

# Информационный блок

Здесь приводится необходимая информация об основных "инцидентах", на которые следует обратить внимание.

## "Разделитель"

Эта штукавина весьма сложна для описания. Кой-где в тексте "разделитель" обозначен как инцидент и имеет признаки инцидента, а также признаки пространства, признаки саентологического "Фак.-1" и еще кучу всяких признаков. Поэтому будем описывать его так, как он обычно воспринимается в процессинге. Но сначала предупреждение: не пытайтесь обнаружить его на начальных стадиях процессинга, он станет доступен много позже — на том этапе, когда вы будете завершать третий уровень.

Итак, как он выглядит? Обычно он представляется как замкнутое пространство неопределенных размеров, но скорее большее, чем маленькое. Иногда его определяют как "пласт" или "область" между эта и физической вселенной. Он не принадлежит ни к физической вселенной ни к эта-вселенной, а может принадлежит и той и другой одновременно. В нем вроде бы есть время, а вроде бы нет. В нем много пустоты или очень мало — как посмотреть. А посмотреть, если вы его обнаружили, можно и изнутри и снаружи. К нему можно приблизиться, можно "войти" в него, в нем можно находиться и исследовать его. Характерным признаком разделителя является своеобразное состояние (при нахождении в разделителе) которое можно определить как разделение пополам, причем индивиду кажется, что у него отобрали его лучшую половину. Это состояние может проявляться как своеобразное расширение, размазывание, утрата ориентиров, прошедшие сквозь это состояние определяют его одним словом — "разносит". Индивиды, которым знакомо ощущение пойманности в уме, говорят, что это очень похожие состояния. Конфронт этого состояния достаточно быстро устраняет его и выявляет другие составляющие "разделителя". А содержимое его грандиозно и впечатляет. Начнем с того, что в нем "дается согласие" на вхождение в физическую вселенную. В нем содержатся концепции тела, различных понятий, взаимодействий, правильного и неправильного, красивого и некрасивого, нужного и ненужного и всех остальных, повторяю, всех остальных, мыслимых и немыслимых дихотомий (медальных определений), а также наук, философий и религий (В переводе с латинского религия — связь, связь между физическим и духовным. Интересный фокус — заложить идею связи в акт разделения — попробуй найди тут

выход). А также много-много всякой другой всячины, являющейся атрибутикой навязчивых игр.

К тому времени, когда "разделитель" будет доступен, вы уже не сможете назвать его ни плохим ни хорошим — он будет восприниматься как никакой, просто имеющий место быть.

"Разделитель" интересен и удобен тем, что позволяет пройти в любую вселенную, из него хорошо просматривается временной трак и игры седьмой динамики.

Если вы обнаружили "разделитель", то не спешите приводить его в настоящий момент, попользуйтесь им для удовлетворения своего любопытства, а заодно и несколько разрядите, общипите, это облегчит, в дальнейшем, приведение его в настоящий момент.

Общипывание "разделителя" производится путем заглядывания в него из настоящего момента, обнаружения в нем темных, плотных или твердых мест и прояснение этих мест методом конфронтирования. Некоторые области "разделителя" требуют достаточно длительного конфронта прежде чем начнут проясняться.

Когда в "разделителе" трудно будет обнаружить доступный материал можно начать приведение его в настоящий момент. Делается это обычным конфронт из настоящего момента. По мере приближения к настоящему моменту он обычно начинает твердеть и становится видна вся его грандиозность — не пугайтесь, как только он войдет в настоящий момент он тут же начнет разряжаться, выдавая самый различный материал в форме картинок, пакетов, блоков, различных визуализаций и т.п.. По мере разгрузки "разделителя" у вас могут возникнуть различные состояния "замешанные на замешательстве" — конфронтуйте их, не позволяйте им повлиять на вас — эти состояния из "разделителя". Нажмите его и вы ощутите в себе удивительную свободу и тишину.

Когда вы будете исследовать "разделитель" попытайтесь в первую очередь обнаружить "забыватель".

В районе "разделителя" находится несколько очень интересных имплантов, вот основные: а) пакет с научением "как **не** знать" и как частный случай — "как не знать другие вселенные" и "как не знать собственную вселенную, свое прошлое"; б) пакет "как **знать** об..."; в) матрица игровых условий. Обычно эти пакеты становятся доступны в конце "процессинга подавлений", но при необходимости, могут быть выявлены и приведены в настоящий момент с помощью аудитора на "процессинге концепций".

Непосредственно перед "разделителем" обычно находится постулат о неучастии в играх.

## "Забыватель"

При первом знакомстве производит впечатлительное автоматической машинки, работающей по какой-то программе и делающей недоступной самые различные участки памяти. При внимательном исследовании оказывается производной

от постулата "быть неизвестным".

Проще всего "забыватель" обнаружить в "разделителе". Он как правило представляется в виде небольшого черного пятна или точки. При конфронте визуализируется в воронку или "пылесосную" трубу, которая пытается вас засосать. При дальнейшем, достаточно длительном, конфронте становится ясно, что эта штука высасывает фрагменты памяти. Дальнейший конфронт выключает ее, но не уничтожает. После выключения "забывателя" вскроются новые инциденты и участки трака, содержимое многих пакетов станет доступным.

Уничтожить "забыватель" обычно удается только на процессинге "проигрышей постулирования" или на процессинге "дополняющих постулатов".

## "Смутный период"

Сразу после разделителя, если смотреть в сторону настоящего момента, начинается "смутный период". Характерен он полной деморализацией, отсутствием стабильных данных, очень низкими тонами и апатичным состоянием. Там очень много серости, занудства и уныния. Время не структурировано, действия хаотичны. Наблюдаются редкие, слабые и неудачные попытки войти в какую-нибудь игру.

В этом периоде есть несколько характерных типов "деятельности" — это "отщипывание кусочков", "тождество с машинами", "как все", "противостояние с ничем", "преодоление препятствий". Все они как-то связаны с установлением тождества с телом.

"Отщипывание кусочков" — это долгий и занудный период буквального откалывания, отщипывания, отколупывания мелких кусочков от чего-то большого, типа метеорита или астероида. Откалывания "бессмысленного и никому не нужного". Постепенно эта деятельность начинает напоминать что-то вроде деятельности скульптора, который "берет глыбу и откалывает от нее все лишнее", с той разницей, что скульптор имеет намерение получить результат, а здесь это намерение **как-бы** присутствует, а никаких результатов не наблюдается. В дальнейшем, каким-то образом начинают возникать инструменты и машины, которые "облегчают" это занятие.

"Тождество с машинами" — длительный период деятельности, который каким-то образом "естественно вытек" из отщипывания кусочков. Там присутствует управление самыми различными "машинами и механизмами", которое постепенно приводит к отождествлению с этими машинами дает некий прообраз тождества с материальным телом.

"Как все" — это следующий этап смутного периода. Там уже присутствует некое подобие материального тела типа то ли робота, то ли машины — понять трудно, которое "существует" среди точно таких же и делает то же самое. Присутствует явное тождество не только с "телом", но и с "коллективом".

Описывать "смутный период" вообще очень трудно — то описание, которое дается здесь является чем-то сильно усредненным, основанным на суждениях людей, просмотревших этот период и согласившихся, что это описание как-то, более-менее дает общее представление.

"Противостояние с ничем" — странное состояние существующее само по себе. Состояние явного антагонизма при полном отсутствии объекта этого противостояния. Состояние продолжительное и устойчивое.

"Преодоление препятствий" — сильно напоминает сюжеты сказок на тему "пойди туда — не знаю куда, принеси то — не знаю что". Здесь же ненавязчиво начинают возникать "торговцы свободой". Препятствия вполне материальны — игры в физической вселенной начинаются.

Все эти виды деятельности приводятся в настоящий момент и разряжаются конфронтном.

"Смутный период" имеет еще очень много различного "добра", но выше перечисленное наиболее характерно.

## Постулат о нескончаемости игр и тождество с ролью игрока

Много раньше "разделителя" находится постулат о нескончаемости игр. Это легко обнаруживаемая, но очень мощная штука, которую не всегда удается взять обычным конфронтном. В таком случае применяется следующая методика:

1. После обнаружения этого постулата надо осуществить непродолжительный конфронт;

2. Просмотреть поверху, концепцией, работу этого постулата вплоть до настоящего момента, при этом надо иметь в виду, что в рамках физической вселенной он инвертирован и воспринимается как постулат не позволяющий завершать конкретные игры;

3. Начать просмотр конкретных инцидентов, в которых просматривается срабатывание этого постулата. Просмотр осуществляется в направлении от настоящего момента вплоть до того места где этот постулат был принят;

4. По достижении постулата осуществить конфронт и продолжать его до тех пор, пока даются изменения;

5. Повторить пункты 2. 3. 4. и проходить их по кругу столько, сколько будет необходимо для уничтожения постулата.

Таким образом могут быть обработаны любые обнаруженные постулаты.

Обычно вместе с постулатом о нескончаемости игр обнаруживается тождество с ролью игрока. Это очень стойкое тождество и даже после уничтожения постулата о нескончаемости игр оно может сохраняться. Если оно не устраняется вместе с постулатом, то его надо обработать по вышеизложенной методике.

## История планеты "Земля" (геопроцессы, катастрофы, цивилизации, этнокультуры)

В саентологии историю Земли начинают отсчитывать от событий происходивших примерно 75 миллионов лет назад. Причем уровни этого процесса относятся к конфиденциальным. Вы сможете просмотреть эти события и все последующие в конце шага три или на процессинге подавлений. Вам надо будет получить цельное, концептуальное представление о том, что там происходило и во что все это вылилось. Необходимо это потому, что именно оттуда начинается "игра в выживание", а именно в этой игре впервые возникает и начинает использоваться **дополняющий постулат** (в других играх, если он и обнаруживается, то как редкое, шокирующее и случайное явление). Вам надо будет получить достаточно ясное осознание техники применения дополняющего постулата и в последующем, на процессинге проигрышей постулирования и процессинге дополняющих постулатов (если он вам понадобится), активно использовать эту технику.

Сама история Земли очень интересна, динамична и разнообразна.

## Пакет целей "Проиграть"

Этим пакетом стоит заняться отдельно. Вы неоднократно входили в игры с намерением проиграть или принимали такое решение по ходу игры. Причин для таких намерений достаточно много, вот основные: сохранить тело, тождество, игру; отсутствие достойного противника; согласие проиграть, что бы потом выиграть и т.п..

Обычно этот пакет с **двойным дном**. Видимая его часть вполне обычна и никаких затруднений не вызывает — вы просто выгребаете из него картинки. После того, как будет выбрана видимая часть станет видно черное дно. Конфронт этого черного образования потребует некоторого времени, после чего оно начнет проясняться и превращаться в большое (огромное) количество то-ли какой-то пыли, то-ли мелких шариков или еще каких-нибудь мелких образований. Каждое такое образование несет в себе вполне нейтральную картинку и... заряд бессознательности. Вы можете конфронттировать всю эту кучу одновременно или просматривать каждое образование — это непринципиально, — главное выбрать всю бессознательность. Когда это будет сделано, то как правило, проявляется "машинка лжи".

## "Машинка лжи"

Эта штукавина может визуализироваться в самом разном виде, но узнают ее сразу по какой-то несуразности в ее виде и устройстве.

Если вы ее обнаружили, то попробуйте пос-

ледовательно подsunуть ей какое-то количество массы, энергии, пространства, времени, создайте какое-нибудь факсимиле и скормите ей, засуньте в нее мысль и посмотрите, что она выдаст на выходе, во что она все это превратит? — это будет занятно.

Откуда она взялась? Какое ее назначение? Как она эволюционировала? Установите все это сами. Только помните, что создали ее вы для своих потребностей.

Обрабатывается этот агрегат следующим образом: сначала конфронт в настоящем моменте; затем, задав какой-то временной интервал, скажем в сто лет, начинаем просматривать проявления этой машинки в направлении прошлого; достигнув того места, где ее еще нет, осуществляем просмотр ее эволюции в хронологическом порядке; следующее действие — просмотр эволюции машинки в течении одной жизни; затем несколько просмотров с различной скважностью (временным интервалом) в направлении прошлого и хронологический просмотр ее эволюции. Все это повторяется до тех пор, пока не придет ясное понимание ее назначения, истории и инверсий (мутаций, различных искаженных проявлений). После этого опять начинаем конфронт в настоящем моменте, который может потребовать значительного времени. Обычно, по мере конфронта, машинка начинает "послойно", как капуста "раздеваться", отдавая собственные дубликаты, которые постепенно "рассасываются". Таким образом машинка будет уничтожена, но будьте внимательны — после ее уничтожения могут проявиться многочисленные шаблоны, по которым строилась эта машинка; эти шаблоны присутствуют в каждой вселенной и как-то связаны с системой тождеств [см. Тождества. Информационный блок первой части.].

## Пакеты целей

О пакетах целей достаточно много сказано в главе "Анализ ума", здесь приводится кое-какая дополнительная информация, которая дает некоторое представление о использовании этих пакетов в солопроцессинге.

Пакеты целей обычно становятся доступны в конце третьего уровня или на четвертом уровне, но бывают случаи, когда индивид может начать оперировать пакетами целей в самом начале третьего уровня, а бывает, что они становятся доступны только на процессинге проигрышей постулирования.

Ниже приводится пять вариантов отношения к пакетам целей. Варианты изложены в порядке их эффективности, т.е. 1, 2, 3, 4, 5 (это статистические данные), но в вашем случае может быть иначе. Просто вам надо принять для себя в качестве основной линии какой-то из изложенных вариантов, тот который вам наиболее удобен и прост в прохождении и придерживаться его, имея в перспективе намерение выйти на оперирование пакетом целей "Знать".

1. Как правило, эти пакеты оформлены в

виде [должен иметь — пакет целей] или [должен делать — функциональный пакет] и имеют противостоящие пакеты: [должен не иметь] или [должен не делать]. Например: [должен принимать (иметь) помощь/должен не принимать (не иметь) помощь] или [должен помогать/должен не помогать]. В некоторых случаях пакеты могут быть оформлены не в виде **должен/должен не**, а в виде определений. Например: **помощь/не помощь**.

2. Практически любые пакеты целей могут быть приведены всего к четырем обобщающим пакетам, которые соответствуют игровым оппорам: знать; не знать; быть известным; быть неизвестным. Например: **должен помогать** [чтобы быть известным]; **должен помогать** [чтобы получать (знать) признательность] или **должен не помогать** [чтобы быть неизвестным]; **должен не помогать** [чтобы не знать].

3. На пакеты младших целей можно взглянуть и с позиции общих жизненных или нежизненных целей: **должен помогать** [чтобы улучшить (возможно с намерением быть известным)] или **должен помогать** [чтобы вовлечь в ловушку (возможно с намерением быть известным, в своем кругу, — провокатор)]; и т.д..

4. Каждая вселенная имеет так же свои пакеты целей, которые могут быть младшими целями по отношению к целям старшей вселенной или носить специфический характер этой младшей вселенной. Курьезный пример из одиторского опыта: "Некий придворный вельможа, большой любитель женщин, считавший, что должен познать королеву (опора знать), был затравлен собаками за попытку осуществить свое намерение. "Не долго думая" он захватывает тело королевской собачки — левретки (вы знаете назначение этой породы собак?). Таким образом он вошел в другую вселенную — вселенную собак — младшую вселенную собак левреток — во вселенную конкретной королевской левретки — и, вполне возможно, во вселенную языка этой левретки. При этом он сохранил цель старшей вселенной человека — познать королеву, что и сделал, но средстами вселенной языка левретки. Через какое-то время, в порыве страсти укусил королевские гениталии и был удушен (подавление и желание не знать ни женщин ни их гениталии). Затем, после ряда мытарств, возврат во вселенную человека с полной апатией по отношению к женщинам и стремлением к власти (быть известным), чего и достиг, добившись достаточно высокого духовного сана в протестантской церкви." Скажете бред. А вы поищите на собственном траке — может найдете чего похлеще.

5. Некоторые саентологические одиторы строят процессы на основании шкалы DEI. Практически любая цель может быть прослежена по этой шкале от состояния знания через вовлечение в игру с конкретной целью, до полной апатии по отношению к этой цели.

Получается достаточно сложная картина с

множеством взаимосвязей, но пусть вас это не пугает — разбирается все это достаточно легко если придерживаться некоторой последовательности.

При использовании варианта 1. пройдите с позиции **должен иметь** (должен делать) список "обладание". Если, по завершении этого списка, у вас остается неудовлетворенность или сомнение в завершенности процесса, то осуществите проход по списку расширенного ДАВО.

Вариант 2. — это то к чему надо стремиться — оперировать пакетом целей **знать**. Если он у вас пойдет, то никаких дополнительных разъяснений вам не потребуются.

При использовании варианта 3. обратитесь к списку основных жизненных и нежизненных целей [см. Анализ ума]. При этом вам придется соотносить эти цели с позициями списка "обладание".

Вариант 4. проходится по списку младших вселенных [см. Анализ ума] в соотношении со списком "обладание" или списком расширенного ДАВО.

Вариант 5. — это тот же процессинг "Обладание", только вы проходите его с позиции разборки пакетов целей.

Желательно, при работе с пакетами целей, иметь в виду все вышесказанное.

Далее приводится структура одного из наиболее сложных функциональных пакетов "Ответственность".

**Ответственность** — необходимость, обязанность отвечать за свои поступки, быть ответственным за них [сл. Ожегова].

**Ответственность** — концепция способности заботиться, достигать или быть; способность и готовность быть причиной. Принять ответственность за что-то — это значит действовать как причина, управляя и порождая последствия. [сл. Снт.]

Проявления ответственности можно условно представить несколькими уровнями, которые обозначены степенью навязчивости игр.

1. Ответственность самоопределенная — это добровольные осознанные действия по **продолжению** игры во времени.

2. Ответственность как чувство долга — это навязчивые действия по **поддержанию** игры.

3. Ответственность как вина — это действия по **поддержанию** игры, основанные на страхе.

4. Ответственность как наказание — это подавляющие действия, необходимость которых мотивируется **сохранением** игры, что совсем не обязательно соответствует действительности.

5. Ответственность как соблюдение правил — это **безответственные действия** без понимания целей (Я делал все по правилам и за результат не отвечаю).

6. Принятие "ответственности" с **целью навредить** в связи с психическим расстройством.

7. Полное отсутствие понятия об ответственности в связи с утратой обладания.

К каждому из этих уровней, кроме последне-

го, применимы понятия: /давать/(делегировать); /получать/(принимать) и /позволять другим/.

На уровне 1. мы имеем чистые пакеты без подавлений, что соответствует самоопределенным играм в самом их начале:

**Должен быть ответственным**, что в свою очередь можно представить двумя взаимодополняющими равнозначными пакетами, где /должен/ рассматривается как самоопределенное /хочу/:

**Должен принимать ответственность и  
Должен делегировать ответственность.**

Такое состояние пакета ответственность очень непродолжительно, т.к. в игре всегда присутствует противостояние в результате которого начинается подавление самоопределенности и /хочу/ постепенно замещается навязанной ответственностью — чувством долга.

На начальном этапе уровня 2. мы имеем противостоящие пакеты:

**Быть ответственным  
— Не быть ответственным**

И младшие пакеты:

**Принимать ответственность  
— Не принимать ответственность**

**Делегировать ответственность  
— Не делегировать ответственность**

И вытекающие из них:

**Позволять другим принимать ответственность  
— Не позволять принимать...**

**Позволять другим делегировать ответственность.  
— Не позволять делегировать...**

А к концу уровня 2. в результате подавлений происходят инверсии — картина сильно усложняется и появляются пакеты нежизненных целей:

**Быть ответственным  
— Не быть ответственным**

**Быть безответственным  
— Не быть безответственным**

И далее соответственно:

**Принимать ответственность  
— Не принимать ответственность**

**Отвергать ответственность  
— Не отвергать ответственность**

**Делегировать ответственность  
— Не делегировать ответственность**

**Скрывать ответственность от других  
— Не скрывать ответственность...**

**Позволять другим принимать ответственность  
— Не позволять принимать...**

**Запрещать другим принимать ответственность  
— Не запрещать...**

**Позволять другим делегировать ответственность.  
— Не позволять делегировать...**

**Запрещать другим делегировать ответственность  
— Не запрещать...**

Становится явно видимым управление через подавление и мы оказываемся на уровне 3., где сами понятия ответственности и долга полностью замещаются страхом и происходят дальнейшие инверсии понятий, при этом следует иметь в виду, что на двух предыдущих уровнях могли быть неоднократные скрещивания пакетов, например: **Быть ответственным и не отвергать ответственность** — в результате имеем индивида "на котором ездят все кому не лень, да еще и погоняют" и т.п.. Сочетания могут быть самые разные, причудливые и не поддающиеся какой-либо систематизации, в силу чего пытаться представить структуру пакетов уровней 3. - 7. можно считать невыполнимой. При этом следует учитывать внутреннюю структуру младших пакетов, которые имеют свои уровни и многочисленные скрещивания с различными другими пакетами. К примеру: пакет **любовь** является одним из низших в пакете ответственность, при этом он обычно скрещен, как минимум, с пакетами секс, помощь, семья и выживание. Многочисленные попытки логического разбора подобных пакетов привели к тому, что индивид быстро оказывался на уровне 7. — не испытывайте судьбу, а просто проясняйте любые /должен/.

### **Подавленные пакеты целей.**

Эта тема уже рассматривалась в главе "Анализ ума" По определению — это наложение /должен не/ на /должен/. Способности индивида определяются соотношением /должен/ и /должен не/. Чем больше груз подавлений /должен не/, тем в большей степени ограничиваются его игровые возможности и растрачивается обладание. При полном подавлении конкретного пакета целей индивид утрачивает реальность по этому пакету. Где-то на траке произошло полное подавление способности индивида осуществлять постулирование. Пора с этим разобраться.

В части 1 приведен процесс для обработки подавленных пакетов целей. Воспользуйтесь им для выявления и разряжения пакетов целей "Помогать", "Управлять" и "Создавать", а заодно пройдитесь по всем жизненным целям. Ваша задача обнаружить и привести в настоящий момент все инциденты, где вы ограничиваете свою способность к производству постулатов, а возможно удастся найти и постулат о "непостулировании".

### **Скрещенные пакеты целей.**

Пришло время разобраться со скрещенными пакетами целей. Это большая и интересная тема основанная на наличии равнозначных младших пакетов целей составляющих один общий пакет.

Для прояснения этой темы мы воспользуемся пакетом секс.

Секс — это уровень общения; это удовольствие; это репродуктивная функция. Таким образом намерение **иметь** секс может быть представлено тремя целями: иметь общение; иметь удовольствие; иметь потомство. А также, в силу

законов общения, секс может рассматриваться как намерение (цель) **давать секс и получать секс**, т.е. должно присутствовать гармоничное соотношение причинности и следственности. Все это достаточно подробно рассматривается в списках второй динамики.

Любой из этих пяти факторов может быть подавлен, при этом из-за наличия подчиненных целей (иметь секс, как общение с X; иметь секс, как удовольствие с Y; иметь потомство от Z) картина получается весьма запутанной. Добавьте сюда пакеты **не иметь секс** в любой форме и по отношению к различным младшим целям — получается какая-то каша. Попытки использовать секс для управления еще более усложняют картину, т.к. скрещивают младшие пакеты целей (давать секс и получать секс) внутри общего пакета **иметь секс**. Обратите внимание на то, что здесь происходит не привычное наложение /**должен не**/ на /**должен**/, а **скрещивание младших пакетов целей, составляющих единое целое, тем самым противопоставляя их и разрушая изнутри весь пакет целей "секс"**.

Разгребаются эти скрещенные пакеты, не смотря на их устрашающую сложность, достаточно легко — путем разделения пакетов **давать секс и получать секс** и дальнейшего прояснения подавлений уровней этих пакетов (давать секс/получать секс, как общение, удовольствие, потомство).

## "Матрица игровых условий"

Почти каждый, проходящий солопроцессинг обнаруживает своеобразные шаблоны, матрицы, схемы, которые отображают какие-то системы игр. Никакой ценности эти "матрицы" не имеют и уничтожаются по обычной методике. Здесь они упоминаются только потому, что обычно вызывают вопросы и кажутся важными и необходимыми. Некоторые "матрицы" могут быть продуктом творчества самого индивида и представляют для него ценность именно по этой причине.

## "Груз на шее (плечах, спине)"

Во время процессинга довольно часто возникает ощущение давящего груза на голову, шею, плечи, спину, реже на какие-то другие участки тела. Иногда может возникнуть ощущение "окутывания". Все эти ощущения возникают в результате проявления "умственных масс". Они ниоткуда не взялись — они всегда были при вас, просто вы их не осознавали; теперь у вас появилась возможность избавиться от них, а вместе с ними и от ряда привычных вам неприятных физических ощущений и расстройств. Устраняются они обычным конфронтом, правда может потребоваться некоторое время. Если ощущение давления есть, но масса не визуализируется, то следует применить ВВ.

## Фрагменты из книги Л.Р.Хаббарда "История человека".

(Здесь приведены, в качестве примера, различные инциденты с которыми вы можете столкнуться в своем процессинге.)

...Полный трак начинается около семидесяти триллионов лет назад.

Тэтаны любят факсимиле прямо как Homo Sapiens любят телевизор.

Тэтан может взять факсимиле и рассмотреть его. Он любит собирать их как библиофил собирает книги. Каждый тэтан наворовал чемоданы факсимиле у других тэтанов, прямо как школьники забирают фотографии чемпионов друг у друга. Таким образом вы имеете две вещи: У тэтана есть своя собственная запись реальных переживаний того, что с ним действительно случилось; и у него есть полные банки "вторых факсимиле" или "фотографий", которые он взял из банков памяти других тэтанов.

Лучший способ вышибить банки вторых факсимиле — это пройти случаи "одалживания" факсимиле. Их много.

...Обычная история линии тэты начинается с "Отделения от основного тела тэты", продолжается через "Родную вселенную", проходит через ловушки существ MEST и затем через жизнь как мы ее знаем с ее циклом рождения, жизни в теле MEST, смерти, промалыванием между жизнями и снова рождением.

Тэтан "живет" свою "жизнь" отрезками: самый большой отрезок состоит из "спиралей"; когда он проходит через вселенную MEST, он включается в серию спиралей, каждая из которых меньше предыдущей во времени, как правило. Первая спираль, которая произошла семьдесят или семьдесят четыре триллиона лет назад, возможно, была длинной в триллион лет, но следующая спираль была немного меньше. Следующие друг за другом спирали, каждая чуть короче. Текущая спираль для большинства людей около сорока тысяч лет в длину, хотя могут быть и более длинные спирали и очень короткие. Под спиралью будет иметься в виду более или менее непрерывный цикл действия...

... В начале спирали существо думает, что оно ново и будет завоевывать вселенные, а в конце спирали оно почти угасает.

Грозные действия (оверты) тэтана — это "хлопки по умам", которыми он изводит других тэтанов; "хлопки по умам" существ MEST -которые обычно убивают их, к несказанному удивлению тэтана; охватывание тел MEST для сексуальных переживаний и других целей; ловля других тэтанов после того как он стал существом MEST и обычный набор грозных поступков, обычный для Земли.

**Чертик-в-коробочке:** ... Существа MEST используют ловушки для тэты. Одна из них — давать тэтанам маленькие хорошенькие коробоч-

ки. Эти коробочки содержат множество картинок. ... Каждая из них — это картинка коробочки с картинками. Когда он закрывает крышку, коробочка бурно взрывается. Он инстинктивно пытается подавить взрыв. Его аура бытности полна картинками которые приводят в сильное замешательство, будучи картинками коробочек с картинками...

**Одержимость:** ... На самом деле факсимиле не нужны... Этот инцидент электронный, очень сильный, и иногда включает очень много источников энергии, направленных на спину. Перед этим, тэтан знает. Сила волн ... прекращает знание. ... Инцидент дает одержимость иметь факсимиле, просить факсимиле, делать все чтобы достать факсимиле.

**Предупреждение:** Даже не пытайтесь пройти слова или другие восприятия в электронных инцидентах. Слова редко в них включены. Общение в ту эру осуществлялось передачей мыслей, а не словами.

**Грабитель:** Тэтаны очень небрежно держат факсимиле. Высоко находящийся по шкале тонов тэтан может брать и выкидывать факсимиле по желанию. Более того, тэтан часто крадет цепи факсимиле другого тэтана (в результате Одержимости). Здесь мы находим, как первоисточник закупоривания, Грабителей. Тэтан ставит притягивающий луч на другого тэтана и начинает вытягивать его факсимиле. Жертва ставит черный экран, чтобы остановить отток факсимиле.

Грабитель в отместку кидает конус силы "над и под" жертву, захватывая его между этими двумя конусами, как будто выдавливая его.

Черный защитный экран обычно можно сохранить, но факсимиле, как дым, просачиваются вокруг экрана к Грабителю.

**Хлопанье по умам:** Тэтаны это очень любят. Они посылают два потока энергии, как руки, и хлопают по сторонам головы жертвы.

**Охватывание:** Инцидент состоит из накидывания себя как тэтана на другого тэтана или на тело MEST.

**Между жизнями:** После смерти тэта-существо покидает тело и идет в район между жизнью. Там оно "докладывает", ему дают сильное внушение забывателя и он затем встреливается в тело как раз перед тем как оно рождается.

Иногда это выглядит (ощущается) как слив, опорожнение емкости и последующее ее наполнение. Очень часто можно обнаружить программу на "миссию", как правило разрушительного характера. Могут быть программы самоуничтожения.

Техника внушение очень интересна. Индивиду помещают перед колесом, содержащем картинки. Когда колесо поворачивается, эти картинки уходят от него. Его двигают вбок, направо, налево, назад. Зеркальное устройство показывает ему, что он все еще сидит перед картинками.

Силовой экран ударяет его через картинки. Картинки темнеют.

**Пятые силы захватчиков:** тэтан из пятых сил захватчиков считает себя очень странным похо-

жим на насекомое созданием, с невероятно ужасными руками. Он считает, что занимает такое тело, но в действительности является просто единицей, способной производить пространство, время, энергию и материю.

**Силы захватчиков:** люди с электроникой. Люди с электроникой обычно оказываются эволюционной линией, находящейся на планетах с большим притяжением, и поэтому они разрабатывают электронику.

Причина, по которой вообще говорят "силы захватчиков" в том, что когда-то на этой линии, довольно рано в своей молодости, они отправились завоевывать всю вселенную MEST. Можно ожидать чего угодно в терминах физической формы, в особенности физической формы, подобранной для особой задачи какой-то группы. У них есть обычно штучка вроде Факсимиле Один. Управление было основным.

Способ управлять территорией в том, чтобы управлять людьми. Есть пять активных сил захватчиков и одни зарождающиеся, но те, что зарождаются, не активны. Возможно, через несколько миллионов лет они наберут силу. Некоторые из вас попали на трак 60 миллиардов лет вселенной MEST назад, а некоторые не попадали во вселенную MEST до приблизительно 3 миллиардов лет назад, и это первые силы захватчиков и вторые силы захватчиков. Это сведения Э-метра, подтвержденные от индивида к индивиду Сейчас мы не видим на земле никого из третьих сил захватчиков. Я просто не имел никаких третьих. Четвертые силы захватчиков в действительности удерживают где-то крепость. Время от времени, раз в несколько миллионов лет, какая-то планета овладевается силами захватчиков.

Как и во всех инцидентах, когда вы прошли то, что причинили вам, пройдите и то, что вы причинили, подобным образом, другому и наоборот.

