опыт Бриллианта.

Каждый из этих базовых индивидов был способен одновременно принимать множество тождеств и одновременно быть во многих местах. Этот уровень умений и способностей доступен нам и поныне, невзирая на то, что мы прошли жёсткое имплантирование и были аберрированы другими способами, с тем чтобы каждый мог находиться только в одном месте и делать лишь одну вещь за раз.

Эти индивиды неоднократно разделялись и, в конце концов, превратились в триллионы существ, населяющих эту вселенную.

Когда индивид полностью разделяется, в результате получаются две законченных копии, обладающие полным набором способностей. Здесь нет какого-то распределения духовных ресурсов или потери могущества. Обе копии идентичны и ни одна не главнее другой. Обе копии имеют всю память существа, которое разделилось. Начиная с этого момента, каждая из них развивается индивидуально. Если верен мой анализ первоначального намерения, лежащего в основе всего, (т. е. уравновесить созиданием бесконечное Ничто), то эти две копии никогда не воссоединятся, потому что нет смысла в том, чтобы было меньше уникальных индивидов.

С другой стороны, отколовшийся кусочек индивида не является отдельным существом. Это просто его часть, часто куда-нибудь отправленная или как-то скрытая из виду. Эти фрагменты могут иметь сознание в плане восприятия, записи событий или реакции на что-то, но они не осознают себя. Они могут мыслить, но у них нет само-восприятия.

Не делайте ошибки, думая, что у вас есть какая-то большая сознательная сверх-душа, а вы являетесь подвластным ей кусочком. Существует нечто, относящееся к более высоким реальностям, что можно назвать словом “сверх-душа”, поскольку оно имеет множество проявлений в пространстве-времени и влияет на ход вещей, но это не кто-то другой. Это вы, и вы являетесь осознающей себя частицей этой “сверх-души”. Просто вы совершенно не осознаёте более высоких реальностей. По мере вашего пробуждения, вы будете обнаруживать, что вы — это всё ещё вы, только больше. Так что “сверх-душа” — это просто часть вашего более высокого подсознания, которое действует так же как бьётся сердце и происходят все вещи, которые вы делаете автоматически.

На самом деле, никто другой не может навязать индивиду какой-то эффект. Единственный механизм достижения этого состоит

в том, что индивид копирует и воссоздаёт для себя эффекты, которые другой пытается ему навязать. Именно отколовшиеся частички индивида, действующие на подсознательном уровне, заставляют его автоматически копировать эффект, поэтому создаётся видимость, будто один индивид, поражает другого, тогда как единственное, что он может реально сделать — это передать другому картинку того, как его поражают и убедить его создавать её.

Это превращает НОТы почти в шутку. Всё, что могут ТТ — это убедить один из ваших отколовшихся кусочков создавать для вас соматику. Нет способа, каким бы они могли воздействовать напрямую. Это просто означает, что у вас стало слишком много частей, действующих автоматически, и большая часть из них настолько глупа, что готова принять приказы от кого угодно.

Ассист, в котором вы помещаете соматики, эмоции, последствия приема наркотиков и пр. в стены комнаты или другие предметы, фактически является упражнением в перенаправлении действия своих отколовшихся механизмов на другую цель и отводе его от того места, куда оно обычно прикладывалось.

Установление согласованной реальности происходит главным образом посредством ЗМС, из которых, возможно, всего лишь несколько — ваши собственные, в основном же они являются частями других индивидов. Однако, копирование результатов, рассчитанных этой механикой и проекция их в вашу реальность производится исключительно вашими собственными отколовшимися кусочками, поскольку ничто другое не может оказать на вас воздействие.

На этом этапе есть интересный процесс: “Откуда вы могли бы создавать (*моделировать*)...”; когда вы найдёте ту точку, которая вам покажется правильной, заставьте её указать на существо, от которого она отделилась.

Имейте ввиду, что этот процесс проводится ментально и не должен ограничиваться направлениями трёхмерной физической вселенной. Большинство этого материала не принадлежит к теперешней трёхмерной реальности. Некоторые из точек наблюдения расположены где-то сбоку от нашей реальности в каком-нибудь четырёх- или пятимерном направлении. Остальные могут находиться в других вселенных и “указание” даёт местоположения в пространстве и времени, совершенно не связанными с текущей реальностью.

Существует также своего рода естественное расщепление. Вы помещаете кусочки себя в людей, различные места и предметы, за которыми вы хотите присматривать или оказывать на них влияние. Поскольку они не были навязаны, их можно в значительной мере вернуть под свой контроль посредством простого упражнения. Вы можете овладеть техникой растворения этих вещей и возвращения их на место по желанию. В действительности, нет ничего, что могло бы помешать вам их растворить или управлять ими, кроме вашего собственного беспокойства о том, что вы не сумеете вернуть их обратно или уследить за ними. Поэтому всё, что вам нужно сделать — это научиться создавать и растворять отколовшиеся кусочки; как только вы будете уверены в том, что сможете вернуть их обратно, когда потребуется, вы сразу же отпустите те из них, которые вам больше не нужны. На самом деле, это ваш естественный механизм, который служит для того, чтобы оставаться в игре и поддерживать связь с другими людьми.

Создавать отколовшиеся кусочки — это не аберрация. Аберрация — это бесконтрольное и неосознанное расщепление и потеря осознания уже отколовшихся частиц и способности ими управлять. Это часто происходит под воздействием имплантов.

Один из вопросов, который всё ещё находится в стадии исследований — существует ли у каждого из нас множество осознающих себя управляющих центров. Иначе говоря, возможно, каждый из нас является множеством разных людей и упорно не желает знать о своих других “я” с точки зрения каждой индивидуальности. Это могло бы напоминать работу компьютера, который одновременно выполняет много программ, и переклюкает банки памяти между различными программами, согласно отведённым квантам времени. Или представьте, что вы играете в карточную игру на четырёх человек и исполняете каждую из этих четырёх ролей. Вы можете смоделировать индивидуальность каждого из них (возможно, один из них — жадина, другой — опытный игрок, третий забавляется, а четвёртый всё время следит за тем, чтобы его не обдурили), а потом намеренно притвориться, что не знаете, о чём думают остальные трое, и играть по очереди каждую роль.

Если это так, то ваше управление каждым индивидуальным управляющим центром отличается местоположением, информацией, ресурсами и целями. Не делайте ошибки, ду-

мая, что вы — это все остальные. Вы — это лишь небольшой процент всех остальных. Быть может, один на миллиард. Но Галактика велика и даже такое соотношение может означать, что вы являетесь миллионами различных людей. Мы пользовались таким способом функционирования на раннем траке, но делали это осознанно.

Я могу с гарантией сказать, что существуют полные осколки, которые создают других индивидов и что у каждого индивида есть отколовшиеся кусочки, которые лежат ниже уровня его осознания; но я не могу гарантировать, что третий вариант разделения — осознающие себя частицы одного и того же существа — реален. В присутствии тяжёлого заряда, можно либо нафантазировать то, чего нет, либо подавить знание того, что есть; я ещё недостаточно далеко здесь продвинулся, чтобы избежать подобных ошибок.

Всё, что касается разделения существ было сильно аберрировано имплантами. Сюда входит следующее:

- а) Простое расщепление личности под воздействием силы.
- б) Можно заставить кого-то быть в двух местах и имплантировать в эти два местоположения различные взаимно противоположные цели, так что каждая точка наблюдения будет обороняться против другой.
- в) Грязные трюки; например, вам показывают ваше фальшивое отражение в зеркале, которое демонстрирует, как вы разделяетесь (а вы и не думали этого делать), и говорят что вы раскалываетесь и не можете этому помешать (в конце концов, вы начинаете сопротивляться слишком сильно или впадаете в апатию, а затем и вправду разделяетесь).
- г) Большие массовые импланты, заставляющие вас помещать кусочки себя на других, чтобы их контролировать и удерживать в человеческом состоянии.
- д) Есть также полицейские импланты, в которых вас заставляли расщепляться и помещать “контролирующих существей” на “преступников”. В некоторых обществах каждый был обязан постоянно понемногу это делать, выполняя свой гражданский долг.
- е) В некоторых военных организациях на раннем траке офицеры отщепляли и внедряли управляющих существей своим подчинённым и т. д., проходя всю цепочку командования — в результате силы вторже-

ния работали как одна единица, которая управлялась тетаном на самом верху.

- ж) Иногда вас заставляли расщепляться, чтобы обеспечить служащих и рабочих для различных целей. Тетаны являются разменной монетой этой вселенной. Одна из причин, почему людей так легко набить ТТ, заключается в том, что у них есть ранние постулаты по поводу приобретения сущностей для использования в качестве слуг и рабов.
- з) Обычным делом, особенно во Вселенной символов, было помещать кусочки себя в мысленные пулы², для того чтобы скопировать эмоции и ощущения. Что-то из этого делалось по вашей доброй воле (вам нравилось иметь ощущения и т. д.), но что-то навязывалось или было позднее скрыто и выведено из-под вашего контроля, чтобы вас можно было заставить чувствовать боль и т. п.
- и) Вы намеренно создали механизм (который можно обнаружить в различных направлениях за пределами физической вселенной), чтобы создавать для себя реальность и пр., и помещали в него свои кусочки. Но опять-таки, здесь имеется большой груз имплантов, которые выводили его из-под вашего контроля, для того чтобы вас можно было поработить.
- к) Даже в штрафных вселенных использовались пункты типа “Есть — значит в душе быть тигром и скрыть это от себя навсегда (существует целая серия пунктов типа “тигр в душе”).

Если при чтении этого материала всплыли какие-то сущности, побудите их указать на существо, от которого они отделились.

Не делайте ошибки, думая, что мы все — это одно существо. Вокруг есть и другие люди. Но нас меньше, чем мы думаем.

Поскольку я сам едва начал заниматься этим, я могу не слишком много об этом рассказать. Поэтому, в оставшейся части главы, я лучше приведу несколько материалов которые имеют отношение к данной теме.

² см. далее раздел о мысленных пулах

2. Подробнее об Инциденте 2

Если говорить о звёздных империях, то Галактическая Конфедерация была сравнительно небольшой. Она расцвела на обломках Арсликуса, который поработил население этого и следующего внутренних спиральных рукавов (это были миллионы планет), и своей катастрофой погрузил Галактику в мрачные времена.

После больших катастроф люди спланиваются вокруг сильных лидеров и обращаются к ним за спасением. Поэтому эта стадия хорошо подходит для того, чтобы феодальные военачальники и честолюбивые демагоги втихую создавали свои собственные маленькие империи.

Эти империи обычно основываются ОТ низкого ранга, которые потом постепенно катятся по наклонной из-за проступков, ошибок, коррупции и невоздержанности. Используя продвинутые технологии и управляемую реинкарнацию, такой индивид мог оставаться у власти в течении многих тысяч или даже сотен тысяч лет, но в конце концов, он уступал более коварному ловкачу, революционному лидеру или кому-то еще. Затем цикл повторялся снова.

Феодальная Япония очень хорошо передает дух, который царил в Галактической Конфедерации; исключение, конечно же, составляли намного более продвинутая технология, а также то, что люди в ней имели больше прав и свобод (вы не смогли бы поддерживать высокую технологию с помощью рабов).

Эти империи часто старались привлекать “богов” как для того, чтобы справляться с катастрофами, так и в качестве способа поддерживать могущество императора, когда его собственных способностей начинало не хватать. Обычно настоящий бог (под которым я подразумеваю ОТ высокого ранга) не заинтересован возглавлять правительства, но он будет поддерживать императора, который оказывает ему гостеприимство. Последний император Конфедерации был редкостным экспертом в том, чтобы привлекать богов к цивилизации и держать их в узде.

В одном из самых обычных храмов богов (и он был далеко не единственным) использовались терминалы штрафных вселенных. Теоретически, существует набор из 64 терминалов, таких как Тигр, Шут (мудрый дурак), Пилот (*проводник*) и др. Если уж вы собираетесь быть богом, то вам понадобятся

какие-то проявления; здесь полезно взять что-то из того, что обычным людям трудно конфронтировать, поскольку это часто заставляет их мгновенно вас признать.

Поэтому в том храме стояли статуи всех этих ребят, и люди могли приходить и молиться им (очень осторожно и покорно, ведь случись чего — их могли запросто укокошить), ну а боги обычно черкнут строчку-другую на статуе, а иногда даже даруют что-нибудь. Настоящий бог на самом деле не находился в статуе — как правило, они были свободны от телесной оболочки и материализовали тела по своему желанию, но пользовались этими статуями, как якорными точками. Часто они являлись не в теле, а просто в виде лица, висящего в небе (по крайней мере, когда они хотели внушить массам благоговейный страх).

Конечно, небольшие империи типа Конфедерации не могли заполнить весь храм, и ОТ, которого им удавалось привлечь, ну скажем Пилот, был не столь могущественным и не таким искушённым парнем, по сравнению с тем Пилотом, которого могла себе позволить большая империя. Но, с другой стороны, более слабым богом легче управлять и его безопаснее иметь поблизости. В худшем случае, он смог бы уничтожить город, вряд ли он взял бы и зашвырнул на солнце всю планету.

Что касается того, как становятся богами, существует два способа. Либо они уже входили такими в эту вселенную (могущественные маги из Магической вселенной появляясь здесь на вершине своего могущества, пропустив Инцидент 1). Или же это обычные люди, которые посвятили много жизней исследованию пути из этой ловушки и зашедшие настолько далеко, чтобы вновь обрести способности ОТ.

Отклоняясь немного от темы, скажу, что многие поддаются соблазну стать богом (или останавливаются уровнем ниже и становятся императорами и т. п.) — это одна из причин, почему никто не проходит до конца всего пути отсюда. Ведь вы, конечно же, остаётесь в этой ловушке и в конце концов деградируете обратно до человека. Такова была участь Пилота из старой Конфедерации. Он изучил намного больше, чем я знаю сейчас и однажды, около 121 миллиона лет назад, стал богом. Когда это случилось, он прекратил поиски истины, и в конце концов потерпел поражение и оказался здесь вместе со всеми. Я не претендую на большее, чем быть одним из

кусочков той расколовшейся личности. Думаю, что вы найдете многих из нас. Так же, как и отколовшиеся кусочки других богов. Думаю, каждый из нас некогда совершил экскурс в бытие богом, и вот мы все до сих пор здесь, и человеческого в нас больше, чем когда-либо прежде.

В довершение описания предыстории Пилота, скажу, что к моменту Инцидента 2, он уже значительно деградировал и страдал от различных расстройств и антисоциальных тенденций. Он не ладил с другими богами и не любил густо населённых планет. Поэтому, чтобы как-то от него отделаться, его направили в мир джунглей, известный под названием Тиджиэк (его можно написать по-разному, это название произошло от крика динозавров одного из самых распространенных видов). Здесь он играл с животными и управлял их генетической линией, выполняя роль своего рода природного бога динозавров. Это был не очень густонаселённый мир. В основном здесь попадались лишь базы лесничих да партии охотников; все они прилежно приносили подношения на алтарь Пилота и усердно старались не испортить окружающую среду, чтобы его не разгневать. Планета никогда не была настоящей колонией, поскольку являлась копией Первоначальной Земли (из разрушенной домашней вселенной) и по этой причине считалась слишком рестимулирующей для разумной цивилизации.

Император, который либо почувствовал, что его способности слишком ослабли, либо крепко обидел кого-то из богов и хотел на какое-то время держаться подальше от этого района, решил отправиться на выполнение некоей миссии и больше не возвращался. До своего возвращения он передал империю в руки верных офицеров. Верные офицеры получили такое название, благодаря тому что они поддерживали императора в какой-то революции.

Верные офицеры должны были периодически избирать одного из своих главой Совета и Покровителем государства. Он управлял от лица отсутствующего императора, но его власть была очень ограничена. Руководящий Совет включал также избранных представителей благородных семейств, различных организаций и даже своего рода представителей профсоюзов (которые были единственными выборными представителями простого народа).

Многие из верных офицеров хотели стать следующим императором, но ни один из

них на это не осмеливался. Вместо этого они стремились завоевать положение и играли в обычные игры дворцовых интриг. Среди офицеров Ксему был одним из самых честолюбивых и безжалостных и, став главой Совета, он задумал Инцидент 2.

Другой группой, которая также принимала в этом участие, были торговцы имплантами. Они почти точно соответствуют нашим дельцам, которые занимаются торговлей и контрабандой оружия. Периодически им приходилось откуда-нибудь уносить ноги, спасаясь от линчевателей; тогда они обустроивались где-то ещё, на расстоянии нескольких тысяч световых лет отсюда. Группа, которая развернула здесь бизнес как раз перед Инцидентом 2, по слухам, в достаточно отдалённом прошлом удрала из Галактики Андромеды (до неё миллионы световых лет отсюда).

Импланты записываются, хранятся в архиве и продаются за деньги. Те, что использовались в Инциденте 2, были здесь в ходу уже довольно давно и не уникальны для Инцидента 2. По отдельности их можно найти во многих местах на траке. Можно также обнаружить, что в Инциденте 2 они использовались всем скопом. Здесь они почти никогда не будут базовыми; скорее всего, они применялись к данному индивиду и раньше. Большие массовые импланты вроде Инцидента 2 являются товаром номер один для торговцев имплантами; они очень редкие и чрезвычайно дорогие. Покупая подобный имплант, Ксему практически разорил империю.

Записываются импланты на кристаллах. Кристаллы — это просто высокотехнологичный эквивалент компьютерных микросхем; они применяются везде, начиная от управления навигационными программами и кончая записью музыки.

Имплант нужно телепатически спроецировать. Поэтому вам понадобятся сильно деградировавшие существа, которых превратили в механизмы (запрограммированные механические сущности); они должны считать предварительно записанный имплант (команды и картинки) с кристаллов и спроецировать его на людей.

Простейшее устройство для имплантации состоит из кристалла (с записанным на нём имплантом) и проектора; возможно также понадобится какой-то энергетический луч, и, самое главное, группа встроенных в машину сущностей, которые осуществляют телепатическое проецирование. Эту штучку нацеливают на “преступника” или воен-

нопленного и обрабатывают его, чтобы он был хорошим мальчиком и т. п. Они часто применяются у развитых цивилизаций; их легко купить, они просты в настройке и эксплуатации.

С другой стороны, массовый имплант требует тонны экзотической аппаратуры и сверхмощные имплантирующие устройства, способные накрыть всю планету. Они располагаются на спутниках (чтобы их не уничтожили, торговцы имплантами их охраняют и перевозят с места на место), которые вращаются на геостационарных орбитах (это означает, что спутник всё время остается над одним и тем же местом). Некоторые устройства размещаются в вулканах (где их системы коммуникации могут уходить далеко вглубь Земли), а между спутниками и вулканами проходят энергетические полосы (для работы устройств требуется два терминала). Как только силовые ленты заземлятся (этот процесс включает ионизацию линии, которая простирается от орбиты до поверхности земли), вулканы можно взорвать с помощью ядерных зарядов. Тогда устройства на спутниках могут начать телепатически проецировать картинки на всю планету (киноэкраны здесь не требуются).

Чтобы продать подобную установку, торговцы имплантами посылают своих агентов, с целью поднять волнения среди революционеров и разного сброда, а потом предстают при дворце, предлагая полезный инструмент для урегулирования бунтов и беспорядков. В случае с Ксему, он хотел захватить власть, поэтому в этой тайной деятельности они располагали его содействием. Великая чистка общества охватывала не только всех революционеров, представителей меньшинств и просто тех, кто мутит воду, но она также представляла скрытые средства для устранения всякого, кто мог воспрепятствовать планам захвата власти Ксему.

Имейте ввиду, что в обществе типа Конфедерации вы не могли просто расстрелять преступников. О реинкарнации было известно и даже у простых людей сохранялись слабые остатки воспоминаний о прошлых жизнях. Через каких-нибудь двадцать лет, преступник мог снова взяться за старое; весьма возможно, что он к тому же хотел бы и расквитаться. При наличии высокой технологии, нормальный срок жизни легко достигал двухсот лет, так что вы вполне могли опасаться того, что одни и те же нехорошие ребята будут появляться снова и снова.

Чтобы доставить на Землю всех жертв этого импланта, их нужно было накачать наркотиком, который приводил к временному прекращению жизненных функций. Поскольку тело ещё было живым, тетан оставался в нём (если только он не оказывался очень способным и сообразительным) и его можно заморозить и транспортировать. Это было обычным делом, которое Конфедерация вполне могла себе позволить, в то время как устройства, которые могли справляться с тетанами без тела, представляли собой экзотические достижения высокой технологии, и продавались по фантастическим ценам (несколько подобных устройств использовалось для охраны правителя от нападений полубогов, но их было не выгодно применять в широком масштабе). Когда массовое имплантирование началось, смерть тела жертвы уже не имеет значения, поскольку она остаётся на Земле под действием энергетических полей, способных управлять тетанами и без тела, пока они пользуются какими-то энергетическими формами (астральным телом и т. п.), находясь между жизнями (аппаратура торговцев имплантами была гораздо более технически совершенной и дорогостоящей, чем та, которая использовалась в Конфедерации).

Что бы всё устроить, требовалась малонаселённая планета, и желательно, чтобы это место было рестимулирующим. А именно — копия первоначальной Земли. Поэтому выбрали Тиджиэк, который был нашей Землёй во времена “Великой Смерти”, когда были истреблены динозавры. Инцидент 2 и *есть* эта “великая смерть”; это произошло на несколько миллионов лет раньше, чем показывают результаты радиоуглеродного датирования; погрешность возникает из-за того, что ядерные взрывы на время подняли общий уровень радиации. Ученые рассчитывают даты, исходя из предположения, что уровень радиации остаётся неизменным, поэтому когда они получают большее значение, они думают, что датированный объект был погребён позднее, потому что радиоактивный распад ещё не успел произойти (они не учитывают более высокого уровня радиации). В результате они датируют иридиевый слой (который служит признаком широкомасштабной планетной катастрофы) и миллиарды костей (см. книги типа “Раскапываем динозавров”) в районе 67 миллионов лет назад, вместо 75 миллионов. Конечно, сегодня достоверным научным объяснением этого слоя является то, что в Землю врезалась комета (воздействие достаточно большого планетарного тела, вероятно, может

создать достаточно тепла для того, чтобы запустить в ядерную реакцию).

Нужно было прогнать с Земли Пилота, но эти ребята знали, как управляться с богами, которые некстати встали на их пути. Когда они оскверняют святыни и подстрекают к беспорядкам и маршам протеста против одного из богов, он, как правило, уничтожит несколько человек, а потом скажет: “Да катитесь вы все к чёрту!” и отправится искать цивилизацию, которая будем им дорожить. Боги любят, когда им поклоняются, а не когда их критикуют.

Когда начался Инцидент 2, Пилот находился за тысячи световых лет оттуда, и искал подходящее место, где он мог бы обосноваться. Он был рассержен на Конфедерацию и его совершенно не волновало, что с ней будет дальше, но он потратил много времени на живую природу Земли и всё ещё имел некоторую связь с жизненными формами. Когда произошел первый взрыв, он почувствовал великий крик о помощи и тут же вновь очутился в небе над Землёй. И тут он узрел миллиарды усеявших пляжи людей, и умиравших повсюду живых существ.

Главная способность ОТ в этой вселенной — это способность принимать на себя управление моделированием вселенной или какой-то её части. Фундаментальную Статику, которая лежит в основе всего сущего, не волнует, какой её фрагмент является источником моделирования. Неважно, какой её фрагмент создал что-то изначально; любой может стать тем, кто это создал, просто если примет на себя ответственность за это и задачу продолжения создания этого в настоящем моменте. А с этой ответственностью приходит и способность быть причиной, управлять созиданием и изменять его.

В начале трака тетаны дрались за право нести настоящую ответственность и управлять, но в более современных вселенных общей тенденцией является борьба за то, чтобы избежать ответственности, поэтому для того, кто хочет быть богом, становится нехитрым делом воздеть руки и сказать: “А ну, дайте-ка мне эту ответственность”, и простак будет счастлив передать этому богу всю свою ответственность, а значит и весь контроль над этой вселенной.

Предположим, вы — бог и видите какое-то бедствие или что-то ещё, чем вы хотели бы управлять; тогда первое, то вам нужно сделать — это стать тем, кто это создаёт (*моделирует*). Пусть, к примеру, прорывается

дамба из-за какого-то дурака-инженера, который построил её неправильно. Вы (как бог) приходите и говорите: “Я это создаю (*моделирую*)”. Вы телепатически это проецируете с твёрдым намерением, и все сразу же с вами согласятся, поскольку не хотят, чтобы их обвинили в разрушении дамбы. А в особенности, все те ребята, что строили эту дамбу. Они будут более чем счастливы передать вам всю ответственность. А вы-то бог и вам до лампочки, что вас обвинят в чём-то. Частью того, что необходимо, чтобы стать богом, является готовность делать всё, что угодно и быть причиной для всего, чего угодно. Поэтому вы не против стать тем, кто служит причиной разрушения дамбы. А вместе с этим вы приобретаете контроль над этим созданием (*моделью*). Теперь всё что вам нужно сделать — это изменить своё решение о том, что должно здесь случиться, и всё изменится, поскольку сейчас именно ваша, а не чья-то ещё мечта, управляет созданием реальности. А после того, как дамба внезапно появляется вновь целёхонькая и разрушения стираются вашими постулатами, люди будут ещё больше готовы согласиться с тем, что вы являетесь всему причиной — им понравился результат.

И вот, когда Пилот появился в небе во время этого импланта, его мгновенной инстинктивной реакцией было телепатически распространить мысль “Я СОЗДАЮ ВСЁ ЭТО”, а реакцией всех живых существ и пленных людей на Земле было согласиться с этим намерением. И имплант остановился.

Но запрограммированные сущности на спутниках и команда торговцев имплантами (а возможно, и другие боги, которые поддерживали намерение Ксему провести имплантирование) не вошли в компульсивное согласие с намерением Пилота, а вместо этого продолжали настаивать на том, что именно они всё это создают.

В результате всё зависло в неподвижности, а индивиды, которые боролись за контроль, начали своего рода “войну вспышками” и сражение за то, кто способен принять больше ответственности. И если бы Пилот просто продержался ещё немного, он смог бы победить, поскольку на его стороне было массовое согласие населения. Но борьба требовала времени, а Пилот был уже ослабшим богом, который рассчитывал только на то, чтобы лишь на мгновение принять ответственность за этот кошмар, чтобы быть в состоянии его изменить. Но всё вышло по-другому. И вот оказалось, что он тут сидит со всей ответ-

ственностью за разработку и запуск импланта, за всё, что уже причинили людям, а также за то, что раньше он бросил планету. Это было для него слишком и он отступил. И это стало его концом.

Вы остаётесь богом до тех пор, пока можете принимать ответственность, не страдая от последствий, и когда это не удаётся, вы начинаете избегать ответственности, и вот вы покатались вниз. Попытавшись остановить имплант и потерпев неудачу, он сдался и прошёл имплантирование вместе со всеми.

Я не слишком много знаю о последующих событиях в Конфедерации. По рассказам Рона, верные офицеры подняли восстание и свергли Ксему. Полагаю, что в тот момент они провозглашали свою верность по отношению к людям, хотя и не этому были обязаны своим названием. Возможно, вокруг болтались ещё несколько богов (их с самого начала было не много), но большинство из них выпроводили отсюда, так же как и Пилота (у них не было той глубокой привязанности к Земле, поэтому они так и не вернулись назад).

Могу предположить, что Тигр (из старой штрафной вселенной с целью “Есть”) остался и поддержал Ксему и его массовое имплантирование. Возможно, Королева фей (из штрафной вселенной с целью “Украшать”) также осталась, чтобы воспрепятствовать имплантированию. Рон рассказывал о том, как взорвался её дворец. Но вряд ли это было на Земле. Возможно, сам имплант содержал картинку этого взрыва. Пилот, между прочим, происходит из штрафной вселенной с целью “Вести” (*направлять*). Чтобы стать одним из этих богов, вы должны обладать способностью использовать модели из штрафных вселенных без включения остального материала, падения по тону и деградации, которые в них изображались.

Массовые импланты попадают редко, но трак длинный и там их было много как до, так и после Инцидента 2. Обычно их нельзя пройти без предварительного стирания штрафных вселенных, поскольку они преднамеренно устроены так, что очень жёстко включают модели из них. Но Инцидент 2 имеет одну особенность — он был на мгновение остановлен неудачной попыткой Пилота; это предоставляет нам способ его пройти без необходимости улаживать тонны рестимуляций, которые происходят в поздних частях инцидента. Благодаря тому, что инцидент был на несколько секунд остановлен, вы можете стереть начальную часть и выйти из него в

момент появления Пилота, без необходимости волей-неволей продвигаться дальше в более поздние тяжёлые части инцидента. Именно попытки пройти эти более поздние участки (которые не являются базовыми) без предварительного прохождения штрафных вселенных явились тем, что чуть не погубило Рона.

По сути мы имели дело с “Уловкой-22”³. Чтобы добраться до штрафных вселенных, вам нужно стереть заряд массовых имплантов. Но прежде чем вы сможете безопасно работать с массовыми имплантами, вам необходимо пройти штрафные вселенные. Рон нашёл способ безопасного прохождения Инцидента 2, пожертвовав собой ради других, поскольку ему нужно было пройти конец инцидента, чтобы обнаружить его начало.

Замечание: Список вулканов, приведённый в материалах ОТ 3, не очень точен. Земля несколько изменилась. Для вас в этом нет ничего страшного, потому что названия вулканов не хранятся в банке и существо просто находит то, что ему нужно. С кем-то вроде геолога, кто действительно точно знает где расположены современные вулканы, может и в самом деле случиться масса неприятностей на уровне ОТ 3 — он может настаивать на их совпадении с тем расположением, которое ему известно, и это может сыграть роль неправильного определения местоположения. Большинство людей имеют лишь смутное представление о том, где расположен, к примеру, вулкан Кракатау. Поэтому, если им нужно указать вулкан где-то в этой части света, они назовут Кракатау и этого будет вполне достаточно. Я никогда не давал себе труда оценить список вулканов, когда одитировал Инцидент 2 у сущностей. Всё отлично работает, если просто побудить их указать место, не заботясь о конкретном названии. Наилучший способ обработки вулканов на уровне ОТ 3 — просто побудить существо указать на вулкан, где оно подверглось имплантации, не проводя никакого оценивания.

3. Запрограммированные механические сущности

12 мая 1990 года

³ “Уловка-22” — парадоксальная ситуация, положение, из которого нет выхода; заколдованный круг (по названию одноимённой книги американского писателя Дж. Хеллера).

Существует лёгкая механика, которая просто смоделирована и тяжёлая механика, построенная из существ.

С лёгкой механикой обычно можно без труда разобраться с помощью процессов моделирования и методики НОТов. Под лёгкой я подразумеваю механику, которая была смоделирована непосредственно. Например, вы просто моделируете электрический генератор на кухне и постулируете, что он работает и питает энергией холодильник. ТТ могут сами создать подобный механизм или застрянут в механизме, созданной кем-то другим, а могут забраться в механизм, который создаёте вы. В любом случае ТТ можно легко удалить с помощью техники обработки вэйлансов из НОТов. Что касается вашего кейса, то вы можете просто смоделировать и отбросить много таких механизмов, хорошо проведя время и добившись хорошего увеличения обладания. Механика такого типа может быть весьма сложной и даже обладать значительной массой, если вы склонны создавать очень твёрдые постулаты.

Но существует и другая разновидность механики. Эти механизмы состоят из серии запрограммированных постулатов, которые что-то создают или заставляют что-то произойти.

Например, вы создаете постулат “Когда откроется дверь, появится ведро воды и выльется на голову человека. Если он при этом закричит, то из кладовки выбежит мышка; в противном случае появится лицо клоуна и скажет: “Добрый день!”. Однажды вы его создаёте и оставляете висеть над дверью, пока он не сработает. Либо вы заставите его срабатывать всякий раз, до тех пор пока вы его не отключите, или пока его не сотрёт кто-то другой.

Эти постулированные программы могут быть весьма сложными. Совсем как компьютерные программы, за тем исключением, что они могут достигать уровня инструментов, которые создают и управляют вселенными.

В чистом виде, запрограммированные механизмы (или просто запрограммированные серии постулатов) могут быть весьма полезны и лишь слегка аберируют. Изначально присущим им недостатком было то, что вы могли их установить, чтобы они работали вечно, а потом забыть о них и потерять над ними контроль. Позднее на траке они стали заселяться ТТ, которые их копировали, мешали им работать и пр. Опять-таки это можно уладить,

удаляя эти существа при помощи методики НОТов.

Как правило, программирование механизма производится на своеобразной матрице. Обычно она располагается в каком-то отдельном созданном вами пространстве. Чтобы запустить механизм, вы в него залезаете и помещаете лёгкое намерение (или, позднее на траке, энергию) в одну из таких матриц.

Поскольку индивиды могли довольно легко стирать друг у друга механизмы, мы начали создавать копии матриц и выстраивать несколько уровней постулатов о продолжении и искажении (*пере-естьности*) с целью их спрятать, чтобы кому-нибудь злоумышленнику пришлось пробираться через 3–4 уровня матриц, если он попытается получить доступ к основной матрице механизма. Конечно, если кто-то рассоздавал вашу механику, вы запросто могли создать её заново.

Однако, тем временем мы сползли вниз по тону и во времена Вселенной символов, уже имели весьма сложную механику и слишком много суждений о неспособности её сохранить от посягательств врага. И вот родилась новая мысль — создать механизм, который мог бы выживать. Идея состояла в том, чтобы превратить существ в роботов, с тем чтобы они поддерживали модель механизма.

Это был первый раз, когда существа встраивались внутрь запрограммированных механизмов. Но существа всё ещё обладали значительным могуществом и не оставались внутри механизмов навечно. Это много раз случалось с каждым из нас. Вас захватывали, встраивали в механизм и оставляли так на тысячи, а иногда и триллионы лет, но однажды вы просыпались и говорили: “Да катись он к чёрту!” — и были таковы. Ни одна из ныне существующих механических сущностей не прослеживается даже до Вселенной символов.

Нынешняя группа Запрограммированных Механических Сущностей или ЗМС, как я их буду называть, прослеживается, в основном, до Магической вселенной. Магическая вселенная была по-настоящему помешана на механике; там встраивали существа в волшебные палочки, кольца власти и всякие подобные штучки. Но многие существа были куда-то встроены в этой вселенной, а иногда попадают те, что прослеживаются до войн Теты и MEST.

Существа становятся ядром механизма, которое следует серии запрограммированных постулатов, заложенных в его матрицу. За-

метьте, что сами существа не вносят собственных постулатов в общую картину. Они просто волей-неволей выполняют программу. Так что будьте с ними помягче и не злитесь на них за то, что делает механизм. Эти ребята — просто рабы и, как правило, сидят там уже очень долго.

Торговцы имплантами являются крупными производителями ЗМС в этой вселенной. Массовые импланты оставляют после себя множество отколовшихся кусочков существ; они валяются повсюду и их подбирают те самые торговцы, которые продали имплант правительству. Они отвозят их обратно на свои фабрики. При использовании обычных электронных имплантов в камере имплантирования также зачастую накапливаются целые кучи отходов, состоящих из ТТ и пр., выбитых из ребят, которые прошли имплант. Их также переправляют на фабрики. Торговцы имплантами запугивают правительства разными историями, заставляя их считать этот мусор чем-то сродни радиоактивным отходам, так что они даже оплачивают имплантерам их вывод.

Кроме встраивания ЗМС в установки для имплантирования, современные фабрики также производят ЗМС на заказ для других применений. Одной из популярных моделей является “вирус”. Здесь я не пользуюсь метафорой, а говорю о настоящих физических вирусах, с которыми борются врачи. Вирусы — это не совсем формы жизни, но они делают тело больным и помещают в клетки маленькие якорные точки, которые как раз напоминают уменьшенные копии ядра чёрных цилиндрических механизмов, в которые эти ребята были встроены.

Как правило, вирусы продаются для применения против вражеского населения. Однако, их также выпускают на тюремные планеты, чтобы держать их обитателей под подавлением. В частности, за последние десять тысяч лет огромное их количество было сброшено сюда, для того чтобы держать эту планету под контролем, после того, как нынешняя космическая империя решила использовать её в качестве планеты-тюрьмы.

При прохождении вирусных ЗМС, создаётся впечатление, что они все происходят из недавних массовых имплантов, сделанных либо около 18 000, либо в районе 7 000 лет назад; они долгое время хранились на складе, а потом были в различные моменты выпущены на Землю, главным образом в средние века.

Программирование ЗМС часто включает в себя механизм расщепления. Существо заставляют разделиться на два (это то, что я называю отколовшейся точкой наблюдения или механизмом ОН). Это что касается программирования.

При прохождении Вируса, вы обнаружите в теле тысячи ЗМС. Когда вы одитируете одну из них, она уходит, но потом “замещается” копией, порождённой повторным расщеплением оригинала, и снова появляется на том же месте. Вы можете снова её проодитировать, получая те же самые даты и всё остальное, заставите её опять рассеяться, лишь с тем, чтобы она вновь появилась. Вместо этого вам нужно найти оригинал и одитировать именно его. Но иногда даже он будет “замещаться” копией. В этом случае вы ищите следующий уровень. Вы обнаружите, что для того чтобы найти базовые оригиналы, вам нужно попасть в некое странное пространство. Просто продолжайте отрабатывать уровень за уровнем, до тех пор пока не удалите сущность, которая не будет замещаться.

При работе с вирусом всегда проверяйте, не замещается ли он после того, как рассеется. После удаления базовой сущности, просмотрите в обратном порядке всю серию матриц и тело, нет ли каких-нибудь отколовшихся точек наблюдения, которые всё ещё не рассеялись. Иногда им нужен небольшой толчок, чтобы они ушли (рассейте их путём рассмотрения или с помощью вопроса “кто ты?”).

Если вы заболели из-за вируса или вы одитируете кого-то, заболевшего из-за вируса, то обычно потребуется удалить несколько вирусных ЗМС, прежде чем тело начнёт выздоравливать. То есть в основе болезни могут лежать три или четыре базовых индивида, каждый со своими собственными датами и всем остальным. Существует также сильная тенденция к тому, чтобы вирус появился вновь. Поэтому, в течении последующей недели, каждый день проверяйте, нет ли там ещё какой-нибудь базовой сущности. Создаётся такое впечатление, что существует ещё один, более глубокий механизм, который пытается поместить новый вирус на замену старому (но это не “замещение”, описанное выше, потому что у него будут свои собственные даты и всё остальное — это не просто ещё одна копия старого вируса). С этой методикой вы, вероятно, сможете быстро восстановить силы с минимальным количеством одитинга. То есть болезнь уходит совсем, а не просто “возможно теперь мне станет лучше”, как это бывает во

многих ассистах. Теперь каждый раз, когда тело вновь начнёт заболеть, просто удаляйте ещё один вирус, до тех пор пока полностью с этим не справитесь.

Таким свойством замещения обладают многие разновидности ЗМС, и чтобы добраться до основы, вам потребуется пробиться через несколько слоев матриц. Иногда вам попадётся какой-нибудь ТТ или брикет, которые тоже вытворяют подобные штуки, но это бывает редко. Если у вас что-то рассеивается на весьма конкретном ответе, а потом та же самая вещь несколько позже возникает опять и непохоже, что её кто-то копирует, то проведите проверку на замещение и отследите его вплоть до базовой сущности. На НОТах несколько раз случалось так, что я на протяжении нескольких недель продолжал снова и снова получать ответ одного и того же вэйланса от множества существ в одном и том же месте (в промежутках между прохождением других вещей). Это может обесценить вашу способность что-либо рассеивать; в результате НОТы могут показаться бесконечными.

Частично их обработка состоит в том, что вы побуждаете их обнаружить первый раз, когда их превратили в механизмы во Вселенной символов. Похоже в процессе построения механизма использовался цилиндр, покрытый картинками всех терминалов штрафных вселенных. По-видимому, существо не конфронтировало по крайней мере некоторые из этих изображений, поэтому оно было не способно пройти сквозь стенку этого цилиндра, несмотря на то, что ему ничего не стоило пройти сквозь обычный МЕСТ. Оно избегало этих моделей — вот в чём дело. Его неконфронт был столь полным, что оно ни за что не хотело прикоснуться к стенке цилиндра и скорее дало бы раздавить себя внутри. В такой цилиндр помещали целую толпу существ, а потом цилиндр сжимали. Жертвы всё плотнее и плотнее съеживались внутри него. Это инцидент, в котором под высоким давлением формировался брикет. После этого их имплантировали и закладывали программу. Этот инцидент гораздо более сложен, но всё, что нужно — это обнаружить цилиндр в его начале.

Вы увидите, что перед этим они были пойманы в какую-нибудь ловушку. В одной из распространённых ловушек использовалась пирамида с расположенными рядами на стенах символами штрафных вселенных. Существо туда забредает и дверь закрывается — вот оно попало. В ловушках других типов использовались символы штрафных вселен-

ных вроде гигантского тигра, русалки и пр., существо притягивала эстетика этих моделей, а потом его удерживали включением завершающей части штрафной вселенной. Существовали также символные ловушки, основанные на вэйлансных массах, таких как Ученый или Девушка⁴. Похоже на то, что все ловушки во Вселенной символов, прямо или косвенно, основаны на избегании первоначальных терминалов штрафных вселенных, поскольку вэйлансные массы изначально имплантировались с использованием их копий. Поэтому вы можете побудить существо обнаружить, как его поймали, а потом перевести его внимание несколько раньше на штрафные вселенные и посредством этого, уничтожить эффект его попадания в ловушку.

Что касается процедуры для обработки ЗМС, у неё есть короткая и длинная формы. Этим ребятам трудно проснуться и уйти, ведь они так долго были МЕСТом. Поэтому длинная форма призвана подробно разобраться со всем циклом их пребывания в ловушке, и постепенно, не особенно их перегружая, из неё вытащить. Но чтобы её пройти требуется немало времени и труда. Применение короткой формы зависит от того, достаточно ли у вас сил и предоставляете ли вы им достаточно бытийности, чтобы побудить обнаружить парочку ключевых вещей, не заботясь об обработке всего остального материала, который содержится в длинной форме.

Вам необходимо знать длинную форму и, возможно, пройти её несколько раз, для того чтобы поднять свою причинность. Потом вы можете начать упрощать шаги, до тех пор пока не придёте к короткой форме. На самом деле, было бы неплохо подняться до уровня, когда можно освобождать этих ребят исключительно путём рассмотрения и предоставления им бытийности, но это всё равно, что воскрешать мертвых.

Иногда можно обнаружить ЗМС напрямую. Но обычно вам просто нужно обработать какой-нибудь механизм. Механизм включает в себя ЗМС, матрицу, всевозможные модели и, как правило, множество ТТ и брикетов. Вы можете обработать весь механизм целиком, посредством приведённой ниже процедуры и большая его часть разрядится сразу же после того, как уйдёт ядро механизма, которое вы улаживаете в завершающей части процедуры. При работе с помощью техники НОТов или простым датированием/обнаружением инци-

⁴ см. соответствующий раздел в главе 9

дента создания этого механизма создаётся впечатление, будто механизм рассеивается, и вы можете подумать, что там ничего больше нет. Но несколько дней спустя ядро механизма заново создаёт его целиком, в него попадают новые ТТ и вот, вся эта штука здесь, как ни в чём не бывало. Поэтому, если кажется, что механизм исчез, проверьте, не сохранилось ли его ядро, и продолжайте процесс, если оно даёт показания на э-метре.

3.1 Обработка механизмов — длинная форма

1. Найдите ЗМС или механизм (*машинку*), содержащий ЗМС (если это механизм, проверьте ЗМС на чтение, поскольку бывают и простые механизмы, для которых требуется лишь обработать ТТ). Если очевидно, что за ним скрывается какая-то базовая сущность (в каком-то другом месте), то переключитесь на неё.
2. Обработайте вне-инт⁵. У механизмов почти всегда бывает вне-инт, но сначала проведите проверку на интериоризацию и пропустите этот шаг, если нет чтения.

ХОЧЕШЬ ВОЙТИ

НЕ МОЖЕШЬ ПОПАСТЬ ВНУТРЬ

ВЫБИТА ИЗ ПРОСТРАНСТВА

НЕ МОЖЕШЬ ВОЙТИ

ПОЙМАННОСТЬ В ЛОВУШКУ

СИЛОЙ ЗАГНАЛИ ВНУТРЬ

ЗАТАЩИЛИ (*втащили, затащили, втянули*) ВНУТРЬ

ЗАТОЛКАЛИ (*втолкнули*) ВНУТРЬ

ЗАСТАВИЛИ ВОЙТИ ВНУТРЬ

ПРЕВРАЩЕНА В МЕХАНИЗМ

Обратите внимание, что два последних пункта добавлены мной. При маленьких чтениях укажите, что это “правильно для некоторых пунктов” и продолжайте оценивание. Когда вы получите хорошее чтение, отметьте, что здесь сидит основной заряд. Заряд может также сидеть на варианте платена с предлогом “НА” (то есть “Затащили НА”, “Затолкали НА” и т. п.), но я сталкивался с этим лишь в редких случаях, когда механизм состоял из нескольких слоёв (типа слоистого “покрова замешательства”).

На самом деле, вы можете провести здесь весь рандаун интериоризации, но настоящий заряд, который сидит у этих ребят на интериоризации, в основном связан с цепью механизмов, и инцидент, где их превратили в механизмы, является базовым для всей цепи инцидентов, где их загоняли силой внутрь, и т. п. Поэтому, просто продолжайте обрабатывать механику; это быстрее приведет вас к базовому инциденту.

3. Факультативный шаг: Определите дату когда они вошли в тело. Это полезно при обработке вирусов или других подвижных ЗМС, которые вошли в него недавно. Для обычных механизмов, которые были построены, установлены и остаются в вас до сих пор, этот шаг не очень полезен, разве что в целях получения исследовательских данных. Для вируса вы можете даже определить когда он впервые был отправлен на Землю.
4. Побудите их обнаружить как их превратили в механизм. Если нужно, определите дату и местоположение этого инцидента. Легче всего, вначале проверить, в какой это было вселенной (нынешней, Магической или более ранней). Определение местоположения вы можете провести, побуждая их указать на него. Я дошёл до того, что оценивал звёздные карты для определения местоположения “машиностроительной” фабрики (для недавно созданных вирусов — со старыми это не имеет смысла, поскольку звёзды движутся по отношению к друг другу), но, по видимому, не стоит себя утруждать этой работой.

Недавние механизмы обычно побывали в массовых имплантах до процесса создания механизма. Вы можете побудить их отметить этот момент и снова провести определение даты и местоположения, а также обнаружить предыдущий момент захвата и т. п., что является началом инцидента.

Проводите этот шаг только до того момента, когда механизм развалится. В конце концов, вы сможете предоставить им достаточную бытийность, побудить их обнаружить, как их превратили в механизм, и иметь достаточно Теты, чтобы просто заставить механизм в этот момент рассыпаться.

Если на этом шаге механизм уходит, проверьте, не осталось ли там его ядра и продолжайте только в случае, если оно присутствует.

⁵ вне-инт — проблема, связанная с интериоризацией (слишком глубокое или слишком плотное вхождение, погружение во что-либо)

Если оно хорошо высвободилось, можете перейти к следующему шагу, не дожидаясь когда механизм полностью развалится. Но если оно остаётся очень твёрдым и не даёт хороших показаний, проверьте на наличие проступков, где вы превращали других в механизмы.

5. Побудите их обнаружить первый раз, когда их превратили в механизм. Я всегда обнаруживал, что это было во Вселенной символов (но, возможно, время от времени будут попадаться исключения, или потребуются отметить какие-то промежуточные инциденты, прежде чем удастся добраться до базового). Если нужно, побудите их обнаружить цилиндр, с помощью которого создавались механизмы. Я не советую вам проводить определение даты и местоположения на этом шаге, потому что вы всё ещё можете иметь дело с составным механизмом и разные индивиды в нём могут иметь разные даты инцидентов.

Если похоже на то, что они не могут этого сделать, побудите их обнаружить, как они превращали других в механизмы во Вселенной символов.

6. Побудите их обнаружить, как их поймали перед тем как встроили в механизм. Обычно я проводил проверку на ловушку-пирамиду, символьную ловушку и т. д. и пытался определить точно, но это довольно бесполезная работа, и к тому же нелёгкая. Вместо этого просто переключите их внимание в более ранние моменты, к штрафным вселенным и укажите, что они лежат в основе всех техник поимки в ловушку во Вселенной символов.
7. Проведите оценивание для штрафной вселенной, на которой основана их ловушка. Для этого оцените динамики. Затем проверьте цели динамики, которая дала наилучшее чтение. Иногда у вас будет несколько чтений. Просто возьмите то, что даёт самое лучшее чтение. Иногда вы всё ещё будете иметь дело с составным механизмом и, возможно, потребуется пройти пару целей (для одной или разных динамик), чтобы всё это рассеять.
8. Для каждой обнаруженной цели штрафной вселенной побудите их её пройти следующим образом:

Отметьте “(цель) — это изначальное (*естественное*) состояние”;

Отметьте как тебя затолкали в эту вселенную
И/или как ты затолкала в неё других;

И/или другие заталкивали в неё других;

Отметьте “(цель) — это изначальное (*естественное*) состояние”;

Если нужно, спросите: “Кто ты?” (получите ответ “я”).

При необходимости пройдите с ними другую цель. Часто какие-то сущности рассеиваются, но какие-то из них остаются. Вы можете также просто попробовать использовать первую цель — “Создавать”. Если на другой цели сидит большой заряд, она, вероятно, не пойдёт, но, как правило, она будет проходиться вторым номером, после того, как уйдёт самая заряженная цель.

9. Если похоже на то, что что-то ещё остаётся, пройдите Вселенную соглашений, побудив их проделать следующее:

Отметьте стремление войти в согласие;

Отметьте прохождение через треугольник;

Отметьте первую строчку “Быть в согласии — это изначальное (*естественное*) состояние”;

Отметьте более ранний случай, когда ты решила согласиться;

Если нужно, спросите: “Кто ты?” (получите ответ “я”).

При необходимости вы можете также побудить их обнаружить, как они поощряли других согласиться, и как другие поощряли других согласиться. Или побудить их отметить работу над вселенными соглашений (задавая соглашения, разрабатывая вселенные или постулируя их).

Каждый из вышеперечисленных шагов можно сократить. Просто отметьте цель и существа, у которых на ней есть заряд, уйдут. Останутся другие, но это не является их основной заряженной областью, поэтому можете перейти к следующему шагу.

Прохождение неверной цели не приведёт к особым неприятностям. У любого из нас имеется некоторый заряд на каждой из 64-х целей штрафных вселенных. Так что это не приведёт к явлениям, которые возникают при прохождении неверного списка. Но подчас вы столкнётесь с тем, что какая-то сущность станет возражать против данной цели и захочет пройти другую цель — так происходит, когда вы пытаетесь одитировать существо, которое уже ушло. Когда кто-то из сущностей обнаруживает цель, другие обычно наблюдают за ним из чистого интереса, даже если это не та цель, которую они сами хотят пройти.

Вам нужно следить за тем, чтобы не было превышения. Для обработки превышения, побудите сущность отметить момент релиза и подтвердите его (либо примените полную процедуру восстановления, но это редко бывает нужно).

Иногда вы внезапно обнаружите, что вся эта путаница распадается на части, превращаясь в облако (*стаю*) индивидов. Просто сидите и подтверждайте; если нужно, обрабатывайте частичный распад. Иногда вам целесообразно в этот момент просто сделать перерыв и дать им возможность разобраться и уйти. Затем снова проверьте, не нужно ли ещё что-то улаживать и нет ли каких-то остатков механизма, которые нужно одитировать.

Следите также за случаями замещения, как описывалось ранее. Вы можете столкнуться и с простым копированием.

Могут также иметь место обычные явления НОТов. Один механизм может цепляться за другой или скрывать его. Иногда встречаются восстановительные (*ремонтные*) механизмы, которые поддерживают в рабочем состоянии те механизмы, которые вы одитируете, и копируют их, когда они пропадают.

3.2 Прояснение больших массивов механизмов

Иногда вы сталкиваетесь с большой репутанной массой из ЗМС. Удалить одну из них трудно, потому что остальные стараются удержать её на месте. Их может быть так много, что если работать с каждой по отдельности, это просто займёт слишком много времени.

Следующая процедура будет удалять их в больших количествах (но не все сразу). Обычно она подчищает всю область. Она основана на том, что многие из них будут из чистого интереса наблюдать, как какое-то существо отмечает штрафную вселенную. В большом скоплении ЗМС, найдутся, как минимум, несколько таких, которые смогут проходить любую выбранную цель.

Так что проведите всю массу сущностей через полный набор штрафных вселенных, используя широкий охват вниманием (*охватите вниманием всю массу сущностей*). Обычно можно начать с цели “Создавать” и пройти по порядку весь список целей. Это делается так же как в шаге 8 (см. выше). Сама цель и каждый шаг, где вы что-то обнаруживаете и отмечаете, должны давать чтение. Ве-

роятно, на каждой цели будет рассеиваться значительное число сущностей. В какой-то момент все они осознают общий шаблон штрафных вселенных, а именно, что все цели были испорчены в них одинаковым образом; тогда вы получите большой релиз и у тех сущностей, чьи цели ещё не проходились. Не продолжайте проходить цели дальше этого момента (в противном случае вам придётся исправлять превышения сразу у многих индивидов). Если цель не читается, то возможно, момент её релиза уже прошёл.

Потом пройдите шаг 9 (Вселенная приглашений), чтобы обработать всё, что осталось. Если нужно, давайте индивидам подтверждения; после этого сделайте перерыв.

Хотя это приведёт к тому, что многие из них рассеются и массив станет чище, будет много тех, кто не готов к массовому прояснению (*клированию*). Но поскольку, в основном, они находятся где-то на полпути к этому, иногда вы можете рассеять их с помощью простого рассмотрения или вопроса “Кто ты?” (получите ответ “я”). Обычно это обрабатывается путём применения к ним короткой версии обработки механизмов (см. ниже), (даже если обычно вы всё ещё используете длинную версию), поскольку они уже частично высвободились.

3.3 Обработка механизмов — краткая форма

Здесь мы рассчитываем на вашу способность настолько хорошо предоставлять им бытийность и поднять их до такой степени уверенности в обнаружении пунктов, что большую часть шагов можно пропустить. Если требуется, вы можете воспользоваться каким-то шагом из длинной версии.

Это предпочтительный процесс и его следует применять всегда, когда это возможно. Он достаточно небольшой и лёгкий, чтобы его можно было использовать вне сессии, когда только ваши восприятия будут к нему готовы. На начальном этапе при проведении ассистов важно, чтобы вы могли что-то обработать, даже когда у вас под рукой нет э-метра. Далее он по ходу дела даёт вам прием для разборки тета-ловушек, даже если у вас нет под рукой ни тела, ни э-метра.

Этот процесс требует определённого мастерства и вам нужно постепенно его нарабатывать. На каждом шаге вы должны полу-

чать чтение и наблюдать как различные штуки разваливаются и уходят.

1. Определите местоположение механизма (механизм или ЗМС даст чтение).
2. Побудите сущность обнаружить как её превратили в механизм.

На этом шаге она должна в значительной мере высвободиться (хотя, возможно, и не настолько, как в шаге 4 длинной версии). Если нужно, вы можете провести для неё датирование или даже пройти по шагам 2–4 длинной версии. Но на самом деле, вы всегда сможете этого добиться простым обнаружением и отметкой, если предоставите им достаточно жизни, чтобы протащить их через вне-инт и избегание времени и места этого инцидента.

3. Побудите их обнаружить, как их в первый раз превратили в механизм.

Это то же самое, что и шаг 5 длинной версии. Но в длинной версии вы можете не совсем аккуратно выполнить шаг 5 и всё же провести их через следующий шаг 6. В данном случае шаг 5 нужно пройти как следует, чтобы они на самом деле рассеяли заряд.

4. Побудите их отметить, как они превращали других в механизмы.
5. Побудите их обнаружить, как их хитростью заставили считать механику необходимой.

Изначально у меня не было шагов 4 и 5 и это создавало трудности в проведении шага 6 (см. ниже). Как только я добавил эти два шага, большинство из них стали рассеиваться на шаге 5, а остальные, как правило, уходили на простом вопросе “Кто ты?”. После этого в шаге 7, похоже, уже никогда не возникало необходимости, на я включил его сюда на тот случай, если он потребуется, когда вы только начинаете процесс.

6. Спросите их “Кто ты?” (добиваясь ответа “я”).

Вначале я проводил здесь шаги 7 и 8 длинной формы, побуждая их проходить штрафные вселенные. Это требовало оценивания и отнимало слишком много времени. Но если это покажется необходимым, то вы можете здесь их пройти. Я пытался просто побуждать их проходить Вселенную соглашений, но обычно это не срабатывало, до тех пор пока мне не пришлось в голову задать сначала вопрос “Кто ты?”, чтобы немного вернуть их к жизни. Он поднимает их до уровня, когда они в состоянии это выполнить. Иногда они даже рассеивались на этом шаге, но это происхо-

дило не часто (ситуация изменилась, когда я добавил шаги 4 и 5 (см. выше), тогда они стали легко рассеиваться на этом шаге). Обычно, они всё ещё находятся в шоке от того, что так долго были механизмами и испытывают необходимость в чём-то, что помогло бы им немного укрепить силы (чтобы их снова не поймали) прежде чем они уйдут.

7. Пройдите Вселенную соглашений.

Обнаружьте стремление принять соглашение.

Обнаружьте прохождение через перевернутый треугольник (золотой).

Отметьте первую строчку “Соглашаться — это изначальное (*естественное*) состояние”.

Обнаружьте более ранний момент, когда вы приняли решение согласиться.

Если нужно, спросите “Кто ты?” (получите ответ “я”).

Этот шаг аналогичен шагу 9 длинной версии.

Короткая форма проходит очень быстро. Её можно пройти за минуту-другую с весьма эффектными результатами. Как всегда при работе с механизмами, следите за явлением замещения и если такое происходит, проводите обработку, пока не доберётесь до базовой сущности.

3.4 Докучливые механизмы

Вы можете обрабатывать механизмы любого рода так же, как вы делаете ассисты. Но вам не следует приступать к широкомасштабной обработке других видов механизмов до тех пор, пока вы не избавитесь от следующих разновидностей, которые склонны доставлять беспокойство.

1. Вирусы

В отличие от большинства видов механизмов, эти являются полуподвижными и присоединяются к телу только на время. Они без конца себя воспроизводят и вам нужно серьезно поработать, чтобы добраться до базовой сущности. В отличие от микробов, они не являются подлинно живыми организмами. Учёные считают их некоей странной полужизнью. Изображения вирусов под электронным микроскопом похожи на внутренность маленького механизма.

В данный момент я не уверен, будут ли микробы проходить так же легко (поскольку

являются реальными жизненными формами с клеточной структурой), но стоит попробовать.

Хорошей мыслью было бы истребить какое-нибудь вирусное заболевание на всей планете путем полного раз моделирования его базовой матрицы. Но возможно, это только мечты. Как только люди начинают цепляться за болезнь, чтобы сделать себя правыми и пр., у них появляется склонность её копировать и восстанавливать.

2. Призраки

В фольклоре призраки — это духи, которые высасывают энергию. Я позаимствовал этот термин для описания ЗМС, которые это делают. Как и в случае с вирусами, довольно многие из них были созданы и выпущены на Землю в течении последних нескольких тысяч лет. Они полуподвижны и не навсегда прикрепляются к индивиду. Но обычно, если уж они попадают в тело, то остаются с ним до тех пор, пока оно не умрёт.

Призрак является своего рода энергетическим насосом. Они делают вас усталыми и слабыми. Возможно, быстрое старение, которое имеет место на Земле, происходит именно благодаря им. По мере того, как вы становитесь старше, вы постепенно накапливаете их всё больше и больше. В конце концов, их становится так много, что не остается энергии для нормальной работы тела. Полагаю, что вы обнаружите, что вы подбираете их по несколько штук в год. Вы можете с лёгкостью определить год, когда призрак попал в тело. После того как тело умирает, я полагаю, что они остаются в нём ещё долго после того как уходят тетан и ГС, и стараются вычерпать последние остатки энергии. Потом они экстериоризуются и отправляются на поиски другого тела, чтобы прошмыгнуть в него⁶.

Если вы можете видеть уход ТТ как маленькие вспышки энергии или точки света (во время ухода они не всегда излучают энергию, поэтому вы не каждый раз их увидите, даже если на это способны), то экстериоризованное привидение весьма заметно. Это похоже на одиночный точечный источник энергии (совсем как ТТ), но намного ярче — почти ослепительный. Во время поисков нового тела,

они могут излучать или как-то ещё растративать энергию, которую накопили. Они всегда двигаются по зигзагообразной кривой, как будто уклоняются от чего-то, и весьма быстро приближаются к телу (им требуется несколько секунд, чтобы пересечь комнату и забраться в тело).

Когда они попадают в тело, они больше не излучают энергию, а начинают её поглощать, и их уже не так легко заметить. Когда вы пытаетесь войти с ними в контакт, чтобы проодитировать, они часто начинают скакать внутри тела, вместо того чтобы сидеть в одном месте. Правда обычно они перемещаются лишь в пределах небольшой области. Просто представьте, что вы помещаете в этот механизм единицу внимания, которая будет оставаться с ним, пока он скачет вокруг, и начните его одитировать. Обычно они успокаиваются, как только вы заставите их выполнить команду. Рассеиваются они довольно легко.

3. Механизмы уныния

Существуют подвижные механизмы, которые генерируют мысли о том, чтобы быть ленивым, апатичным, уставшим, унылым и т. п. А также обескураживающие мысли типа “всё бесполезно” и пр.

Существуют подвижные механизмы, которые заглядывают к вам и некоторое время болтаются рядом, а потом уходят. Иногда они входят в голову, иногда остаются снаружи. Иногда они прилипают к другим механизмам, которые вы таскаете с собой, и тогда они могут остаться с вами на многие жизни. В отличие от призраков, они медлительные и туманные. Апатия, которую они создают, на них тоже влияет. Когда вы сможете видеть ТТ как искры, эти зачастую будут похожи на смутные цветные сферы.

Такие штучки обычно применялись против вражеского населения во время войн, для того чтобы ослабить сопротивление. У вас могут быть как старые механизмы, прилипшие к вам во времена древних войн на других планетах, так и современные, которые болтаются здесь на Земле.

4. Мониторы

Механизмы мониторинга (*слежки, наблюдения, контроля*) были созданы и прикреплялись к людям, для того чтобы за ними следить. Возможно, вы таскаете некоторые из них уже давным-давно (может быть, ещё со времён Магической вселенной).

⁶ Есть подозрение, что призраки притягиваются к индивиду, находящемуся в состоянии негативной экстериоризации и в состоянии “астрального” выхода из тела. В книге “Полёты во сне” (к сожалению не помню автора) эти эффекты описаны очень подробно.

Они стараются оставаться незамеченными и наблюдать за вами (они дают чтения как “мониторы” или “наблюдатели”). Зачастую они располагаются над головой или за спиной. Их работа — стучать на вас, когда вы делаете что-то, чего делать не должны. Многие отправляют сообщения для старой полиции, которой уже давным-давно нет, поэтому они не могут причинить особых неприятностей.

Но некоторые из них шпионят для контролирующих механизмов на старых базах Завоевателей и т. п. Когда вы принимаетесь левитировать или делаете ещё что-то недозволительное, они привлекают внимание этих ребят, которые станут к вам присматриваться и будут пытаться заблокировать ваши способности или дистанционно включить вам имплант. Если такое случается, рассейте удалённый механизм, а также этот монитор (иначе он просто нацелит на вас другой удалённый механизм).

5. Защитные механизмы

Существуют механизмы, которые стараются заблокировать вашу обработку механизмов, скрывают их или как-то иначе мешают одитингу механизмов. Существуют также “ремонтные” механизмы, которые пытаются заново собрать механизмы, когда вы их рассеиваете. Иногда вы обрабатываете механизм и он начинает разваливаться, а затем какой-то другой механизм препятствует его уходу. Все они легко улаживаются, как только вы их заметите.

Существуют также импланты, которые говорят вам, что вы не должны удалять механизмы (особенно механизмы, установленные полицией) и поднимают ваши собственные проступки, когда вы устанавливали другим механизмы, чтобы их контролировать. Вы должны уметь рассеивать их путём рассмотрения.

Если рассмотреть следующий уровень, то бывают и случаи, когда вы вкладывали кусочек себя в механизм, который встраивался кому-то другому. Возможно, это навязывалось в импланте, или вас могли убедить, что это ваш гражданский долг, или же такова была цена магического заклинания, которое вы сделали, будучи магом и т. п. Зачастую вы можете удалять эти вещи путём простого рассмотрения или проводите оценивание штрафной вселенной, лежащей в основе расщепляющего импланта и отмечаете пункт об изначальном (естественном) состоянии из

отколовшейся точки наблюдения. В общем, улаживание отколовшихся точек наблюдения является отдельной процедурой. Но если вы обнаруживаете, что какой-то механизм очень трудно поддаётся обработке, найдите, где вы устанавливаете такой же механизм кому-то другому и удалите его.

3.5 Ещё немного об обработке механизмов

Оценивание штрафных вселенных может представлять трудности, если у вас на них есть заряд. Прежде чем вы станете слишком увлекаться улаживанием механизмов, лучше всего сосредоточиться на прохождении штрафных вселенных.

Кроме того, штрафные вселенные представляют собой более глубокую часть вашего реального кейса, по сравнению с механизмами, которые на вас нагромодили. Вероятно, вам следует просто уладить докучливую механику, а потом отложить то, что останется, до гораздо более поздних этапов одитинга, если только ваше внимание не станет сильно концентрироваться на чём-то в этой области.

Механизмы могут удаляться без ПС. Если вы вытаскиваете что-то из большой сложной массы, этого достаточно, чтобы подавить ПС. ПС может подавить и баловство со списками наполовину пройденных штрафных вселенных и т. п. Как бы то ни было, зачастую это не ваш собственный кейс. Так что когда они рассеиваются, не особенно обращайтесь внимание на ПС.

Но у вас должны быть чистые показания э-метра и достаточно чистая стрелка.

Когда рестимулируется много механизмов, это может поднимать ТА. Если это так, то ТА легко возвращается в нормальный диапазон, как только вы удалите несколько из них (и когда вы их проходите, э-метр даёт хорошие показания). Если ТА не понижается, посмотрите, не было ли у вас превышения при одитинге какой-то их группы (особенно, если в предыдущей сессии вы провели массовое клирование группы) и проверьте, нет ли других причин для высокого ТА.

Существуют великое множество механизмов различных видов. Некоторые из них вы даже купили и уплатили за них. Какие-то из них присоединены к вам, какие-то — к ГС; некоторые из них представляют собой модели тел.

4. Контролирующие сущности

28 июня 1990 года

Контролирующие (*управляющие*) сущности (КС) — это полусознательные разумные существа, имплантированные с целью держать индивида в неволе или под контролем. Они совершенно не поддаются обработке, если рассматривать их как механизмы (ЗМС) (они возражают против того, чтобы их считали механизмами) и с ними очень трудно работать с помощью обычной методики НОТов (мне очень редко удавалось кого-нибудь из них удалить, пока я не разработал данную процедуру). Обычно они устанавливаются в качестве “тюремщиков”, блокируют восприятия⁷, не позволяют думать или знать об определённых вещах и пр. Они откликаются как “толковые, добросовестные, способные индивиды, выполняющие свой долг перед обществом”.

Обычно они происходят из полицейских имплантов. В них вместе с ложными данными внушают, что “честный гражданин исполняет свой долг” и заставляют отщепить от себя кусочек, который затем имплантируют “преступнику”, чтобы держать его в неволе и под контролем. “Тюрьмой” является тело и эти парни обязаны удерживать вас в теле. Обычно их можно найти на одном из разнообразных уровней астрального тела (т. е. вам нужно сдвинуться в более высокую частотную область и отойти немного в сторону в четвёртом, нефизическом, измерении). По-видимому, эта практика применялась довольно долго и уходит корнями аж во Вселенную мысли. Вы обнаружите, что они сидят в теле “ментального” уровня, удерживая вас в “духовном” теле (из Вселенной конфликтов), в духовном теле — в астральном теле низкого уровня (из Магической вселенной), а в астральном теле низкого уровня — в физическом теле и т. д.

Обычно, они имплантируются для того, чтобы вы, да и они сами, не подвергали сомнению государственные и полицейские методы, не обнаружили истинную природу реальности, вселенных более высоких порядков и пр. Обычно не похоже, чтобы они были очень заинтересованы в том, чтобы удерживать вас от преступных деяний. Очевидно, когда вас приговорили к ссылке во вселенную

уровнем ниже (?) или на более низкий план существования, “полицию” уже не волнует, будете ли вы вести себя как преступник или нет, до тех пор пока вы не удерёте назад и не начнёте им снова докучать. Что касается лояльности по отношению к государству и веры в полицейские методы, то, вероятно, это было нацелено главным образом на самих КС, чтобы они не могли однажды всё осознать и уйти.

Ключевым моментом является то, что КС считают, будто они вас блокируют из хороших побуждений и обычно они не пожелают уйти и исчезнуть с глаз долой до тех пор, пока вы не побудите их обнаружить (*будьте с ними повежливее*), что им некогда были имплантированы ложные данные. Они обладают гораздо более ясным сознанием и активностью, чем обычные ТТ. Как правило, у них нет злых намерений. Они действуют подобно этическим офицерам, введённым в заблуждение ложными данными. Часто их уход бывает очень эффективным и можно наблюдать облака голубого огня и скачки в зрительном восприятии (наблюдаемая вами сцена физической вселенной на мгновение подпрыгнет вверх и опустится вниз, хотя вы и не двигали глазами).

Вы обнаружите, что их устанавливали в более ранних вселенных, чтобы удерживать вас во вселенных нижних уровнях. Вы обнаружите также, что их внедряли на верхних планах этой вселенной, чтобы удерживать вас на нижних планах и пр. Очень активным их источником, похоже, является организация астрального плана, известная как “Центральное Управление”, которая очень озабочена созданием КС и ЗМС.

Обычным указанием для этих КС бывает заставлять человека подчиняться “законам физической вселенной” низшей вселенной или плана, к которому приговорили жертву. Иногда подразумевается, что жертва является преступником, но иногда кто-то заслужил привилегию перейти на низший план (ему было позволено переродиться, после того как его осудили) и КС были внедрены, чтобы следить за тем, как он соблюдает правила.

Существуют также их разновидности, предназначенные для армии или сил завоевателей. В этом варианте все члены воюющей команды (взвода и т. п.) расщеплялись и перекрёстно имплантировались друг другу, для того чтобы внушить “храбрость, верность и надёжность, и обеспечить, чтобы каждый повиновался приказам”. Поскольку каждый солдат рассчитывал, что другие во время военных

⁷ частенько “чёрное поле” является результатом работы такой сущности, признаком её наличия можно считать уходящие концентрические фиолетовые пятна, которые иногда пробиваются сквозь черноту

действий проявят мужество и пр., их было легко убедить в том, что этот имплант нужен и полезен.

Вероятно, существует множество других случаев, когда члены группы перекрёстно имплантировались друг другу. Я могу предположить, что в команде лиги торговцев это могли делать, желая убедиться в том, что каждый усердно продвигает товар. Но КС этой разновидности, вероятно, будут рассеиваться очень легко (и, возможно, многие из них уже ушли на НОТах и пр.), потому что (в отличие от полицейского типа, который обсуждался выше) у них нет в настоящем моменте причин для того, чтобы оставаться. При необходимости, эта процедура с тем же успехом справится и с ними, поскольку неизменный основной принцип здесь — это расщепление с какой-то целью и имплантирование ложных данных и/или ложной цели.

В некоторых случаях вы обнаружите, что отщепление КС было допущено в обмен на что-то. Кто-то мог прийти к колдуну и продать ему кусочек своей души, в обмен на какую-то милость. Т. е. вы отщепляете КС, которую этот колдун (или ещё кто) потом запрограммирует и использует против кого-то другого.

Иногда вам может потребоваться побудить КС, которую вы одитируете, отметить поток проступков по превращению других в КС или имплантированию другим ложной информации.

Вы должны также обнаружить моменты, когда совершали эти проступки.

Кроме удаления КС, которые, как вы обнаружите, посягают на вас, вам нужно также удалить свои собственные осколки, в случаях, когда вы являетесь КС для кого-то другого. Вы можете обнаружить, где вас заставили расщепиться, а затем обнаружить ложные данные, имплантированные в отколовшийся от вас кусочек (эти ложные данные заталкивают вас в точку зрения осколка, нарушая согласие с вашей нормальной точкой зрения и поддерживают разделение). Но при одитинге какой-то из них, вы, как правило, обнаружите, что существует много существ, перепутанных друг с другом посредством одного и того же импланта ложных данных и пр. Ваш осколок — только часть небольшого брикета, а имплант ложных данных — это инцидент, который формирует этот брикет. Легче всего его проходить, обнаруживая, что вы являетесь частью какой-то КС, а потом просто провести полную процедуру улаживания КС (см. ниже),

как если бы вы одитировали кого-то другого. Ваш кусочек высвободится, а другие рассеются. Зачастую вы почувствуете, как он высвобождается на первой или второй команде, но продолжайте до завершения, для того чтобы обработать другие сущности. Это позволяет избежать проблем с перекрёстным копированием и пр., которое может возникнуть в противном случае.

Я разработал этот процесс и прошёл его задолго до того, как открыл процессы типа “Укажи на...”, которые добавил сюда в качестве пятого шага. Надеюсь, в этой модернизированной версии процедура станет значительно легче.

4.1 Процедура обработки контролируемых сущностей

1. ОБНАРУЖЬ, КАК ТЕБЯ ПРЕВРАТИЛИ В КС;
2. Спросите: “ТЕБЯ ЗАСТАВИЛИ РАСЩЕПИТЬСЯ, ЧТОБЫ СПАСТИ ОБЩЕСТВО?”;

если нет показаний, спросите: “ЗАСТАВИЛИ РАСЩЕПИТЬСЯ, ЧТОБЫ ЧТО-ТО ПРИОБРЕСТИ?”;

если опять нет показаний, спросите “ЗАСТАВИЛИ РАСЩЕПИТЬСЯ РАДИ ВЫСШЕЙ ЦЕЛИ?”;

3. ОБНАРУЖЬ, КАК ТЕБЕ ИМПЛАНТИРОВАЛИ ЛОЖНЫЕ ДАННЫЕ;

если неправильно, используйте команду: “ОБНАРУЖЬ, КАК ТЕБЕ ИМПЛАНТИРОВАЛИ ЛОЖНУЮ ЦЕЛЬ”;

если все еще пусто (нет показаний и пр.), используйте 2-й поток: “ОБНАРУЖЬ, КАК ТЫ ИМПЛАНТИРОВАЛА ЛОЖНЫЕ ДАННЫЕ ДРУГИМ ИЛИ ПРЕВРАЩАЛА ДРУГИХ В КС”;

4. ОБНАРУЖЬ, КОГДА ТЕБЕ В ПЕРВЫЙ РАЗ ИМПЛАНТИРОВАЛИ ЛОЖНЫЕ ДАННЫЕ;

если нужно, направьте внимание КС на ложный Бриллиант знания во Вселенной движений, поскольку это обычно является базовым инцидентом по ложным данным;

5. УКАЖИ НА СУЩЕСТВО, ОТ КОТОРОГО ТЫ ОТДЕЛИЛАСЬ;

6. КТО ТЫ? (получите ответ “я”).

7. Если КС появилась при прохождении штрафной вселенной и всё ещё находится

поблизости, побудите её отметить пункт об изначальном (*естественном*) состоянии в начале (*шапке*) штрафной вселенной.

8. Если требуется дополнительное улаживание (т.е. КС немного высвободились, но требуется сделать что-то ещё), то пройдите начало (*шапку*) Вселенной соглашений (стремление к соглашению, треугольник, пункт “СОГЛАШАТЬСЯ — ЭТО ИЗНАЧАЛЬНО (*естественное*) СОСТОЯНИЕ”, отметьте решение согласиться, которое вы приняли перед этим).

5. Мысленные пулы

2 декабря 1990 года

Мысленный пул (*или резервуар*) — место, где содержатся мысли, идеи, а иногда и картинки, в которое существо может направить своё сознание, чтобы пережить то, что было туда помещено.

Пул мог создаваться одним индивидом или группой. Затем устроили так, чтобы он продолжал существование — тогда его стало можно наблюдать. В некоторых случаях предполагалось, что пул будет пополняться последующими зрителями (которые добавляют в него новые творения).

Мысленные пулы были очень популярны в эпоху домашних вселенных. Существовали пулы для развлечений, которые напоминали комбинацию из музея, поэмы и идей, собранных вместе в структуру, которую можно было воспринимать, проникая (*или распространяясь*) в неё. Зачастую они не были линейными и вы могли свободно переходить между картинками и моделями (в отличие от вселенной-истории, где предполагалась линейная последовательность).

Существует также особая разновидность мысленных пулов, которые по своей природе являются динамическими. Они играют роль ретрансляторов коммуникации или центров управления перекрёстным копированием, которые используются, для того чтобы позволить группе существ, которые совместно играют в какую-то игру, поддерживать настройку на одни и те же модели. В этом случае, как правило, существа оставляют внутри пула свою часть. Допустим, пятеро тетанов хотят сыграть в баскетбол. Им нужно согласиться с баскетбольной площадкой, мячом и телами (чтобы они случайно не прошли друг сквозь друга) и т. п. Теперь, если один игрок бросает мяч, все остальные должны об

этом знать и держать свои модели в одном и том же положении, в противном случае может получиться пять разных мячей, каждый из которых летает сам по себе. Поэтому они создают пул и каждый помещает в него часть себя на время игры. Эти части находятся в физическом телепатическом контакте и копируют между собой положение мяча и пр., так что все будут с этим согласны. В этом случае играющие существа соглашались не знать информацию, которую они знали внутри пула (внутри пула им надо было знать, где находится каждая молекула, для того чтобы поддерживать модель игрового поля), чтобы сделать игру интереснее (например, чтобы они могли не видеть, где мяч и т. п.).

В матрице домашних вселенных можно было свободно забираться в динамические пулы и вылезать назад. Среди прочего, они служили частью входа в разнообразные индивидуальные вселенные, и в них помещали кусочек себя, чтобы принять участие в перекрёстном копировании, при помощи которого поддерживалась модель данной вселенной. Позднее на траке пулы, которые использовались для поддержания моделей вселенных, стали значительно более навязчивыми. Управляющие центры вселенских механизмов, которые не дают этим вселенным развалиться (посредством непрерывного перекрёстного копирования) являются динамическими мысленными пулами, но вмонтированы в гораздо более сложную структуру, которая служит для защиты, чтобы люди не баловались с ними и не могли запросто взять и выбраться из этой вселенной.

Пулы, которые поддерживают для вас соглашения и перекрёстное копирование, по сути не являются аберрирующими, но они становятся таковыми, когда в них забираются навязчиво.

Что действительно причиняет хлопоты, так это соматические пулы, в которых содержатся боли, ощущения, эмоции и шаблоны поведения. Отсюда, в основном, и берутся соматики. Скажем, вы ударяете кулаком по стене. Вы просто перемещаете одну модель относительно другой. Модель тела создаётся механизмами (обычно ЗМС, хотя вы можете создать тело исключительно с помощью смоделированной механики или даже просто напрямую смоделировать тело). Эти механизмы запрограммированы на то, чтобы обращаться к соответствующему пулу и вызывать ощущение удара о стену.

Если механизмы или матрица тела основаны на ЗМС и если в нём вообще есть ТТ, то присутствуют существа, которые могут покидать НМ (настоящий момент) и поддерживать связь с этим пулом, даже после того, как вы прекратили стучать по стене. Или они могут до того рестимулироваться, что начнут думать, будто вы бьёте по стене, когда вы ничего такого не делаете — в точности как говорит дианетическая логика $A = A$. Результатом этого являются психосоматические боли (в противоположность соматикам НМ, где боль ощущается, когда она действительно имеет место). Дианетическое прохождение инцидента вытаскивает их в НМ и вызывает их отсоединение от пула. Удаление ТТ или ЗМС (и пр.) также может выключить соматику путём устранения существа, которое поддерживает это соединение. Обратите внимание, что вы не можете получать ощущения из этих пулов, если только у вас не содержится в них своего кусочка; ведь по сути именно вы всегда всё создаёте.

Вы всегда можете вырубить соматику, разрывая линии соединения с пулом. Но имейте ввиду, что раз сущности в теле присоединяются к пулу, сущности в пуле также присоединяются к телу, поэтому эти связи не так-то легко растворить. К тому же, на глубоком уровне вы не хотите потерять то, что вы ощущаете, поэтому вы не будете полностью разрушать (*рассоздавать*) свои связи с этими штуками. Но вы можете, если захотите на время прервать эти связи, когда какие-то ощущения нежелательны. Удаление связей с пулами превосходит большинство других видов обработки в том, что может прекратить соматики НМ, а также психосоматические боли.

В базовом инциденте для эмоций создавались облака эмоций, каждое из которых по сути является пулом для определённой эмоции.

Существуют “зеркала реальности”, которые также являются пулами перекрёстного копирования. Обычно они формируются имплантами. Есть и такие, которые были созданы до Инцидента 2 и в которых используются пункты типа “Смотреть — небезопасно” и “Всё находится внутри вас, но вы не можете на себя посмотреть, поэтому вам следует смотреться в зеркало (*вы должны видеть себя в зеркале*)”. Зеркала реальности — это то, во что вы смотрите, вместо того чтобы смотреть непосредственно на реальность. Довольно трудно манипулировать веществом вселенной

MEST, когда вы видите его отражение и пытаетесь поднять в воздух это отражение (это всё равно что пытаться поднять изображение на экране телевизора, а не сам предмет; вы смогли бы переместить лишь весь телевизор, если бы направили на него луч).

Существуют аберрирующие пулы, такие как “пулы страданий”, которые использовались в Магической вселенной и Вселенной движений. Они построены на основе абсурдной идеи, что каждый должен страдать, но возможно, найдётся кто-то другой, кто будет страдать за вас. “Боги”, которые здесь околачивались в те времена, были довольно аберрированными и жалкими, но всё же обладали значительным могуществом. Маги заключали с этими “богами” сделки и получали кое-какие услуги в обмен на то, что они немного страдают вместо самого бога (который думал, что это улучшает его самочувствие). Каждый маг мог разделить свою долю страдания. Вместо того, чтобы страдать самим, они собирали учеников и заставляли их страдать за богов (и немного за магов, поскольку те тоже верили в этот вздор). Они оборудовали пул страданий и каждый ученик помещал в него кусочек себя, чтобы страдать от имени бога.

Существует множество других аберрирующих пулов. Были импланты, которые заставляли существ служить в таких пулах или помещать в эти пулы свои кусочки. Вероятно, вы обнаружите немало своих кусочков, застрявших в разнообразных пулах, а также различного рода посягательства, поступающие через линии связи с ними. Вероятно, вы захотите их удалить и стать причиной по отношению к своим связям с пулами перекрёстного копирования вселенных и соматическими пулами.

5.1 Методика обработки пулов

1. Обнаружьте (*отметьте*) формирование пула. Если нужно, отметьте в какой вселенной он был создан. Отметьте также характерную соматику этого пула (если она есть) или что этот пул делает.
2. Если включается соматика, проверьте на наличие “стражей”, которые охраняют этот пул и обработайте их (см. ниже).
3. Обработайте сущности (в общем случае, ЗМС), которые поддерживают пул (*не дают ему развалиться*) (см. ниже). Имейте ввиду, что при обработке они часто

только несколько высвободятся и не уйдут до тех пор, пока весь пул не развалится.

4. Теперь проверьте, нет ли какого-то более базового пула, который поддерживает текущий, и обработайте его таким же образом.

Если нужно, вы можете обработать и других существ в этом пуле, но как правило, всё это хозяйство развалится, как только вы обработаете всех тех, кто поддерживал базовый пул.

Сущности пула можно обрабатывать следующим образом (другие методики обработки ЗМС также иногда срабатывают, а иногда без них просто не обойтись; время от времени для обработки защитников требуется применить методику улаживания КС):

- а) Обнаружь, как тебя поместили в этот пул;
- б) Обнаружь первый случай, когда тебя заставили служить в пуле (проходите остальные шаги, только если это необходимо);
- в) Обнаружь, как ты заставляла других служить в пуле;
- г) Обнаружь, как другие заставляли других служить в пуле;
- д) Укажи на существо, от которого ты отделилась;
- е) Если сущность ещё не рассеялась, спросите: “Кто ты?” (если нужно, отметьте пункт “Создавать — это изначальное (*естественное*) состояние” или отметьте строительство Вселенной соглашений).

Я проходил эту процедуру без шага д), потому что тогда я ещё не нашёл процесса “укажи на”. Эта улучшенная версия должна работать легче и быстрее.

Имейте ввиду, что часто первый случай, когда они служили в пуле, имел место во Вселенной игр. Зачастую, этот первый пул является каким-нибудь вселенским механизмом с пунктами типа “Создавать эффекты ...”. Хотя существуют и более ранние пулы (включая те, что были задействованы при групповом постулировании штрафных вселенных); это первый раз, когда при помощи имплантирования существа заставили полностью разделиться и поместить свои кусочки в пулы (а не просто временно протянуть в пул кусочек своей бытийности).

Как только пул разваливается, вы можете увидеть множество кишаших вокруг существ. Дайте им немного времени, чтобы уй-

ти, прежде чем начнёте проходить что-то ещё. Можете также давать им подтверждения. Если какие-то существа подвиснут, используйте вопрос “Кто ты?”. Проверьте также, нет ли копий.

Зачастую, когда вы обрабатываете пул, он разваливается даже при наличии другого — базового пула. В этом случае базовый пул может начать производить замещение. Поэтому, если похоже на то, что пул снова появляется или не уходят соматики, проверьте, нет ли базового пула, замещающего тот, который только что рассеялся.

Историческое замечание: В лекциях ЛХК Рон упоминает, что в Домашней Вселенной были отличные мысленные пулы. Кроме этого я не знаю больше ни о каких упоминаниях или определениях в его материалах.

6. Нисходящая спираль и смерть

В “Истории Человека” и лекциях 1952 года Рон обсуждает, как тетан, живёт “по спирали”, проходя через стадии “молодости” и “старости”, а потом умирает и начинает новую спираль. Такое употребление слова “спираль” происходит от идеи, что тетан движется на нисходящей спирали и каждый из таких периодов молодости и старости представляет собой один виток этой спирали.

Витки спирали, по-видимому, соответствуют сроку жизни тета-тела, в которое тетан помещает свою энергию, машинки, картинки и пр. Насколько я мог установить, существует множество слоёв этих вещей и они в некоторой степени имитируют последнюю серию вселенных, через которые мы прошли. В метафизике также существует идея о нескольких уровнях духовных тел, из которых низшим является астральное тело.

Особое значение имеет “энергетическое” или “тета-” тело, которое восходит до вселенной, которую я называю “Вселенной мысли” или “Тета-вселенной” — нас от неё отделяет три вселенных. Именно там индивид думал, что он — производящая энергию единица, а его тета-тело было простым облаком или сферой, которая характеризовалась энергетическим уровнем и способностью производить энергию. В те времена тетан считал себя одним из “существ мысли”, находящихся в конфликте с существами мясных тел, которые вломились из Вселенной конфликтов и начали оккупацию. С этим телом ассоцииро-

валясь значительная часть его тождественности и способности производить энергию. И поскольку оно находится в согласии с энергией, оно медленно распадается (стареет).

На самом деле, оно не является чисто энергетическим телом, поскольку энергия связана с движением частиц (по крайней мере на позднем траке). Его действительная структура скорее напоминала облако пляшущих золотых пятнышек; когда оно стареет, эти пятнышки замедляют движение и, в конце концов, конденсируются в сгусток массы. Когда это случается, тетан думает, что умер; это кончается чем-то вроде кладбища Теты, обычно где-нибудь в глубоком космосе или на дне ловушки. Конечно, быть мертвым — довольно скучно, поэтому он выпускает кусочек себя, который подбирает новое тета-тело, но в глубине души, он всё ещё думает, что мёртв и просто видит сон о новой жизни; это происходит до тех пор, пока новая жизнь не становится настолько захватывающей, что он забывает о том, что был мёртв. Но даже в этом случае, переходит только его сознание, его часть и добрый кусок остального хозяйства всё ещё остаётся в мёртвом тета-теле.

Конечно, большая часть этих материалов весьма умозрительна и предстоит ещё много работы на тему процессинга тета-тел, но я обнаружил одну вещь, в которой я уверен, которая работает и чрезвычайно полезна. Состоит она в том, чтобы находить на спирали моменты смерти и удалять сущности и свои отколовшиеся частички.

На самом деле, это хорошая методика для обработки смерти тела любого уровня, включая мясное тело. Удаление ТТ из моей могилы во Франции, где я был похоронен в прошлой жизни, значительно открыло мой рикол той жизни.

7. Арсликус

3 июля 1991 года

Арсликус был огромным и беспокойным городом в космическом пространстве. Почти всякий, кто побывал в этой галактике несколько сотен миллионов лет назад, имел к нему некоторую причастность.

Материалы ЛРХ:

ЛХК-22 5203Kxx “Как одитировать линию Теты” (HCL-22 5203Cxx “How to audit a theta line”),

ЛХК-27 5203Kxx “Как искать инциденты на траке” (HCL-27 5203Cxx “How to search for incidents on the track”),

ФКД — одна из ранних лекций, не помню какая,

“Индивидуальная карта трака” (“Individual Track Map”) (старый Технический том I, стр. 238); Арсликус используется в качестве примера.

У ЛРХ мало информации на эту тему. Я полагаю, что дата порядка одного триллиона лет назад и пример из карты трака неверны.

7.1 Общая информация

В Арсликусе имплантировали людей, чтобы сделать их рабами. Использовались импланты ложного трака, импланты между жизнями и механизмы тел в закладе.

Арсликус собрал всё население этого и следующего спирального рукава Галактики. А это, вероятно, составляло около 500 000 обитаемых планет. В конце концов, он напоролся на границы Галактической Империи, которая находится в районе Центра Галактики, и в конечном итоге был разрушен.

Замечание: в какой-то момент Галактическая Империя была низвергнута или поглощена Хелатробусом, по крайней мере на какое-то время, и тогда она могла называться Хелатробианской Галактической Империей. Символом Хелатробуса был крест. Я до сих пор не могу со всем этим полностью разобраться. Возможно, именно война с Арсликусом позволила Хелатробусу обрести власть над Галактической Империей, поскольку Арсликус и Хелатробус были давними врагами. В Хелатробусе импланты применялись, чтобы люди вели себя хорошо. В Арсликусе импланты применялись, чтобы сделать из людей рабов. Вначале Галактическая Империя выступала против применения имплантов, до тех пор пока Хелатробус не наложил на неё лапу.

Обычно планеты заселены только на поверхности. Это двумерная область, в которой немного используется высота. Космический город с полным искусственным управлением гравитацией и энергией может развиваться в трёх измерениях.

Если вы представите себе Землю, развёрнутую на плоскости, а над ней ещё Земли, укрепленные на расстоянии в несколько сот футов друг от друга, которые простираются на 8000 миль (диаметр Земли), то поймёте, что

космический город размером не больше Земли, мог иметь площадь почти в четверть миллиона раз большую, площади поверхности нашей планеты.

На самом деле, Арсликус был гораздо больше и скорее приближался по размерам не к Земле, а к Солнцу. Всякие малюсенькие космические империи, типа Маркаба, Эспинола или старой Галактической Конфедерации, имевшие всего несколько сотен планет, могли бы разместить всё своё население где-нибудь в уголке на одном уровне Арсликуса. А сам Арсликус имел много тысяч уровней.

Внутри города было очень просторно. На бесчисленных небольших плоских площадках, располагались кварталы пригородных домов. Под разными углами в воздухе висели небоскребы. В небе проходили дороги, которые связывали их между собой. Источником света служили светящиеся белые облака, которые подпитывались энергией. Небо было голубым и всё было насыщено воздухом. Использовалась полностью управляемая искусственная гравитация. Вы могли посмотреть на какое-то висящее в небе здание через улицу, и обнаружить, что люди в нём ходили вверх ногами, по отношению к вам. Если вам случалось отойти на небольшое расстояние от зданий или поверхностей (парков и пр.), то вы попадали в невесомость и могли плыть по воздуху (или взять напрокат крылья, чтобы полетать и т. п.).

Когда всё начиналось около 626 миллионов лет назад, вероятно, это было славное местечко, но позже оно пришло в сильный упадок.

В центре города располагалась захваченная черная дыра, вероятно, образовавшаяся в ходе коллапса большой звезды, которая давала энергию для работы всего этого хозяйства.

Общество Арсликуса в конце концов превратилось в суровую кастовую систему, как в Индии. Его обитатели были помешаны на идее расширения, поскольку это позволяло старым рабочим низкой касты подниматься вверх по лестнице, когда в систему входили новые люди. На раннем этапе вы обнаружите, что планеты приглашали присоединяться, и крупные политики заключали сделки, для того чтобы получить высокие посты, привлекая в империю новых людей. Позднее заполучить новобранцев стало не так-то просто и Арсликус начал высылать свой флот на планеты,

чтобы захватить их население целиком и превратить их жителей в рабов.

Арсликус располагался в промежутке между нашим спиральным рукавом и следующим, по направлению к центру Галактики. Астрономические книги называют их, соответственно, рукавом Ориона и рукавом Стрельца, поскольку когда мы смотрим в направлении созвездия Ориона, мы смотрим вдоль нашего рукава, а когда смотрим в направлении созвездия Стрельца, мы смотрим в направлении следующего внутреннего рукава (и Центра Галактики, который за ним).

Поскольку все в Арсликусе были способны к сознательной и управляемой реинкарнации (принимая взрослые, выращенные в инкубаторах, тела, когда рождались заново), в этой системе никогда не рождались новые души. Они старались справиться с этим, взимая налог на рабов и заставляя людей разделять себя, чтобы создать существо-раба (как это делалось в Волшебном царстве Гиляд, которое существовало в более ранние времена и напоминало это общество), но это не принесло успеха и привело к восстанию, и тогда эта практика была прекращена. Поэтому население могло расти только за счет привлечения тетанов со стороны.

На протяжении многих миллионов лет, в поисках рабов, Арсликус устраивал набеги как в рукаве Ориона, так и в рукаве Стрельца. В конце концов он поработил всё население в этом секторе от окраины Галактики до галактического ядра (захватывать противоположную сторону Галактики было непрактично, хотя, по всей вероятности, какие-то экспедиции отправлялись и в эту область).

В Центре Галактики он столкнулся с Галактической Империей. Это древняя цивилизация с огромным числом планет (сотнями тысяч). В Центре Галактики звёзды расположены гораздо ближе, так что линии связи достаточно коротки, чтобы можно было создать очень большое общество. Оно также упоминается как Галактическая Конфедерация (это не то же самое, что Галактическая Конфедерация Инцидента 2), поскольку защищает большое количество отсталых планет и маленьких империй, которые не являются её частями, но выступают в роли союзников (образуя своего рода конфедерацию, очень похожую на Британское Содружество.)

В отличие от империй с галактических окраин, Галактическая империя была достаточно большой, чтобы сравняться с Арсликусом в части населения и ресурсов. Хотя внут-

рение линии связи Арсликуса были намного короче и он имел крохотный периметр обороны, его население было слишком сильно имплантировано и апатично, чтобы противостоять на равных в этой войне, так что после ряда больших сражений Арсликус отказался от всяких попыток прямого вторжения в Империю.

Поэтому Арсликус стал действовать скрытно. Одним из его приемов стали набег на отсталые планеты Империи, которые не могли защитить себя сами, с целью захвата рабов. Они хватали всех, кого только могли, и удирали от имперского флота, который прибывал и преследовал их до мощных оборонительных сооружений внешнего периметра Арсликуса.

Другой их уловкой было устраивать ловушки для кораблей империи. Они выглядели как чёрные ущелья в космосе. В них исчезали корабли, которые распыляли, а тетанов переправляли в Арсликус. Довольно долго в Империи считали их каким-то природным явлением и были озабочены тем, что появляются какие-то космические разломы и захватывают корабли. Ещё одним их излюбленным приемом было усеять небо над планетами Империи механизмами захвата между жизнями. Это были телепатические проекции различных вещей вроде небесных врат и т. п. Они были поверхностной имитацией установок Хелатробуса. Между жизнями души обманом заманивали туда, а потом быстренько отправляли в Арсликус.

Для того чтобы получать всё больше и больше рабов, Арсликус предпринимал огромные усилия в исследовании имплантов раннего трака. Это был настоящий приют для “спецов по промыванию мозгов”, под которыми подразумеваю людей, которые изучают разум с целью контроля, а не освобождения. Здесь их каста занимала очень высокое и уважаемое положение.

В конце концов, Империя была сыта этим по горло и пустила вход все свои ресурсы, для того чтобы уничтожить Арсликус. Но даже при этом она не смогла ни уничтожить космический флот Арсликуса, ни причинить городу какие-либо существенные разрушения. Среди прочих видов защиты там были бесчисленные управляемые роботами “космические корабли”, которые представляли собой просто большие каркасы из балок (так выглядит строящийся небоскрёб) и, защищая город, могли стрелять лучами и энергетическими полями.

Слабым местом оказалась черная дыра. Было собрано большое количество мёртвых планет и имперские ОТ (это общество действовало на основе ограниченного применения ОТ) стали бросать в эту дыру планету за планетой; в результате она слишком быстро и слишком сильно увеличила свою массу. Это сделало её нестабильной и техники Арсликуса потеряли над ней контроль.

Энергетические ресурсы города иссякли и искусственная гравитация вышла из под контроля. Всё разлетелось вокруг и все стали падать в небо.

По-видимому, город был разрушен около 226 миллионов лет назад (?).

7.2 Имплант Вины

Этот инцидент применялся к существам, когда они впервые попадали в плен в Арсликус, а также когда было необходимо снова заставить их подчиняться, (например, когда кого-то ловили при попытке к бегству). Вы можете оценить сколько раз это происходило (у меня получилось 43 раза). Обнаружьте и дайте самый первый раз.

Этот инцидент представляет собой комбинацию ложного трака и неверного датирования ваших собственных картинок. Ваши проступки выпытывают и заставляют вас показать картинку одного из них на воспринимающем мысли экране. Предполагается, что это делается в лечебных целях. Позднее вам показывают эту картинку с неверной датой и обвиняют вас в совершении этого проступка.

Проведение с индивидом такого дознания, чтобы получить его проступки и показать их на экране, похоже, позднее стало обычным делом в Арсликусе. Эти картинки хранились в архиве и позднее использовались против вас. Существует много незначительных инцидентов такого рода; основной инцидент среди них — это “Имплант вины”, в котором вводилась огромная доза ложного трака.

Как обычно бывает с инцидентами ложного трака, в них вам даётся множество картинок вашего прибытия для получения импланта и ухода оттуда, для того чтобы сделать трудным обнаружение настоящего начала и конца.

Вам говорят, что собираются показать историю вселенной. Вам показывают прибытие во вселенную MEST в кукольном теле в приёмную, набитую ангелами. В ней есть

большое окно или картина на стене, где изображена Галактика. Вам говорят, что это и случилось в нулевом году, а нулевой год случился 76 триллионов лет назад (правильная дата начала этой вселенной — 86 триллионов лет назад, а картинка является чистой воды подделкой).

Эти картинки появляются на экране с бегущими с одной стороны датами. Когда вы смотрите на них, вас облучают энергетическими волнами, а из стен раздаются гремющие звуки пунктов и сопровождаются чувствительными электрошоковыми ударами.

Последовательность картинок, которая демонстрирует вам “существование” в этой вселенной, идёт вслед за целями штрафных вселенных.

Вам говорят, что это ваши постулаты.

Первая цель — “Создавать”. Картинка представляет собой слабую попытку воссоздать первую штрафную вселенную, и в ней используются кукольные формы тел.

Обратите внимание, что в Арсликусе не любили кукольных тел. Это была культура, исключительно мясных тел. Поэтому на всём этом ложном раннем траке вас представляют в виде кукольного тела.

Вам говорят, что затем вы потерпели неудачу в созидании и решили разрушать.

Теперь от вас допытываются, “что вы разрушили”. Вас заставляют найти какой-нибудь инцидент и демонстрируют на экране картинку. Существует какое-то электрическое поле, которое даёт эквивалент чтения на э-метре, и его используют для того, чтобы убедиться, что этот реальный инцидент. Затем к этому инциденту приделывают неверную дату (чтобы это укладывалось в рамки ложной истории о том, когда вы постулировали “разрушать”).

Затем переходят к следующей цели штрафной вселенной (“Моделировать”) и проделывают с ней то же самое.

Все 64 цели штрафных вселенных имплантируются с ложными картинками в качестве позитивной стороны и снабжёнными неверными датами проступками, которые вы выложили, в качестве негативной стороны цели.

Затем вам сообщают, что вы — последняя гнида и снова прогоняют через картинки проступков. Вам рассказывают, как нужно раскаиваться и заглаживать вину. Вам сообщают, что вы должны согласиться понести

наказание за это и отработать почти как раб в течении миллионов лет.

Если вы выдаёте какой-то незначительный проступок, вас высмеивают, продолжая поливать лучами, до тех пор пока вы не выдаете большой проступок.

Этот имплант заставляет вас чувствовать вину, необходимость искупления, и учит, что свои проступки безопаснее всего утаивать. Придирчивые проверки на благонадёжность и всякого рода этические действия по поводу проступков, выданных во время сессии, могут жёстко включить этот имплант. Это настоящее препятствие на вашем пути к свободе, потому что вам нужно очень хорошо конфронтировать свои проступки, чтобы его пройти; и всё это не принесёт никакой пользы, если вы не будете себя чувствовать в безопасности. Другой сложностью этого импланта является то, что если вы только наполовину его обнаружили, то вы можете решить, что все эти проступки — лишь ложный трак, а это не так — они просто неверно датированы и укреплены с помощью импланта.

После этого импланта вы готовы к работе.

7.3 Арсликианский имплант между жизнями

Вас заставляют присоединиться к участку мозговой ткани или чему-то такому, которая хранится в сосуде. Возможно, это мозг первого тела, которое вам давали после приведенного выше импланта вины.

Это очень напоминает мифологию Христианства или Буддизма. Вы умираете и появляетесь в зале суда. Здесь у вас выпытывают проступки, которые вы совершили в своей последней жизни. И опять их показывают на экране.

Представление о проступках сводится к дурным мыслям о правительстве или неаккуратно выполненной работе. Почти всё, что захотело бы сделать свободное существо, считается проступком. Вас призывают к ответу за целые горы таких вещей.

В зависимости от вашего отношения и пр., Судья часто приговаривает вас только к следующему пожизненному сроку работ и велит вам вести себя хорошо.

Если вы вели себя из рук вон плохо (например, на неделю сбежали с работы), вас направляют в ад. Как правило, ад — это им-

плант ложного трака, где вам демонстрируют на экране, как вы мучаетесь, с ложной продолжительностью во много лет. Но заканчивается дело в настоящей модели ада, где вы находитесь несколько часов, дыша парами серы, и чувствуя благодарность за то, что после всех этих лет вас ожидает освобождение.

В редких случаях, когда вы вели себя очень хорошо, вас награждают некоторым сроком на небесах и дают вам такой же имплант ложного трака с картинками вашего пребывания в раю, за которыми следуют несколько приятных часов в “выходном отделении”рая, в ожидании реинкарнации.

Эти переживания между жизнями, на самом деле, довольно непродолжительны, поскольку нужно прогнать через них много народу и обойтись не слишком большим количеством администраторов и техников.

Этот инцидент также содержит много повторяющихся картинок вашего прихода и ухода, множество приказов забыть всё это и т. д. Но никому не хочется, чтобы вы забыли всё это полностью. Хочется только, чтобы он был несколько затемнён и вы помнили его очень смутно (чтобы убрать острые края с картинок ложного трака) и испытывали большое почтение к своим обязанностям.

Всё это добро имеет тенденцию разваливаться, как только вы обнаружите все ложные данные, которые против вас использовали.

8. Продвинутые соло-НОТы

31 марта 1990 года

На соло-НОТах я прошёл гораздо дальше точки КЯ. Возможно, я одитировал столько же часов после КЯ, сколько и до него. Во время этого одитинга я входил во множество областей, которые разрешались применением методики НОТов. Но я натолкнулся и на ряд областей, которые не разрешались с её помощью. Для таких областей, как подлинные ЦПМ и вселенные имплантирования, НОТы не были решением. Их нужно было обрабатывать с помощью других, более подходящих программ.

Поскольку те области, которые разрешаются посредством методики НОТов, могут явиться предварительным требованием для прохождения новых уровней, их описание приводится в этой главе, с тем чтобы при необходимости их можно было обработать.

8.1 Предварительная информация

Конечное явление соло-НОТов — состояние причины по отношению к жизни. Это просто означает, что вы прекращаете быть следствием мышления ТТ и приобретаете способность делать с ними всё, что пожелаете. То есть вы просто становитесь настолько больше их, что уже не присваиваете себе по ошибке их картинки, мысли и пр., и с уверенностью об этом знаете. Это включает в себя и способность рассеивать всё что угодно путём рассмотрения (не то, чтобы вы не делали этого раньше, просто в некоторый момент это становится мастерством). Кроме того, в этот момент ТТ перестают быть определяющим фактором кейса.

После этого переживания, я пошел ещё дальше и в течении почти целой недели, вышибал всё, что ещё оставалось поблизости, путём рассмотрения. Это привело ко второму, значительно большему КЯ. Я реально осознал, что местоположение — это ложь (конечно, все мы читали эту аксиому, но теперь это было настоящим знанием и реальным наблюдением). Я экстериоризовался из этой вселенной, также как существо занимает внешнюю точку наблюдения по отношению к телу и протягивается в него, но вместо этого я был вне этой (и любой другой) вселенной и протягивался в неё, чтобы играть в игры. Я не знаю, происходит ли это стандартно в конце соло-НОТов, или это просто такая же случайная величина, как достижение состояния тета-клира на Процессинге силы.

Это озарение насчёт местоположения возымело странное действие на обработку ТТ. Понимаете, они на самом деле нигде не расположены. Они только полагают, что это так и это может изменяться в зависимости от того, насколько, по их мнению, они находятся в том или ином месте. Они могут быть в вашем теле или на Арктуре, а может в пространстве-времени Инцидента 1, в зависимости от своих суждений, и хотя они и не являются причиной над этим, но перемещаются, в зависимости от рестимуляции. Всё, что вам нужно сделать — это решить, что вся их компания находится в вашем теле и позволить им быть здесь. Вы могли бы представить лёгкое согласие с центром Юпитера и обнаружить всю компанию там.

Как только вы получили озарение насчёт местоположения, этого, как правило, достаточно, чтобы просто прикоснуться к од-

ному из них и он понял, что нигде не расположен сейчас и, самое главное, никогда не был нигде расположен, и освобождается. Что может всё это испортить — так это прохождение процессов НОТов с “определением местоположения” ТТ. Вы всё же можете отметить местоположение, где он, по его мнению расположен, но если вы будете на этом настаивать или искать его где-нибудь, вы зачастую обнаружите, что принуждаете ТТ занять это местоположение.

Предположим, что один из них находится в столе. Вы касаетесь его и он осознаёт, что там не находится (и никогда там не был — это просто было дурацкое суждение) и перестаёт там быть. Это происходит так быстро, что вы продолжаете попытки определить его местоположение. Поскольку вы можете дотянуться до любой точки в пространстве-времени любой вселенной, вы всё ещё можете его достать и в результате вернёте его обратно. Это не только создаёт ложное местоположение, но и обесценивает большое озарение ТТ. Требуется всего около 5 минут пересмотра соло-НОТов после КЯ местоположения, чтобы ввязаться в эти неприятности. С этими данными требуется мгновение, чтобы обнаружить навязывание местоположения, стряхнуть ТТ и отправить его своей дорогой. Без этих данных вы можете получить неприятности на годы.

Поскольку они перемещаются, основываясь на своих суждениях, ТТ можно очень легко поместить в тело, чтобы было что одитировать, когда вы продолжаете процесс после КЯ. Ситуация может стать просто ужасной, если вас заставляют проходить после завершения уже пройденную процедуру НОТов (например её с вами прошёл кто-то другой). Из-за намерения одитора что-нибудь найти и вашего намерения подчиняться его командам, а также ошибочного первоначального указания продолжать процесс после КЯ, вы кончите тем, что начнёте их собирать в тело со всей вселенной. А поскольку это немного обесценивает, ваша способность рассеивать их путём рассмотрения постепенно ухудшится. Соответствующий пункт списка коррекции мог бы выглядеть так: “Поместили их сюда, чтобы одитировать?”

Другая вещь, которая случается при продолжении после достижения КЯ — вы можете начать создавать (*моделировать*) ТТ, которых нет. Вы ввязываетесь в это из-за того, что сваливаете на них вину, когда они тут совсем не причём. Затем вы считаете, что здесь

на самом деле что-то должно быть, а тут ничего нет, поэтому вы что-то создаёте (*моделируете*). Потом, поскольку вы утверждаете, что ваша модель является какой-то сущностью, вам требуется уйма времени, чтобы её удалить. Поэтому для списка коррекции вам нужен ещё один вопрос: “Создали ТТ, которых нет?”

Ещё один интересный эффект, который можно наблюдать — это то, что некоторые ТТ копируют озарение причины над жизнью и начинают повсюду расхаживать с видом миссионеров, освобождая народ из чащи лесной и с опушек, да из старых тета-ловушек и всё такое. Это замечательно. Иногда они возвращаются за советом. К сожалению, если вы далеко зашли после КЯ, вы начнёте сами обесценивать это состояние. Иногда эти ребята подхватывают ваше настроение и заваливаются после обесценивания, часто скатываясь обратно в вас в жалком состоянии, с которым невозможно справиться до тех пор, пока вы не обнаружите, что произошло и не восстановите их КЯ.

После достижения КЯ есть ещё две вещи, которые обманчиво заставляют вас думать, что вы не закончили. Первая — это закрытые стандарты⁸. Правда, что перекрёстное копирование ТТ является одной из причин, по которым вы не можете проходить сквозь стены, но это не единственная причина. У вас есть свои собственные причины, объясняющие, почему вы этого не делаете. Как только вы перестаёте быть следствием суждений ТТ, глупо сваливать на них вину за свою неспособность действовать в какой-то области. Это ваша ответственность и ваши собственные суждения. Говорить, что загвоздка в ТТ — это неправильная причина. После КЯ, если уж вы можете проходить сквозь стены, то можете, даже если ТТ твердят, что это не так. В конце концов, вы можете открыть дверь, вопреки протесту ТТ, даже не задумываясь об этом.

ТТ могут ухудшить любые неспособности, физические проблемы, абберации или несоответствия. Но они далеко не всегда являются тому причиной. Всё это точно также⁹ может быть обусловлено вашими собствен-

⁸ В ЦС и других организациях, предоставляющих одитинг, информация, касающаяся КЯ различных уровней процессинга, является закрытой для клиентов и соло-одиторов и доступна лишь кейс-супервайзерам, отвечающим за этот уровень.

⁹ и даже в первую очередь

ными постулатами, соображениями и т. п. Существуют и другие уровни ОТ.

Другая вещь, которая способна ввести вас в заблуждение — это то, что ТТ могут скрываться за вашими собственными абберациями. Предположим, у вас есть ужасные проступки, связанные с ножами для резьбы по дереву (либо эти ножи играют важную роль в какой-то подлинной ЦПМ, которую вы не можете конфронттировать). Вы можете и не обнаружить ТТ, который является ножом для резьбы или скрывается в таком ноже. Это не означает, что этот ТТ мешает вам себя воспринимать или создает неконфронт ножей для резьбы. Это ваш собственный неконфронт. По мере того, как вы будете делать вещи, повышающие ваш конфронт, ТТ покажутся и уйдут. После достижения КЯ они, как правило, удаляются путём рассмотрения, если только у вас нет причин, которые не дают вам что-то рассматривать. После КЯ у вас будет полный конфронт ТТ и вас не смогут одурачить их попытки что-то скрыть, блокировать или запутать. Однако, вы всё ещё можете сами чего-то не конфронттировать, в чём по случаю может сидеть ТТ (*не стоит его обвинять за это*).

После КЯ вы можете и должны продолжать обрабатывать ТТ. Из-за фактора неконфронта вы можете находить и удалять их в большом количестве в ходе одитинга других материалов, которые обращаются к вашему собственному кейсу.

Если у вас превышение, то приведённое выше обсуждение должно вам помочь восстановить КЯ. Вам нужно отшлифовать свою способность и уверенность в обработке ТТ и избавиться от всякого обесценивания в этой области, чтобы вы смогли легко их удалять путём рассмотрения, когда они будут появляться в более продвинутом процессинге. Способность рассеивать путём рассмотрения при обесценивании быстро ухудшается, поэтому не позволяйте никому пошатнуть вашу уверенность в ней. Оттачивайте умение и применяйте его; и не позволяйте никому и ничему ввергнуть вас в ВиО на эту тему.

8.2 Проявления НОТов

Существуют несколько проявлений НОТов, о которых вы должны знать, если только сами с ними уже не столкнулись. Я встретился с ними при одитинге уже пройденных НОТов, но слышал о такого рода ве-

щах и в лекциях ЛХК (Лекции Хаббард-Колледже в начале 1952 года). Кстати, вам хорошо бы прослушать эти лекции для получения дополнительной информации, особенно последние (Историю человека, Тета-тела, Как одитировать линию Теты, и т. д.). Они содержат много данных о сущностях и “праздных духах”, чем они занимаются и как их заставить уйти.

Во время тяжелых проступков, мотиваторов, разрывов АРО и других вещей, вызывающих сдвиг вэйлансов, часто бывает так, что ТТ переходит от одного индивида к другому. Возможно, это одна из основных причин для сдвига вэйлансов. ТТ оказывается связанным и с вами, и с другим терминалом и вы можете обнаружить его в любом из тел (или в месте инцидента, а может, ещё где).

У вас может быть ТТ, который вертится возле вас и настраивает против вас других. Это один из механизмов притягивания неприятностей (но есть и другие, не всегда это случается из-за ТТ).

Возможно, приём с телефонным звонком в Программе улаживания подавленной личности работает из-за того, что во время тяжёлого подавления существует взаимный обмен ТТ.

8.3 Методики ускорения НОТов

Есть несколько вещей, которые вы можете применять для увеличения своей мощи при улаживании ТТ. Они полезны даже после КЯ. Возможно, они пригодны для одитинга даже кем-то на уровне ОТ 3, после того как немного разряжен Инцидент 2, но может быть, я излишне оптимистичен.

Во-первых, если вы можете успешно использовать техники моделирования ФКД, попробуйте моделировать тела и ТТ в них, а потом смоделируйте кого-то, кто их всех удаляет путём рассмотрения.

Во-вторых, пройдите проступки, связанные с этой областью. Это включает в себя имплантирование, а также просто использование ТТ (и других поработанных существ), для собственной выгоды. Это в особенности характерно для магического трака. Вы насылали на кого-то ТТ, чтобы заставить его что-то сделать или могли поговорить с чьими-то ТТ (как в гипнозе), чтобы оказать на другого скрытое воздействие. Часто магические заклинания содержали пункты имплантов на древних языках с трака, которые не были по-

няты обычному человеку; эти пункты предназначались для того, чтобы пробудить чьи-нибудь ТТ и распоряжаться ими. Настоящее колдовство вуду работало, благодаря тому, что несколько ТТ жертвы заставляли войти в куклу и запускали перекрёстное копирование между колдовской куклой и телом человека. На самом деле, это те же тела в закладе, только в мягкой форме.

Были моменты, когда вы считали пленные души богатством. У старых чародеев был лозунг: “Существа — разменная монета этой вселенной”. Это была весьма опасная монета и шрамы от ваших попыток её разменять до сих пор не затянулись. Пройдите проступки и станьте свободными.

8.4 Неэффективность ТТ

Имплантирование кому-либо ТТ, на самом деле, было абсолютно неэффективно в качестве механизма контроля. Они не в состоянии произвести заметного воздействия на человека. В этом отношении мы довольно толстокожие.

Каждый раз, когда вы наблюдаете по-настоящему большое улучшение, случающееся из-за ухода ТТ, вы должны понимать, что этот ТТ скорее рестимулировал, а не создавал это состояние. Если заглянуть глубже, можно увидеть, что человек изначально сам создал данную аберрацию или соматику, а ТТ просто поддерживал её в возбужденном состоянии.

Вам нужно чередовать обработку ТТ с обработкой собственного кейса преклира, иначе вы получите снижение ответственности, поскольку преклир начнёт приписывать причинность ТТ (*моделировать ТТ в качестве причины*). В действительности же, ТТ обычно находятся под сильным воздействием преклира, просто он не осознаёт как плохо с ними обращается.

На НОТах выясняется, что существует огромное количество дремлющих ТТ (по сравнению с очень небольшим количеством активных). Создаётся впечатление, что дремлющих ТТ так много потому, что они подавлены имплантами. Это не так. Эти ребята подавлены тетаном (то есть преклиром). Это он поддерживает их в спячке и бессознательности.

Человек просыпается утром и ощущает некоторую вялость, потому что, пока он спал, некоторые ТТ начали просыпаться, и теперь,

почуввав свободу, решили поиграться с телом. Преклир просто ощущает лёгкую усталость, но создаёт намерение и кое-как вытаскивает себя из кровати. Этого крошечного давления достаточно, чтобы заглушить сотни ТТ и вогнуть их обратно в бессознательность. Всё именно так просто.

Если похоже на то, что ТТ делают тело больным, можете побиться об заклад на большие деньги, что у этого преклира есть постулат “быть больным”, который скрыт где-то вне поля зрения. Они просто не могут этого делать никак по-другому.

Большинство ТТ являются просто фрагментами существ. И даже когда вам попадается полный индивид, действующий как ТТ, у него нулевое обладание и почти нет осознания. Они просто не могут выдержать того уровня намерения, которое может создавать полностью живой и осознающий тетан.

Из того, что вы можете сделать, единственное, что может привести к настоящим неприятностям с ТТ — это постулат о том, что они являются причиной и отвечают за то состояние, в котором вы находитесь. Это всё равно, что найти слабоумного, вручить ему нож, а потом потратить несколько часов, угваривая его ударить вас.

8.5 Расчистка трака и имплантов

Вы обнаружите, что существуют ТТ, застрявшие в прошлом, во времени и месте основных имплантов. На самом деле, они не находятся в теле, они реально остались в прошлом (они отличаются от тех ТТ, которые проявились в теле и у которых лишь рестимулировался какой-то старый имплант). Вы обнаружите, что у них есть линии, которые тянутся из старого импланта в тело. Как правило, они застревают возле начала инцидента. В общем случае они оказались в таком положении, потому что столкнулись с каким-то моментом в импланте, где они не хотели продолжать и попытались развернуть время вспять и идти в обратном направлении. В результате они застряли. Они остались в этом положении и отказались согласиться с последовательностью движения во времени (то есть создали постулат “не быть” (*“отрицание данности”*)) и поддерживают модель ранней части импланта. Но они прошли через более ранние импланты, которые им говорят оставаться присоединёнными к тета-существу, которое проходило через этот имплант; по-

этому у них до сих пор есть линия, соединяющая их с ним.

Первоначально я обнаружил их путём отслеживания присоединённых к телу линий (эти линии возникают и по многим другим причинам). Однако, легче их проходить просто путём проверки старого импланта и сканирования его на предмет ТТ. Если вы поступаете таким образом, вам не понадобится ни отслеживать линии, ни разбираться в том, что это за имплант. Обычно они легко будут рассеиваться, когда вы побудите их отметить первый пункт импланта, первый момент воздействия (*начало удара, толчка*) или как их затолкали в этот имплант. Зачастую они просто будут уходить, когда вы их обнаружите, подтвердите или предоставите им немного бытийности.

Инцидент 1 способен “подсечь” импланты, сделанные в этой вселенной. Большое количество тяжёлых электронных имплантов из этой вселенной охватывают платены уровня ОТ 2. Вы обнаружите также, что даты в материалах ОТ 2 верны и всё это в комбинации используется в Инциденте 2. Эти импланты были записаны на кристаллах памяти; их покупали у торговцев имплантами для применения к непокорному населению. Часто вы обнаружите, что торговцы имплантами сначала крутятся поблизости, выступая в роли третьей стороны и агентов-provokаторов, которые организуют гражданское неповиновение, а потом получают огромные прибыли от продажи этих устройств какому-нибудь параноику-королю или императору. В случае с Инцидентом 2 Конфедерация просто купила всё, что было в каталоге. Поэтому вы можете найти каждый имплант по отдельности в самые разные времена и во множестве различных обществ, и в добавок, обнаружите их все в части П6 Инцидента 2. Кстати, не надо бояться кристаллов памяти, как таковых. Они просто являются научно-фантастическим эквивалентом компьютерных микросхем и магнитной ленты.

Вы можете также обнаружить, что некоторые из них застряли на материалах Курса клирования. Они предшествуют Инциденту 1 (они имели место в более ранней вселенной). Если они не удаляются путём рассмотрения, подтверждения или предоставления бытийности, побудите их обнаружить первый пункт КК или отметить, как они находились на вершине винтовой лестницы непосредственно перед первым прохождением КК (каждому

витку спирали соответствует один проход (*каждая спираль содержала один проход*)).

Эта техника применима вообще ко всем случаям, когда вы имеете дело с ТТ, застрявшими в имплантах любого рода. Как правило, вы рассеиваете их путём рассмотрения. Если так не получается, рассеивайте их, побуждая обнаружить первый момент инцидента. Здесь может помочь ваше знание устройства трака, но если вы не в курсе, просто побудите их отметить начало, более ранние моменты начала или моменты начала более раннего подобного инцидента. Вопрос соло-НОТов “Что ты делаешь?” также работает, но ответы часто выдают какой-то пункт импланта и это затрудняет работу со списком и её следует избегать (неверная формулировка пункта импланта может вогнать в рестимуляцию другие вещи). Вы можете применять с хорошими результатами вопрос “Кто ты?”, когда они достаточно высвободились, чтобы дать ответ “я” без перечисления вэйлансов. Действуйте, основываясь на своём собственном мнении. При неполном уходе ТТ всегда применяйте вопрос “Кто ты?”.

Вы можете также найти кучу ТТ и брикетов в каждой точке “Смерти на спирали”. Это моменты, когда вы “умирали” как тетан. Они находятся на дне “спиралей”, которые упоминаются в “Истории человека”. Найдётся такой момент, когда вы были в действительно плохой форме, а потом вас что-то буквально раздавило и вы попросту сдались как существо. “Тета-тело” (на самом деле, это энергетическое тело), которое вы использовали в то время, “съёживается” и “умирает”, тогда вы считаете, что умерли как существо. Как правило, вы оставляете в этом моменте кусочек себя, наряду с массой энергии, факсимиле и умственных механизмов. Некоторые из ТТ и брикетов, которые к тому времени к вам прилипли, также останутся в этом моменте, но сохраняют линии, соединяющие их с вами. Вы сами также связаны с ним кусочком себя, который вы там оставили, а также вашими собственными суждениями (у вас будет некоторое впечатление, что вы никогда оттуда не уходили). Обычно вам нужно лишь удалить ТТ и брикеты. Здесь хорошо работает методика НОТов или можете провести их назад до инцидента присоединения или формирования брикета. После того, как они уходят, ваши отколовшиеся кусочки обычно естественным образом воссоединяются и вы чувствуете, что стали несколько больше. Если этого не происходит и если у вас такое ощущение, что вы

здесь застряли (и только в этом случае), то первым делом проведите проверку на ТТ/брикеты. Если это не то, разрядите немного сожаление по поводу смерти и поищите предшествующие ей проступки. Эти осколки легче проходить, чем инциденты расщепления, поскольку они были образованы при помощи банальной силы (которую легко конфронтировать после Клира). (Если у вас всё же есть какие-то проблемы, используйте команду “Укажи на существо, от которого ты отделилась” — август 1996 года.)

Обрабатывать тела в закладе несколько сложнее. У вас снова будут линии, идущие от теперешнего тела к телу в закладе. Будет огромное количество ТТ и брикетов, которые поддерживают эти линии с обеих сторон — в теперешнем теле, удерживающие тело в закладе, и в заложенном теле, удерживающие нынешнее тело. Часто они запутываются и не знают, в каком теле они находятся. После того, как вы удалите их все, вы обнаружите, что оставили кусочек себя в другом теле. Обычно найдётся имплант, где вас заставили разделиться и быть в двух местах. В каждом из этих мест (как правило, вы стоите где-то возле себя), в вас имплантируют противоположные цели, чтобы вы ненавидели себя, который находится в другом месте. Это не даёт вам воссоединить эти точки наблюдения, несмотря на то что вы одитируете обе стороны. Одна сторона уходит в тело в закладе и поддерживает соединение. Обычно существует фраза о том, что вы оставляете там своё настоящее “я”, когда отправляетесь оттуда на Землю (или куда-то ещё). Попробуйте удалить её простым обнаружением этой лжи. Попробуйте также отметить более раннее начало (см. главу “До Земли” в книге “История человека”) и попробуйте обнаружить более ранние проступки — те которые вы совершили и те, в которых вас ложно обвинили непосредственно перед началом инцидента. Проверьте также, нет ли проступков, когда вы причинили то же самое кому-то другому. Если ничто не даёт результатов и вас всё ещё беспокоит тело в закладе, вы можете составить список противостоящих целей, но это может оказаться трудным делом и по возможности этого следует избегать.

Тела в закладе не ограничены траком “космической оперы” текущей вселенной. На магическом траке было весьма обычным делом сохранять кусочек чьего-то тела в горшке и отдавать ему приказы. В более ранних вселенных также использовались похожие при-

ёмы управления, которые не обязательно зависели от кусочков чьего-то тела, поскольку в те ранние времена тела не были настолько важны. Этот фокус можно было проделать, используя всё, что заставляло существо оставлять часть своей бытийности в удобном месте, где вы могли отдавать ему приказы.

Вы можете также обнаружить, что существуют мониторы (*наблюдатели*), подавляющие и управляющие ТТ, направленные на вас откуда-то издалека. Например, это могут быть установки Завоевателей. У них также есть линии, проходящие в ваше пространство, и они стараются заблокировать способности ОТ. Зачастую они становятся активными, когда вы пытаетесь выполнять упражнения Маршрута 1 из “Создания человеческих способностей”, или упражнений из старых уровней ОТ 5 и 6. Если вы их прошли, вам нужно их просмотреть и обнаружить точки релиза, где вы приобрели способность и она была немедленно заблокирована подавляющими ТТ. Зачастую эти ТТ сидят в какой-нибудь станции переимплантации, которая давным-давно была разрушена. Например, в далеком прошлом была большая орбитальная станция на орбите Венеры. Её давно уже нет, но ТТ всё ещё там, вращаются на орбите и поддерживают смутную модель этой станции. Ничего не подозревающее существо может забрести сюда и получить удар имплантом прямо сейчас, в НМ. Имплантирующие машины частично состоят из MEST (компьютерные схемы, энергетические волны и пр.) и частично — из имплантированных существ, которые телепатически передают намерения пунктов. Эти несчастные существа “переработаны” в механизмы торговцами имплантами (заставив цивилизацию уничтожить своих граждан, торговцы любезно помогали собрать и переправить искалеченные остатки существ на свои фабрики).

Вы можете довольно далеко забраться с помощью этих техник, но когда вы начнёте подбираться к более ранним вселенным, вы в конце концов натолкнётесь на целые вселенные, разработанные как импланты. Хотя здесь применимы те же самые принципы, вселенные имплантирования гораздо более сложны. Не нужно бояться, что вы столкнётесь с ними — вы можете даже вышибить оттуда несколько ТТ, не нарываясь на неприятности. Но не играйтесь с ними слишком много, пока не будете обладать всеми данными.

Приведённая выше информация по улаживанию тел в закладе и подавляющих ТТ,

направленных на вас дистанционно и т. п., объясняет внезапные большие завалы кейсов, в которые срываются некоторые люди после проявления способностей ОТ. Они начинают просыпаться как существа и управлять вселенной, а потом заболевают и чувствуют, что их преследуют космические завоеватели, маги, или кто похуже. И в некоторой степени это правда. Это не относится к вопросу, остались ли ещё где-нибудь поблизости MEST старых тел в закладе или станции переимплантации и пр. В этих вещах сидят остатки Теты, которые могут активироваться в НМ и создать кому-то проблемы, если только он не знает достаточно, для того чтобы их обработать. Просто удалите ТТ и подчистите все свои кусочки, которые где-то оставили, и проблема исчезнет.

9. **НОТЫ научной фантастике**

Этот раздел не идёт дальше намерения развлечь читателя.

Есть три известных научно-фантастических рассказа о сущностях типа ТТ, которые управляют нами и питаются нашими эмоциями. Все эти рассказы несут в себе мысль, что сами сущности блокируют нашу способность их видеть (в этом есть доля правды, я не видел активных ТТ в виде искр, до тех пор пока не прошёл хорошенько НОТЫ; эти искры видны невооруженным глазом и иногда вы можете видеть, как сущность входит в кого-то или покидает чьё-то тело). В них также есть идея, что если вы узнаете о них, когда находитесь под их контролем, они заставят вас убить себя (не похоже, чтобы это было так). Кроме того, они содержат мысль, что когда кто-то избавляется от этих сущностей, на других людей, у которых они ещё остаются, будут воздействовать, чтобы они ненавидели того, кто от них избавился.

За исключением небольшого кусочка о блокировании восприятия, все остальные идеи, по видимому, являются ложными. Но они делают чтение очень интересным.

Эти идеи можно проследить до Чарльза Форте, который приходит к заключению, что мы — скот, которым владеют и доят (с целью получения эмоций или энергии) какие-то скрытые существа.

Первый и самый известный из этих рассказов — “Зловещий Барьер” Эрика Франка Рассела. Если я не ошибаюсь, он был написан в конце 30-х годов во время периода рассказов

о Форте (он также написал короткий рассказ о континентах в небе и прекрасный, но старомодный роман о Земле — планете-тюрьме, именуемой “Ужасный Заповедник”. Рассел называет их “витронами” и описывает, как они висят над головами узников. Книга начинается с того, что люди обнаруживают, как их заставляют совершить самоубийство.

Этот роман был хорошо известен Рону и это может частично объяснить, почему он проявлял такую фантастическую осторожность, когда имел дело с этими вещами. Забавно отметить, что в конце первоначального варианта книги “Дианетика: Эволюция науки”, которая появилась в мае 1950 года в “Удивительной Научной Фантастике” было еще несколько абзацев, в которых упоминалась книга Рассела. Там что-то говорилось по поводу того, что Рассел был прав, когда говорил, что существовал “зловещий барьер”, но барьер этот не исходил от какого-то тайного общества, он находится в уме самого человека.

Следующим из известных рассказов можно назвать произведение Колина Вильсона “Паразиты Разума” (существуют, конечно, и другие вещи в том же русле). И снова рассказ начинается с серии самоубийств, и герою удаётся справиться с этим импульсом и превозмочь его, когда он осознаёт, что тот исходит из внешнего источника. В конце концов, команда людей, которым удалось освободиться от этого воздействия, обнаруживает, что некие существа блокировали способности ОТ и начинают осваивать телекинез и пр. Этот же автор известен своими работами в области метафизики. На основе одного из его рассказов был снят фильм “Жизненная Сила”.

Третья - “Ноплгарт” Джека Вэнса. Его сущности называются “ноплами” и все, у кого нет нопла, могут видеть, как они сидят верхом на плечах других людей. В его рассказе есть интересный поворот — когда люди под конец освобождаются от своих ноплов, их может захватить и поработить телепатически ещё более ужасное существо, которое живёт на далёкой планете.

Все они хорошо написаны и весьма интересны. А чтение историй — хороший способ опробовать идеи и рассмотреть их в абстрактном виде, не примешивая сюда свои личные страхи и соображения.

10. Отколовшиеся точки наблюдения (ОТН)

Я написал это задолго до того, как обнаружил процесс “укажи на существо, от которого ты отделилась”, который делает работу с отколовшимися кусочками очень лёгкой. Приведённые здесь методики применялись на начальном этапе, и работали только время от времени. Написанное позднее содержание главы “Разделяй и властвуй” имеет над ними приоритет. Этот текст включен сюда для того, чтобы предоставить больше информации общего характера и показать, как проходили исследования. — Август 1990 года

15 августа 1990 года

В ранней технологии мы обращались только к одной стороне механизма, посредством которого один тетан заражает и аберирует другого. Тогда мы в основном заботились о том, как очистить тетана от заражения другими единицами Теты, такими как ТТ и брикеты, обнаруженные на уровнях ОТ 3, а также описанными здесь ЗМС, КС и другими сущностями. Но сказать по правде, у любой медали есть две стороны, и сам тетан разделён на фрагменты и скрыто управляет своими отколотыми кусочками, которые энергично аберируют других существ. Иначе говоря, он может обнаружить, что выступает в роли ТТ для многих других человеческих существ, которые разгуливают по планете Земля или ещё где-нибудь. Мы будем называть эти фрагменты “Отколовшимися Точками Наблюдения” (ОТН).

Прежде чем мы продолжим разговор об ОТН, давайте бросим взгляд на разумное поведение, лежащее в основе этого явления.

Есть три способа наделить что-то жизнью. Во-первых, можно оживить что-то посредством неосознающей мысли, во-вторых, вы можете подойти и оживить это собой и в-третьих, вы можете разделить на два индивида и это оживит один из вас.

Легко поместить во что-нибудь мысль. На самом деле, вы можете выстраивать из запрограммированных мыслей довольно сложные конструкции, которые будут вытворять всевозможные интересные штуки; может даже дойти до того, что кто-то другой по глупости поверит, будто перед ним настоящий тетан. Хороший пример здесь — это компьютер. Программист трудится долго и упорно, постулируя сложный шаблон мыслей; и часто создаётся впечатление, что тот действует разумным и независимым образом, но этот шаблон не осознаёт своего осознания, и не

является созидательным в полном смысле этого слова. Загляните как-нибудь внутрь компьютера — там много мыслей, но нет тетана, если только кто-нибудь не засунул туда ТТ, чтобы испортить вам работу.

Вы способны быть одновременно в двух местах. На самом деле, вы нигде не находитесь, поскольку можете действовать одновременно из всех местоположений в этой вселенной. Вы можете помещать небольшие кусочки единиц своего намерения/внимания во всевозможные места и много чего делать из этих точек, и неплохо проводить время. Иногда вы так делаете и скрываете это от себя, чтобы получить интересные игровые условия, сюрпризы и пр. В чистом виде здесь нет никаких аберраций.

Тетан может разделиться на два индивида. В этом случае, обе части имеют одно и то же начало трака, но с этого момента каждый из них идёт своим путём. Рон очень кратко упоминал об этом в лекциях ЛХК и в 5-м ПКК. Мои собственные исследования показывают, что в начале эпохи домашних вселенных присутствовало только очень небольшое количество индивидов (тысяч десять или около того). Те триллионы, которые есть теперь, можно проследить до этих немногих первоначальных существ.

Если всё начинается со “Статики”, которая может сама себя копировать, то имеет смысл считать, что позднее на траке индивиды всё ещё умели проделывать этот фокус. Могу себе представить, что можно постулировать “новую душу”, у которой нет ни трака, ни опыта; но такое существо было бы абсолютным богом; у него не будет основы для согласия с вхождением в эту последовательность вселенных, поэтому его бы просто здесь не было. Единственный способ, которым вы могли бы привести сюда кого-то — это заставить его разделить с остальными трак, который сюда ведёт, а это означает, что в момент разделения вы оба совершенно одинаковы. И каждый из вас поспешит по своим делам и очень скоро изменится.

Обратите внимание на то, что однажды разделившись, эти два индивида не сливаются вновь в единое целое. В этом не было бы никакого смысла. Вы не стали бы уничтожать ни одну из этих линий Теты, потому что каждая из них представляет интерес и вносит свой вклад в игру. Имейте ввиду и то, что на раннем траке это не приводило к аберрациям. Позднее мы обнаруживаем слабые аберрации из-за суждений об обладании и ограниченной

способности создавать, но как правило, вы справлялись с этим неким разумным образом. Обычно, когда вы разделялись, у вас была для этого веская причина и разумный план действий. Например, вы были очень заинтересованы в том, чтобы продолжать действовать там, где вы находились, но вы слышали также, что где-то в другом месте можно заняться чем-то очень интересным, и решили стать двумя, чтобы оба смогли пережить это во всей полноте.

Может также иметь место своего рода парное размножение тетанов по типу 2-й динамики, но в настоящий момент у меня нет об этом никаких данных. Похоже, что это возможно, поскольку у Рона есть несколько смутных комментариев о том, что первоначально тетанов скорее было двое, а не один, в лекциях ЛХК и 3-м ПКК. Если это так, то можно себе представить, что два тетана могут произвести каждый по половинке, которые затем сольются в одного индивида. Получившийся в результате индивид, очевидно, должен иметь полный трак, от НМ и вплоть до изначального (*естественного*) состояния, но это может быть и двойной трак. Я не думаю, что это вызовет какие-то различия в процессинге (он также сможет обнаруживать и обрабатывать ранний трак), так что нет необходимости выяснять этот вопрос прямо сейчас.

Итак, у нас есть три разумных механизма. Тетан может поместить туда какие-то мысли (которые не осознают своего осознания), может действовать с находящейся там точки наблюдения, (с поправкой на то, что она не там — это просто одно из многих местоположений, которыми вы владеете и из которых можете действовать) и может разделиться и одна из частей пойдёт туда. Это то благоразумие, которое лежит в основе обширной сферы абберраций.

Тетана можно заставить разделиться и скрывать это от себя, и в каждом из этих отколовшихся фрагментов, его можно заставить аберрировать себя и других. Эти отколовшиеся кусочки — не совсем настоящие личности (нужно прожить свой собственный трак, чтобы стать личностью). Они больше похожи на результат вынесения единиц намерения/внимания, для того чтобы действовать из различных мест. Но тяжёлая бессознательность и имплантированные цели, которые обычно присутствуют, делают эти кусочки более отделёнными, чем вы могли бы ожидать, так что они — почти что личности. Здесь есть много

вариантов; некоторые из них приближаются к одной крайности, некоторые — к другой.

Мы будем называть весь этот класс единиц Теты отколовшимися точками наблюдения (ОТН). Как правило, это аберрированные не полностью отколовшиеся кусочки, это не совсем отдельные индивиды. Преклир может обнаружить, что является каждым из множества своих фрагментов (ОТН), но он тщательно следит за тем, чтобы не знать об этом с точки зрения главной линии Теты, где он считает себя уникальным индивидом.

Обыкновенно, он на 90 % бессознателен в каждой из своих отколовшихся точек наблюдения, но всё же имеет здесь по крайней мере небольшое количество осознания и разумности. Зачастую вы будете обнаруживать ОТН там, где у него возникает энергичное радостное хихиканье (*тупая радость*) по поводу наведения абберраций себе и другим.

Как правило, у преклира есть глубокие и сильные суждения о том, что память является локализованной и в определённом местоположении и он будет использовать только воспоминания, которые были приобретены в этом местоположении. Он не допустит перемешивания данных. Он будет также настаивать на том, что ответственность тоже определяется местоположением. Находясь в местоположении А, он не отвечает за то, что сделал в местоположении Б. Он цепляется за такое представление, потому что часто совершает проступки и не хочет чтобы вина за них переносилась куда-то ещё.

10.1 Добровольные ОТН

Хотя большинство ОТН устанавливаются имплантами, индивид подчас умышленно создаёт их сам. Он частенько запускает свои маленькие подленькие кусочки в кого-то другого, чтобы его контролировать. В нашем обществе вы часто видите, как это происходит по 2-й динамике.

Этого не происходит при простой попытке с кем-то справиться или при создании постулатов и пр.; это настоящая попытка заставить кого-то что-то делать, запикивая в его голову свой кусочек. Не думаю, что большинство людей делают это часто, но вы сможете найти по крайней мере несколько случаев, когда вы делали это в текущей жизни. Обычно, это действие занимает немного времени, потом вы вытаскиваете этот кусочек обратно и рассеиваете его, но случается, что вы остав-

ляете его там навсегда. Всё это нужно расчитать. Нужно также пройти цепи проступков, связанных с попытками подчинить себе людей.

Думаю, что мы обнаружим, что в ходе изнасилования насильник запикивает в жертву ОТН (жертва могла бы обнаружить её как ТТ). Скорее всего, мы также увидим, что это обыкновенно происходит и тогда, когда ПЛ делает кого-то ПИНОм, что даёт нам ещё одно объяснение телефонным звонкам в программе улаживания подавленной личности.

Вы также обнаружите, что преклир иногда откалывает от себя полезные ОТН. Он делает это в качестве защитного механизма. Например, он знает, что “полиция мысли” собирается его поймать, поэтому он отправляет куда-нибудь свой кусочек, чтобы тот скрылся на время, а позднее вернулся и помог ему сбежать из тюрьмы. Он заставляет себя забыть об этом, чтобы в полиции не смогли прочесть его мысли и обо всём узнать. Иногда они затуманивают его разум или способности, чтобы помешать полиции их обнаружить. Обычно необходимость в этом давно отпала, но он ничего не замечает и всё ещё скрывает от себя эти вещи.

10.2 Компульсивные ОТН

В имплантах тетана часто заставляли расщепляться на кусочки и приказывали из них наводить на себя и других различные компульсии (*навязчивые действия*). Один из существенных примеров этого — пункт “ЗАСТАВЛЯТЬ СЕБЯ ...”, который брался из каждой штрафной вселенной (о чём рассказывается в другой главе).

В более раннем их варианте, тетан просто помещает кусочки себя в большой пул, представляющий “Вечность”, из которого он насылает на себя компульсии. Более поздние импланты заставляют его разделяться и помещать себя в различные места поблизости от себя и других, наводя эти компульсии. Его фрагменты для других людей выглядят как ТТ.

Компульсивные ОТН будут описаны более подробно в отдельном разделе.

10.3 Пятисторонние ЦПМ

В этом импланте его заставляют делиться на пять вэйлансов для каждой из этих

“подлинных ЦПМ” и стараться запихнуть себя и другие вэйлансы, в других людей с целью разыграть эти ЦПМ в жизни. Они разряжаются с помощью соответствующего платена. (См. раздел, посвящённый пятисторонним ЦПМ.)

10.4 Пулы и вселенские механизмы

Преклира часто заставляли помещать кусочки себя в пулы перекрёстного копирования того или иного рода, как это описано в разделе, посвящённом пулам. Сюда входят облака эмоций, соматические пулы и большие пулы перекрёстного копирования во вселенском механизме, посредством которого тетан непрерывно воссоздаёт вселенную. Он находится в этих пулах вместе с остальными существами. Этим поддерживается физический контакт, который, как все полагают, необходим для поддержания непрерывного переживания реальности, чувств, соматик и т. п.

Одна из интересных вещей, которую все делают — это разделить после потери тела и сказать, что только одна копия имеет прежнее тождество и память. Эта копия отправляется на консервацию во вселенский механизм. Предполагается, что оставшаяся копия (под которой мы подразумеваем вас), является чистым и незапятнанным новым индивидом. Разумеется, это не работает, но значительно способствует забыванию предыдущей жизни и позволяет вам притвориться, что вы — какое-то новое существо.

10.5 Другие импланты расщепления

Есть множество имплантов, где индивида заставляют делиться. В физической вселенной его обычно заставляют быть одновременно в двух местах, применяя силу (энергетические волны и т. п.), а потом имплантируют ему в этих местах взаимно ненавистные цели, чтобы он продолжал оставаться разделённым. В одном месте ему могли засадить имплант быть полицейским и ненавидеть мошенников, а в другом — быть преступником и ненавидеть полицию, чтобы в каждой из точек наблюдения он презирал свой противоположный вэйланс.

Другим распространённым приёмом является банальный обман и предательство — ему дают ложные данные и убеждают делиться ради своего собственного выживания или во имя помощи другим.

Массовые импланты разными способами заставляют людей разделяться и становиться друг для друга ТТ. Это справедливо и для Инцидента 2. Тетан не просто заражается ТТ, но и сам становится множеством ТТ, которые имплантированы другим.

Инциденты с двойными телами содержат разделение и в них вы “оставляете своё настоящее я” в теле, которое держится в закладе.

10.6 Обработка ОТН

Иногда случается, что вы справляетесь с осколком, одитируя его как ТТ, особенно когда вы одитируете ТТ в теле кого-то другого. Иногда кто-то другой удаляет ТТ, который является одной из ваших ОТН, и вы просто почувствуете себя немного лучше или вдруг, откуда ни возьмись, у вас появится какое-то озарение.

Основная методика — это просто рассеяние путём рассмотрения. Вы просто обнаруживаете ОТН и разделение исчезает, или вы обнаруживаете момент в импланте, когда разделились, или же обнаруживаете пункт, благодаря которому это случилось. Зачастую обнаружение решения разделить отменит его (это особенно верно для добровольных осколков, которые не были навязаны имплантом).

Когда одна из ОТН исчезает, вы обычно не покидаете это место — ничего подобного. Вы просто становитесь больше и можете сознательно действовать из большего числа точек наблюдения. Заметьте, что вы не поглощаете и не вбираете в себя каких-то других индивидов. Если что-то достаточно независимо для того, чтобы идти своим собственным путём, то так оно и будет.

Еще одна методика, которую вы можете использовать — это просто вновь принять точку наблюдения и ответственность. Вы можете перейти на другую сторону “вэйланской стенки” и проодитировать потоки и модели этой стенки, чтобы её растворить.

Вы можете также просто использовать обычные методики работы с ТТ. В трудных случаях помогает оценивание на предмет цели штрафной вселенной, которая лежит в основе данной ОТН; после этого можно либо побудить ОТН отметить её начало (“шапку”), либо отметить его самому с точки наблюдения ОТН.

Зачастую вокруг ОТН будут собираться ТТ и копировать её. Часто бывает так, что осколок немедленно исчезает при рассмотрении, а потом ТТ копирует отколовшуюся точку наблюдения и притворяется, что это вы, поскольку это хороший способ вас контролировать, создавать эффекты, а может просто потому что это интересно.

По этой причине, если вам нужно что-то одитировать с ОТН помимо простого рассеяния путём рассмотрения, это обычно лучше делать, как если бы это был ТТ. Это будет растворять осколки и восстанавливать вашу способность занимать данное местоположение в качестве себя самого, в тоже время удаляя всех копирующих ТТ и позволяя всем, кто стал отдельным индивидом освободиться и уйти.

Иногда вы обнаружите, что как будто проснулись в “высшей” точке наблюдения. Это могут быть “сверх-души” или что-то в этом роде; они часто находятся во вселенных высших уровней или разного рода ловушках. Как правило, вы почти бессознательны в таких точках наблюдения, но у вас есть представление, что вы были “большим Я” и ваше земное существование — просто его жалкое подобие. Зачастую вы выбирались из ловушки, оставляя в ней свою основную часть и протягивая “маленькую удалённую точку наблюдения”. В качестве обработки вы расчищаете механизмы (ЗМС, КС и пр.), которые окружают вас в “высшей” точке наблюдения. Обычно их восприятие включается на короткое время, а затем постепенно исчезает. Используйте эту возможность для того, чтобы расчистить всё, до чего только сможете добраться. Возможно, вам потребуется несколько раз подбирать одну из этих областей, прежде чем удастся в достаточной степени разобрать ловушку и полностью из неё освободиться. Просто настойчиво продолжайте прояснять и рассеивать то, что попадаете и не особенно вступайте в ВиО по поводу того, где вы и что происходит. Вы просто будете получать даб-ины до тех пор, пока не разгрузите достаточной мере эту область.
