

Задания практикума "Вторые врата"

Введение

-Ravenna-

Десятого сентября мы начнем особое действие – не тренинг, ни практикум, а исследование, в ходе которого вы обретете, при вашем желании и старании, особую черту сновидения. Наше исследование будет проходить в русле хакерского мировоззрения. То есть, никаких чертей, а ваши тараканы; никаких "я боюсь, что Равенна...", а фильтр на прямой доступ к информации.

Мы начнем наше исследование с фиксации и определения нескольких подобных фильтров. Затем, с помощью хакерских методов, мы взломаем один из фильтров, сделаем т.н. "эксплоит" и начнем подстраивать программу защиты сознания под себя. Не бойтесь, с ума вы от этого не сойдете. Простой заберемся в рут, перепишем там кое-что и посмотрим, что получится.

Конечно, многие участники смутились бы такой подачей материала. Поэтому я решила оформить наше исследование в квестовом ключе. Мы будем составлять хакерский bestiary сновиденного мира. Наверное, многим из вас встречались существа, которые по ходу сна что-то вкалывали вам в нёбо или за ухо или в левое веко. Возможно, вы видели личинок и насекомых на телах людей или на стенах рядом с розетками и выключателями. Возможно, в снах за вами гонялась всякая нечисть. Да? Ну вот и хорошо! Это то, что нам нужно. Мы исследуем эти программы сознания и используем их для взлома базовых систем сознания. Вы спросите, зачем? Для кучи прекрасных возможностей. Для расширения канала информационного обмена между сном и явью. Для расширения оперативной памяти сновидцев. Для мудрости, для знания, для понимания своих возможностей и еще ого-го для чего!

Какие противопоказания? Если вы экзальтированная личность, то лучше вам не надо. Если вы чувствуете, что вам не надо, то вам действительно не надо. Если вы пришли сюда только для того, чтобы чуть позже попытаться испортить мое начинание, подумайте дважды.

Часть 0. Подготовительная часть

Задание 0.1. Демо. Личная библиотека

-Ravenna-

Сейчас я прошу вас выполнить небольшую медитацию. Это демо придумано не мной и используется во многих психотренингах. Возможно, вы уже встречались с ним.

Итак, найдите спокойное место, примите удобную позу, закройте глаза и вспомните свою личную библиотеку. Вспомните, какие книги вам нравятся больше всего. Вспомните примерный этап жизни, когда вы читали каждую из книг. Какие события жизни были связаны с этими книгами. По мере выполнения данного упражнения представляйте себе, что вы бросаете пересмотренную книгу в костер. Пересмотрите очень дотошно первые 8-10 самых любимых книг, проститесь с ними и бросьте их в воображаемый костер.

Если ваша личная библиотека велика, начинайте бросать книги в огонь охапками. Фиксируйте свои чувства, эмоции и мысли. Некоторые люди находят эту медитацию очень брутальной. Как бы там ни было, я прошу вас выполнить ее и кратко описать ваши чувства и мысли. Я особо подчеркиваю, что это упражнение следует выполнять как медитацию. Не сжигайте реальные книги. Не нужно реальных костров. Книги пригодятся вашим детям, родственникам и друзьям. Их сожжение вы должны производить только **ВООБРАЖАЕМО!!!**

Задание 0.2. Демо. Кролик из ловушки

-Ravenna-

После выполнения этого небольшого упражнения перед вами появляется два пути. Первый ведет в пересмотр – вы можете продолжить использование этой техники, обращая внимание на различные предметы своего дома и ближайшего окружения. Второй способ более брутальный. Многие из вас заметили некоторое нежелание сжигать книги. Назовем это нежелание "барьером", который вам приходилось преодолевать. Я предлагала вам мягкое упражнение. Если вы плохо почувствовали барьер, попробуйте сжечь в своем воображении более ценные вещи. На курсах военных парапсихологов людям предлагают сжигать любимых домашних животных и близких друзей.

Зачем такие крайности? Для того, чтобы почувствовать "барьер" в сознании. У буддистов говорят, что для просветления адепт должен "убить Будду". Это считается наивысшим преодолением самого главного барьера в сознании. А до этого у них идут боги, мать и отец, сестры и братья.

Мы с вами дримхакеры, поэтому будем считать "барьер" – некоей особой программой сознания, которая корректирует наше поведение. Любую программу можно оснастить дополнительной начинкой, которая позволит вам использовать ее для собственных нужд. До начала наших исследований осталось два дня. Попробуйте еще одну небольшую медитацию. В своем воображении повторите упражнение, которое дон Хуан давал КК. Представьте, что вы поймали в ловушку кролика – невинное, глуповатое и красивое животное. Вы должны попросить у него прощение и каким-либо образом лишить его жизни. Вашей конкретной задачей будет фиксация "барьера" – чувства нежелания и жалости. Вам даже не нужно убивать этого кролика. Просто почувствуйте барьер и войдите в эту программу. Фиксируйте все нюансы, которые данная программа создает в вашем теле и сознании. Затратьте силы и время, но изучите барьер. Это нам понадобится для дальнейших исследований.

Я думаю, демо получилось небольшим и эффективным. Тем, кто не обнаружил барьер, я лишь намекну, что ваше "отсутствие барьера" является барьером, отягощенным комплексом "особенности". Это означает, что вам будет труднее осваивать материал. Комплекс особенности заставляет вас бороться, неосознанно маскировать очевидное, отстаивать то, чего на самом деле, извините, нет или отрицать очевидное. Это не обвинение, это шанс на более глубокое самовыслеживание.

Комментируя отзывы остальных участников, я позволю себе заметить, что ядром барьера является все же страх. Страх разного уровня и качества. Если делать упор на stalking, на преодолении первого врага, то вот такие барьеры являются опорными точками для работы над собой. Барьеры нельзя обходить, их нельзя оборачивать в удобную вам словесную чепуху. Барьеры нужно

преодолевать. Страх высоты? Прыгните на "тарзанке" или с парашютом. Страх воды? Опробуйте дайвинг. Страх перед животными? Заведите домашнего любимца, примите полную ответственность за него. И так далее.

Целенаправленное и постоянное преодоление барьеров вызовет необратимый процесс в программе сознания, который очень знаком т.н. экстремалам. Но экстремалам не хватает охвата в рассмотрении этого интересного процесса – ломки всех барьеров. Мы с вами хакеры особого вида. Поэтому я прошу вас не бросаться с головой в экстрим, а осознанно подходить к преодолению каждого барьера, который вы находите в своем сознании.

Очень хороший пример дал дон Хуан, рассказывая о своих злоключениях в женском платье. Какой экстрим для Мексики, где парня просто убили бы за подобное, если бы раскрыли такой кроссдрессинг! В вашей жизни тоже найдутся возможности для экстрима. Но, повторяю, он должен быть ОСОЗНАННЫМ. Кроме того, процесс должен быть ПОСТОЯННЫМ. Здесь речь идет о двух-трех годах.

Я не призываю вас именно к этому пути. Мы проводили небольшое демо тех возможностей, которые всегда у вас под рукой – пересмотр и преодоление страха. Нашей следующей задачей и целью исследований является совершенствование сновидения, а именно прохождение 2-х врат... но по-хакерски, конечно.

Задание 0.3. Знакомство с духом Земли

-Ravenna-

Мы ступаем на тропу, по которой люди не ходили около 25 столетий. Мы будем исследовать ее медленно и осторожно. Уже после нашего маленького демо меня обвиняют в русском Интернете в том, что я учу вас жечь книги и убивать кроликов:). Что же будет дальше!!! Ведь мы с вами займемся воистину запредельными делами, путь к которым лежит через множество барьеров. Эти барьеры можно преодолеть, лишь практикуя сталкинг. Со стороны людям будет казаться, что мы занимаемся страшным вуду, колдовством и прочей чертовщиной. Ну да ладно. Кто со мной, тот герой.

В начале наших исследований я предлагаю вам сделать несколько допущений:

1. Что мы можем использовать для описания программы сновидения различные системы феноменологии. Например, я могу предположить, что несколько миров, соседствующих с нашим физическим миром, основаны на четырех базовых элементах – земля, вода, воздух, огонь. В доказательство этого утверждения я могу привести описания сновиденного мира. Вы летали во сне? Вы купались во сне? Вы видели во сне пожары и горящие объекты? Вы шагали во сне по земле? Естественно, позже мы попытаемся перевести эти сеттинги в хакерский вид. Но сейчас, я думаю, вполне допустимо, если мы воспользуемся базовыми элементами для настройки процесса сновидения.

2. Судя по книгам КК, базовые элементы неким образом влияют на образование пространств, в которых обитают существа других миров. Вспомните, как Кастанеда описывал разновидности эллайсов. Кто-то из них использует водную среду, кто-то пустоты в земле, кто-то воздух, кто-то огонь. Это мы тоже учтем и используем в качестве хакерского трикса.

Позже я продолжу грузить вас своими догадками. А сейчас простое задание. Давайте воспользуемся силой и возможностями базовых элементов для настройки сновидения.

1. Найдите место в вашем повседневном мире, где вы сможете найти рыхлую плодородную почву – то есть, землю в парке, на лужайке, у вас во дворе. { Мы

поделим землю на четыре категории – грязь (земля+вода), плодородная почва (земля+земля), пыль (земля+воздух) и камень (земля+огонь).} Будет лучше, если рядом с вами никого не будет. Взрыхлите землю лопатой, палкой, руками и со всей серьезностью, громко и вслух попросите землю в течение 3-5 дней стать вашим учителем. (Вы почувствуете очередной барьер. Преодолейте его!) Просите убежденно, иначе земля не согласится. Просите не просто землю, а БАЗОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ нашего мира. Это древняя и могущественная сила. Это то пространство, где находится важнейшая часть нашего сознания, т.н. голем – основа вуду, мумификации и прочих магических изысков.

2. Для усиления связи с временным учителем (землей), вы можете ежедневно навещать взрыхленный участок почвы и посыпать его перцем, лепестками цветов или окуривать табачным дымом. Этот пункт на любителя. Многим помогает.

3. В установленные 3-5 дней старайтесь вспомнить во сне о вашей временной связи с учителем. Старайтесь увидеть его во сне в образе старика или старушки. Старайтесь запоминать советы учителя.

Это как бы общее задание на ближайшие 5 дней. И попутное задание для дальнейших исследований:

Во сне вспомните об этом форуме, словах Равенны и попробуйте поманипулировать руками. Делайте махи, как птица. Или возьмите большую чашу и, медленно поднося ее к стене, добейтесь эффекта, когда стена начнет притягивать чашу. Это попутные задания. Главное, уговорите первоэлемент стать вашим временным учителем. Не просите о постоянной связи с учителем. Мы исследователи. Нам нужно будет опробовать все возможности.

О чаше: Возьмите глубокую чашку для салата (диаметр 26-27 см. - нормальный размер), поднимите ее над головой дном к себе. Открытая часть чаши направлена на потолок. Сначала потренируйте движение рук. Согните руку в локте перед собой, ладонь от себя – вертикально земле, кончики пальцев вверх. Напрягите руку до максимума. Начинайте двигать ладонь вперед, сопротивляясь этому движению. Это особый вид работы мышц сразу в двух направлениях. Как бы посылаешь в мозг две противоречащие команды – на сжатие и разжатие мышц. В какой-то момент разум дает сбой, и тогда начинают происходить интересные вещи. В сновидении они явные, в повседневной реальности лишь почувствуется тень этой магии. Держите ее двумя руками, словно висите на ней, цепляясь пальцами. Пусть все время остается это чувство, что висишь на чаше. Медленно поднимаете ее к потолку. Поднимайте, и в то же время напрягаетесь и не пускаете чашу вверх. Добейтесь такой работы мышц, когда как бы висишь, цепляясь за чашу, но постепенно поднимаете ее вверх. Если все сделать правильно, в какой-то момент появится ощущение, что потолок притягивает чашу, что она левитирует вверх, а ты, цепляясь, не пускаешь ее. Фиксируя внимание на этом ощущении, добиваетесь его усиления. И так далее. Это явственно происходит даже в реале. А в сновидении будет достаточно сделать несколько пробных движений, и чаша примагнитится к потолку или к стене. Но лучше всего проделать это во сне. Тогда вы поймете, о чем я говорю.

Прошу участников исследования отметить особый барьер вашего восприятия. Почти никто из участников проекта не считал нужным выполнить задания по манипуляции руками во сне. Что-то в вашем сознании заставило вас "не увидеть" эти упражнения. А они, между прочим, являются основой

безопасности, потому что дример должен уметь перемещаться в пространствах сновидения – перемещаться быстро и ловко.

Подведу итог. Самый лучший результат был у того (той), кто увидел (а) луч света, бьющий из вскопанного участка земли. Это было "видением". Отличный результат.

Многие полагают, что временный наставник дал им какие-то знания для левой стороны, которые они пока не могут вспомнить. Для ускоренного воспоминания нужно проводить медитацию, во время которой вы будете выдыхать из себя "темноту неосознанности", пробираясь к образам, глассам и мемам. Закрыв глаза, перед внутренним взором туман и мрак. Вы выдыхаете из себя эту темноту, очищая дальние пределы сознания. Очень мощная медитация, хотя требует больших усилий и времени.

В нашем исследовании мы ускоряем ход событий – все делаем наспех, второпях, поверхностно. Но у вас останется багаж впечатлений, который позже вы можете перетрясти и осмотреть без спешки. Вы можете повторить любой этап, когда угодно и как угодно.

А теперь отправимся дальше. Я обещала показать вам путь, по которому люди не ходили около 25 веков. Пора исполнить это обещание.

Часть 1. Исследование пути Ра в Ам-Дуат

Задание 1.1. Подготовка к путешествию

-Ravenna-

Нашим исследованием будет путь Ра в Ам-Дуат. С коллекцией материалов вы можете ознакомиться в теме "Ам-Дуат: 1-й час". Там ребята обещали сделать нам карту пути. Но уже сейчас мы создали ладью – этот форум. Каждый из участников будет Ра. Я возьму на себя роль Хатор или навигатора.

Вашим основным заданием на ближайшие 5 дней будет подбор необходимых атрибутов. Вы читаете материалы, отмечаете нужных богов и спутников на "первый час" пути, а также составляете стратегический список необходимых вещей. У каждого это будет что-то свое – свои интерпретации (например, для змей и бабуинов). Вы уже поняли, как создавать временных наставников. Вы уж можете догадаться, как набрать для себя нужных помощников. Главное, собраться в дорогу, запастись союзниками и составить план действий. Таким образом, мы фокусируем свое внимание на ПЛАНЕ действий. Я хочу, чтобы вы вникли в предстоящее путешествие, ознакомились с этапами. Не бегите впереди паровоза. На "первый час" пути уйдет не меньше полугода. Поэтому пока займитесь интерпретацией всего того, что древние советовали брать в ладью.

Вашим второстепенным заданием будут манипуляции голосом. Во сне вы должны вспомнить о них и попытаться произносить громкие слова, выражающее Намерение! Если вы освоите слова власти или намерения, это будут директивы для работы с программами сновидения. Опробуйте команды: "Лететь!", "День!", "Ночь!". При встрече с персонажами сна опробуйте команды: "Стоять!", "Прочь!", "Ко мне!". И, конечно же, исследуйте другие команды, которые найдете нужными. Во сне вы быстро поймете разницу между пустой болтовней и словами намерения. При длительной практике вы сможете перенести навык слов намерения в повседневную реальность.

Итак, у нас пока получается следующее:

Ладья – сновиденное тело.

Река – процесс сновидения, во время которого нам предстоит встречаться с различными обитателями сновиденного мира и заносить их в наш бестиарий.

Сновиденное тело должно обладать девятью атрибутами.

1. Открывальщик врат – это аналог хакерского инструментария. Сейчас мы применили один из ключей – т.н. "мозговой штурм" (или инкубацию идеи). На связке ключей есть и другие методы.

2. Голос Ра – умение манипулировать словами власти (намерения).

3. Сновиденное внимание – способность осознаваться во сне.

4. Внимание реала, связанное со сновидением – способность в реале влиять на процесс сновидения.

5. То, что в коконе – это объект метаморфозы – сознание.

6. Хозяйка ладьи – это вы, а не Равенна (я тут спрыгиваю с вашей лодки).

7. Управление ладьей – манипуляционные навыки сновиденного тела.

8 и 9. уточним по ходу исследования

Нужно признать, что у многих не наработаны навыки манипуляции сновиденным телом. Это не беда. Вы будете совершенствовать их по ходу квеста.

Задание 1.2.1. Отправляемся в путь

-Ravenna-

Теперь нам предстоит столкнуться с аналогом Маат и посмотреть, чего мы стоим. Эту задачу мы растянем на два-три этапа. Сначала мне хотелось бы показать вам настройку сновидения на определенные места. Цель задания заключается в следующем:

1. Найдите юго-восточную конечную станцию железной дороги. Ее отличительной чертой является то, что пути там напоминают верхнюю часть восьмерки – эдакая петля. Еще интересно, что ж.д. пути расположены на высокой эстакаде. Вы знаете, что некоторые знакомые места в сновидении постепенно трансформируются. То же самое происходит с этой ж.д. или трамвайной кольцевой станцией. Она постепенно начинает превращаться в подобие американских горок. Но сначала это рельсы. Потом рельсы на эстакаде. Если вы никогда не встречали эту станцию в сновидении, найдите лабиринт из садовых участков (огородов) и перемещайтесь на восток – до кольцевой станции.

2. Где-то рядом с этой станцией найдите две большие площадки, разделенные металлическим забором. На этих площадках всегда происходят какие-то беспорядки – война, мятеж, забастовка. Возможно, кто-то увидит это место как двор своей школы.

3. За этими площадками будет находиться высокое здание (дворец, храм, музей). Это наша цель. Там вас ожидает страж. Найдите его сокровищницу. Во сне вы точно будете знать, где ее искать. Обманите стража и проникните в сокровищницу. Если ваш квест удастся, вы вернете себе часть утраченной светимости. Эта дополнительная сила понадобится вам для встречи с Маат. Без нее (без этой силы) к Маат даже приближаться не стоит.

Светимость возвращается автоматически, когда человек прибывает в место, где он эту светимость потерял. В основном, мы теряли ее в детстве. Например, из-за малости освоенной нами части в мире сновидений мы сотни раз бывали в музее-храме-замке, куда я направляю вас в этом задании. Мы бывали там детьми. Страж пугал нас, брал в плен. Чтобы откупиться, мы платили

светимостью. Теперь, став взрослыми, мы можем вернуть утраченное. В этом месте обычным трюком является использование двух лестничных клеток. Перебегая с одной на другую, вы можете путать стража. (Потому, что слова силы почти не помогают - не на данном уровне развития вашего тела сновидения.) Главное в этом квесте - не заморачиваться на предложения, которые вам будет подсовывать сюжет. Как, например, кого-то освобождать, кому-то помогать, слушать советы спрайтов и т.д. Если вы тупо будете искать сокровищницу (а в сновидении мы будем почти точно знать, где она находится - кажется на 3-тнем этаже, а совсем не в подвалах, как будут убеждать вас "помощники"), то задание выполнится с удивительной легкостью. Кажется, что смысл встречи с этим стражем заключается именно в этом - в сосредоточении на собственной цели!

Если лично вам не удастся выполнить это задание, не расстраивайтесь. Вы же видели велогонки. Там есть т.н. "пилатон". Впереди 5-7 участников и сзади хвост отстающих. А основная масса велосипедистов находится в пилатоне. У нас будет то же самое. Курьеры и опытные сновидцы будут вырываться вперед. Опоздавшие и догоняющие будут ковырять прошлые темы. А основная масса войдет в пилатон. Курьеры (разведчики) выведут нас на нужное место. Но все-таки советую вам пришпорить самих себя и прыгнуть выше радуги. Вам не нужно биться о барьер "у меня нет ОСов". Преодолейте его. Фактически, это страх не успеть, не смочь что-то сделать. Все участники находятся в потоке проекта. Мы банда! Все идем вместе, хотя кто-то впереди, а кто-то отстает. Когда первые разведчики найдут нужное место, мы все там будем. Однако старайтесь, намеревайтесь, потому что поиск мест в сновиденном мире и настройка сновидения – это важный элемент, если вы хотите путешествовать по сновиденному миру, а не болтаться в нем как листик в проруби.

Когда я даю задания для сновиденного мира, координаты соответствуют сновиденному миру. То есть вверху юг, внизу север, справа - восток, слева - запад. Замок (довольно большое здание) находится выше города, выше гигантского сооружения (который у некоторых может быть стадионом или аэропортом), ближе к правой реке, правее огородного (трущобного) лабиринта, рядом с кольцевой петлей ж.д. или трамвайных путей, рядом с двумя площадками, разделенными металлическим решетчатым забором (у некоторых это школьный двор).

Во втором задании мы возьмем кусок светимости в самом безобидном месте у самого безобидного стража. Полученная сила была бы спущена вами в унитаз за 10-15 дней - на всякую бытовую ерунду и новые "возможности" реала (как например встречи с новыми пасиями, новые начинания и т.д.). Мы же используем этот кусочек светимости для входа на мост, ведущий к ю-в пределам. За мостом будет проход в овраг или горное ущелье, дальше отверстие с хлопающей мембраной, описанное КК - т.н. проход на другую сторону. Но сможем ли мы пройти через мост, решает некая сила (не Дух, не неорганы, а что-то внутри и вне нас). Мы назовем эту силу - Маат. Она взвесит нас на своих весах и решит - достойны ли мы для дальнейших приключений или нет. У каждого эту будет по-своему. И не спешите навстречу мосту. У нас есть время, чтобы подготовиться. Сейчас поработайте над воспоминаниями снов, завершите второе задание, а затем (в третьем задании) мы используем хакерский трюк. Новички, которые придут после 3-го задания, уже не смогут присоединиться к нам. Потому, что трюк будет действовать только для участников, которые уже собрались в нашем проекте.

Несколько ответов по предыдущим заданиям:

- Если вас интересуют наставники-элементы, либо ждите момент, когда они нам понадобятся, либо контактируйте с ними самостоятельно. Но, как хакеры, вы должны бережно относиться к доступным ресурсам. Если сейчас взять и использовать их без достижения конкретной цели – только ради любопытства – то позже вы можете остаться ни с чем. То же самое со светимостью. Мне известно только шесть мест утраченной светимости. На самом деле это очень малая поддержка. Если в одном квесте, за короткий срок, собрать светимость из этих мест, у вас хватит сил на прорыв из "курятника" – так я называю место, где мы обычно колбасимся в снах. Прорываться можно в трех направлениях:
 - далеко на север через путь трансформации (по КК это смещение "вниз");
 - на ю-в через мост в следующий мега-пузырь сновидений (по КК смещение "вглубь и влево");
 - далеко на запад через ужасы Йондо (по КК это смещение "вправо").

Все пути хороши и в то же время "замазаны" намерением древних магов. Чтобы остаться исследователями, нужно бдеть! И сохранять хакерский стиль (это не путь воина, это стёб над путем воина, это неделание любого из путей). Как бы то ни было, мы не можем полностью доверять КК, ДХ или каким-то ХС. Поэтому нужно полагаться только на самих себя. Нам нужно оставаться хакерами при встрече с неизвестным. Короче, сами с усами :).

Задание 1.2.2. Чистка внутреннего пространства

-Ravenna-

У многих наших друзей выскочила проблема – отсутствие воспоминаний снов. Давайте прервем выполнение 2-го упражнения (1.2.1. Отправляемся в путь) и займемся чисткой внутреннего пространства. Многие из нас в течение жизни теряли сознание – в моменты сильной боли, от перепоя, от наркоты, от высокой температуры, от тепловых ударов и прочая... Эти периоды пустоты заполняли наше внутреннее пространство (оперативную память) всяким ненужным барахлом – туманом сознания. У кого-то его очень много, у кого-то мало. Я думаю, всем будет полезно немного поработать над собой. Упражнение: 1. Садимся (ложимся) в удобную позу. Закрываем глаза, успокаиваемся, минут пять созерцаем то, что будет перед мысленным взором. 2. Начинаем вдыхать мрак, заполняющий внутренний интерфейс. Если есть образы, то и их вдыхаем и выдыхаем. Собираем мрак и образы в легкие и удаляем их из внутреннего пространства и системы сознания. 3. Продолжаем процесс вдыхания мрака и выдыхания его из себя до тех пор, пока перед глазами не появится сетчатая структура – как бы стена из монотонного узора. Если вы сможете увидеть основной мотив узора – основной его элемент, то позже зарисуйте его в блокноте. Это ваша янтра. Ваш личный символ. Иногда он будет появляться в повседневном мире, указывая вам значимый момент или элемент реальности. 4. Выполняйте это упражнение 3 дня. Затем мы вернемся к 3-му заданию ПЕРВОГО ЧАСА.

Задание 1.3. Встреча с Маат

-Ravenna-

Маат отражается в двух аспектах – в повседневном и сновиденном мире. Поэтому на картинке ее аж две штуки.

1. Я прошу вас оценить свои желания, силы, настроение и ожидания. Годится ли вам то, что я даю? Может быть, вам хотелось бы что-то другое? Может быть, вас не устраивают мои трактовки, суждения и ход проекта? Может быть, вам нужно не так, не то, не сейчас? Оцените проект, и если он вызывает у вас хотя бы малейшее чувство отторжения, оставьте нас. Вернитесь к обычному ходу жизни. Вернитесь к своим обычным суждениям и привычному мировоззрению. Если же проект остается притягательным вам, если вам хочется в нем участвовать, но мешают какие-то мелочи, то пересмотрите эти детали. А вдруг это какие-то "барьеры", которые можно преодолеть.

2. В сновидениях вы должны вернуть себе светимость в музее-храме-замке. Рядом, направо, на восток, находится мост. Перейдите через него. Это Рубикон. Это проверка вас на ху из ху. Не лгите в отчетах. Не придумывайте подвиги. Перейдете ли вы мост или нет, не важно. Важно, чтобы, переходя мост, вы поняли все о самих себе.

Стремное упражнение с мостом мы выполняем только для того, что таков путь - это как в фильмах Джеки Чана: парень ничего не умеет, ставит перед собой сложную задачу, получает шишки, понимает свои слабые стороны и начинает с ними работать. Вот и нам предстоит большой вызов. Мы встретимся с Маат, отхватим люлей, но выйдем из испытания с огромным пониманием себя. Я думаю, что каждый должен пережить этот опыт. Ваше предыдущее знакомство с элементом Земли поможет вам уменьшить воздействие сил, встреченных на мосту. И я гарантирую, что вы не потеряете там личной силы, светимости и чего-то "вашего". Это будет познавательный опыт. Естественно, данный этап не является окончанием "первого часа" на пути к Ам-Дуат. Стукнемся о стенку, отскочим и начнем работу над собой - но на новом уровне, который можно будет назвать "смирением воина". Настоящий хакер обретает качества ниндзи через серию ошибок. Ошибки можно воссоздавать на тренировочной площадке. Не обязательно совершать их в жизни. Нынешняя встреча с Маат - это запланированная тренировочная ошибка. Это столкновение с силой, которую невозможно преодолеть. Мы можем лишь надеяться на "уважение" этой силы - на ее благосклонность. Вот с таким настроением и ступайте на мост. Без страха, без ожиданий, но с широко открытыми глазами. Замечайте все, пытайтесь понять слова КК, когда он говорил о том, как воин, получая град ударов, спокойно собирает информацию для дальнейших стратегических действий.

Я не оставляю вас, если вы не пройдете мост. Я поведу вас дальше - в неизвестное. Пусть вы без ОСов, без штанов и сил, это не важно. Но примите оценку, которую даст вам Маат. Не лгите ей. Не лгите себе. И определитесь, в конце концов - вы в проекте или просто тусуетесь?

Задание 1.4. Встреча с Ранящим

-Ravenna-

Давайте перейдем к очень жуткому, но интересному заданию - к встрече с Ранящим. Это не сниффер. Это телохранитель бога запада (согласно Ам-Дуат - Осириса). Нам пока не встретиться с самим божеством, но встреча с его телохранителем покажет, насколько благосклонно он к нам отнесется. В четвертом задании вы столкнетесь с двумя мощными барьерами, так что готовьтесь потихоньку.

Четвертый этап предполагает два задания - главное и второстепенное.

1. Нам предстоит добраться из ю-в угла сновиденного мира к середине западного края доступной для нас сновиденной области. Поступаем так:

находим общагу (у кого она есть) и движемся от нее на север. Или находим западную часть зоны катаклизмов и движемся дальше на запад. Многие из вас могут вспомнить пирамиду Майя, как в компьютерной игре "Серьезный Сэм". Это такая пирамида, по бокам которой расположены как бы два наклонных пандуса - от земли и до самой вершины. Люди часто тусуются в снах на площадке ее двора. Вам нужно подняться по лестнице до вершины и пройти узкий коридор, чтобы добраться к задней стороне пирамиды. По пути вам встретится Ранящий. Многие видят его как гиганта с окровавленным ножом. Он проецирует жуткое облако страха. Возможно, вас просто вынесет из сна с ощущениями сильного кошмара. То есть, вы столкнетесь с очередным барьером, который так или иначе проявляется в реальной жизни. Пройдите этот коридор. С Ранящим бесполезно сражаться. Постарайтесь сделать его своим союзником. Думаю, пяти дней вам на это хватит.

2. Сейчас осень, листопад. Попробуйте повторить фокус дон Хуана с падающим листом. Найдите место рядом с деревом, проследите за каким-то падающим листом, а затем силой мысли как бы верните его и заставьте упасть снова. Представьте, что вы быстро и мимолетно возвращаете лист на место, чтобы он снова упал в том же месте. Во сне вспомните об этом упражнении. Вызовите перед собой дерево или произнесите слова силы. Повторите этот эксперимент во время сна.

Задание 1.5. Упражнение на повышение энергетической насыщенности

-Ravenna-

Давайте прервем наши исследования до 10 ноября (1 месяц). Некоторые участники начали беспокоиться о негативном воздействии проекта на ход их жизни. Сделаем паузу. Во время этого перерыва в проекте я советую вам выполнять следующее упражнение, которое повысит вашу энергетическую насыщенность и побочным образом улучшит память и осознанность:

1. Упражнение выполняется перед сном или в моменты отдыха. Его лучше выполнять лежа, хотя можно и сидя.
2. Вся фиксация внимания на дыхании. При выдохе старайтесь создавать тихий шум в горле (шумный выдох). Воздух выходит, и как бы шелестит по гортани, создавая приятное чувство ласкания. Трение идет от ямочки под подбородком и до корня языка.
3. Внимание, зафиксированное на выдохе, делится на две части. Малая часть следит за прохождением воздуха на участке от ямочки под подбородком до корня языка, фиксирует шум дыхания, приятное чувство от трения воздуха по тканям тела. Основная часть внимания мысленно направляет вашу "энергию дыхания" внутрь тела. Вы как бы закачиваете выдохами ваши руки, начиная с плеч и кончая пальцами. Затем закачиваете энергию в грудь до сосков. Затем идет закачка живота до косточек таза, затем заполняется таз и ягодицы, затем бедра до колен, затем нижние части ног до пальцев. После этого насыщайте себя энергией. На каждом выдохе - идет волна от горла вниз до пальцев ног и рук. Руки лучше прижать к телу или расположить ладони в районе паха.
4. Продолжайте насыщение до того момента, когда наступит "резонанс". Вы почувствуете волну мировой энергии, которая накатит на вас. Появится шум в ушах, будут тепловые эффекты. Этот феномен вы ни с чем не спутаете, и когда он наступит, вы будете знать, что вошли в резонанс. Во время его наступления продолжайте дышать, не ликуйте, не вовлекайтесь в эйфорию, не делайте

ничего. Волна мировой энергии придет и уйдет. Ваше дело пропитаться этой энергией. То есть, чем меньше в процессе будет вашего (действий, эмоций), тем лучше. Привыкайте к резонансам постепенно. В первые разы по разику, через десять удачных раз можно по два, но не больше.

5. Насыщение энергией позволит вам "лучиться" (beaming). Лучезарность - это основа настоящей магии. Усилием воли вы сможете провоцировать резонансы в любой момент жизни, тем самым подключаясь к мировому океану энергии. Однако, об этом рано говорить. Сейчас вы должны ознакомиться с резонансами и насытиться энергией.

6. Когда во время проекта вы сталкиваетесь с "воздействием нашего потока на вашу жизнь", выставляете миру свою излюбленную отмазку - "виноват кто-то, а не я". На самом деле вы сталкиваетесь с внутренними барьерами, и вместо их узнавания, осознания и признания, вы вешаете свою проблему на Равенну, проект или еще кого-нибудь. Я понимаю вашу человеческую природу, не виню вас, но прошу немного повзрослеть. Даже если вы старше меня, вам нужно повзрослеть. Барьеры в вас, а не в проекте. Посмотрите, пока вы в "бессознanke", другие люди осознаются. Пока вы не можете вспомнить, они вспоминают. Значит, виноват не проект и не Равенна. Вам нужно разобраться в себе. Для этого все и затевалось. Я не буду решать проблемы каждого из вас. Проект задуман для того, чтобы вы сами нашли и преодолели свои проблемы. В основе каждой из проблем лежат страх и отторжение какого-то знания, какой-то части вашей жизни. Поэтому не нужно переваливать ответственность на других. Не нужно ожидать чудес и халявы. Если хотите продвинуться в сновидении, отнеситесь к проекту серьезно и ответственно. Главный объект изучения - не сновиденный мир, а вы, с кучей внутренних барьеров, с кучей мусорных подпрограмм - вы, упрямые, неповоротливые, неумелые. И вам нужно усовершенствовать себя, заапгрейдить, стать ловкими и сильными. Здесь одними возлежаниями на диване и ленивыми медитациями не обойдешься.

7. У ДХ была простая техника обучения - он говорил Карлосу: "когда получится, тогда и приезжай". Я понимаю вашу занятость рутиной повседневной реальности. К тому же, вы не мои ученики, а участники исследовательского проекта, который я провожу при полном вашем согласии. Поэтому устроим перерыв до 10 ноября. Копите силы и энергию, решайте свои проблемы, преодолевайте барьеры. Встретимся с вами, когда вы проведете небольшой пересмотр нашего проекта, когда вы что-то отстраненно примите или отвергнете. Когда вы вынете соски из ваших ртов и попытаетесь стать воинами или хакерами или исследователями вашего внутреннего мира. Пока вы жалуетесь "у меня не получается", вы ничем не отличаетесь от других людей. У них тоже это не получается. Но станьте исследователями - выясните, почему не получается, где барьеры, и как их одолеть. Станьте хакерами, найдите триксы и способы. Станьте воинами, примите ответственность за ход своей жизни - как жить? Как все стадо, идущее на убой и дойку, или как одинокая птица, свободно летящая куда угодно и по собственной воле.

Часть 2. Инкубация личной силы

Задание 2.1. Безмолвная команда оглянуться

-Ravenna-

Мы временно оставим плавание в Ам-Дуат. Я предлагаю вам принять участие в инкубации личной силы. Вы будете выполнять серии маленьких упражнений, которые дадут вам те или иные сидхи и дополнительный объем личной силы. А если вы не хотите выполнять эти упражнения, просто не выполняйте. Будем считать эту территорию вашей игровой площадкой. Проявляйте себя, как хотите. А я буду следить за вами из-за угла, оценивать и строить для вас свои зловещие планы.

На каждое упражнение отводится два дня - не больше, не меньше. Если выдержите темп и не будете лениться, получите хороший результат. Первое, что мы сделаем - отработаем цепкий взгляд. Цепкий взгляд необходим для тысячи магических практик, в том числе для привлечения намерения. Мы же начнем с малого и будем постепенно переходить к большому и великому.

1. На улицах в толпе людей выберите человека, идущего к вам спиной. Направьте взгляд на нижнюю часть его затылка - там, где череп соединяется с шеей. Направьте взгляд чуть вглубь черепа, чтобы он проникал внутрь и скользил по нижней части мозга. Пошлите ясную безмолвную команду оглянуться. Экспериментируйте при каждом возможном случае. Пусть таких попыток с разными людьми будет не меньше двадцати. Отмечайте удачные попытки, анализируйте их и берите из них лучшее. Команда должна быть только одна - чтобы человек оглянулся назад. Не выдумывайте другие варианты. Не экспериментируйте с людьми, повернутыми в профиль или лицом к вам. Делайте только это упражнение.

В детстве многие знали об этой фишке со взглядом и делали ее. Мы начинаем с малого - с этого детского упражнения. У вас два дня. Минимальный порог попыток - 20. Максимальный - сколько сможете. Пробудите ваш "цепкий взгляд". Это вполне доступная функция. Просто вы ее давно не использовали. Взгляд и мысленная команда. Все дело в качестве взгляда и в четкости (звонкости) мысленной команды.

Задание 2.2. Созерцание свечи

-Ravenna-

Мы только начинаем тренировать цепкий взгляд. Чтобы добиться нужного качества взгляда, вечерами, за два часа до сна, смотрите на огонь зажженной свечи. Старайтесь не моргать как можно дольше. Пусть бегут слезы - это хороший знак. Когда вы фиксированно смотрите на язычок пламени от свечи, вы, прежде всего, снимаете глазное давление. Это улучшает зрение, снимает усталость лицевых мышц и "очищает" взгляд.

Цепкость взгляда - это качество взгляда. Выполняя упражнение, обращайте внимание на свои телесные, эмоциональные и ментальные ощущения. Цепкость - особый комплекс психо-физических ощущений. Как только вы оцените и поймете, что такое "цепкость" - все остальное будет получаться влет. Морихей Уэсиба славился бесконтактным боевым искусством. У него была "цепкость" касания. Возможна цепкость слуха - улавливание "дыр" в звуках мира. Возможна цепкость вкуса и так далее.

Выполняйте упражнения. С каждым новым шагом мы будем усложнять их до тех пор, пока выполнение окажется невозможным без достижения цепкости. Поэтому уже сейчас понемногу очищайте взгляд на пламени свечи и осваивайте цепкость.

Задание 2.3. Безмолвная команда повернуть голову

-Ravenna-

Давайте усложним наше упражнение в гляделки. Задание остается таким же, но человек должен повернуть голову в определенную сторону по вашей команде - либо точно вправо, либо точно влево. Вы командуете: посмотри налево! И он должен посмотреть налево.

В этом упражнении мы добавляем к цепкости взгляда директивную составляющую - волевой посыл. Но не манипулируйте областью пупка. Посыл должен исходить из аджны. И будет проще, если вы просто вложите во взгляд безмолвную речевую команду.

Задание 2.4. Зацепить человека взглядом

-Ravenna-

Говорят, что мастера цепкого взгляда могут останавливать птиц налету, и те падают вниз на землю. Мы продолжим усложнять упражнения. Выберите цель, которая идет вам навстречу (лицом к вам). Зацепите человека взглядом, но не смотрите прямо на него. Вы идете навстречу, краткий взгляд на человека (без движения вашей головы) и затем сопровождение цели боковым зором, хотя ваши глаза устремлены вперед. Отрабатывайте именно цепкость взгляда и сопровождение боковым зором. Словами это трудно передать. На практике вы все поймете сами.

Цель почувствует ваш взгляд, будет пялиться на вас, но вы не ловитесь, и продолжайте выполнять упражнение. Опробуйте минимум 20 целей. Старайтесь получить ощущение цепкости. Тогда вы сможете рафинировать его, усилить в сотни раз, а это нам и нужно для следующих упражнений.

Задание 2.5. Свое слово из чужих уст

-Ravenna-

Мы продолжаем усложнять упражнения. В следующие два дня вам предстоит совершить почти фантастическое действие. Но оно вполне выполнимое. Это будет тест для вашего цепкого взгляда. При разговоре с каким-нибудь человеком смотрите на его рот, когда он говорит. Выберите подходящий момент и постарайтесь "вставить в его рот ваше слово". То есть, заставьте его с помощью вашего цепкого взгляда произнести какое-то слово. Это как гипноз, но ваш приказ безмолвный. Лучше всего это получается, когда человек в своем монологе начинает подыскивать подходящее слово и делает небольшую паузу. Вот тут вы и должны мысленно передать через ваш взгляд особое слово. Сначала вставляйте в рот собеседников слова, которые подходят к контексту беседы. Когда у вас появятся положительные результаты, вставляйте слова, которые никак не соответствуют контексту разговора. Если и это получится, вставьте в рот собеседника не одно слово, а короткую фразу.

Задание 2.6. Поиск ценных вещей

-Ravenna-

По просьбе исследователей срок последнего задания увеличивается на два дня. Одновременно с этим начинайте подстраивать цепкий взгляд к намерению. Чтобы вызвать у вас больший интерес, я предлагаю использовать такое простенькое намерение --> поиск потерянных кем-то денег или драгоценных вещей. На задание дается 4 дня, учитывая незавершенное задание со словами. Итак, утром вы напоминаете себе, что ваш цепкий взгляд будет автоматически искать, притягивать и цеплять потерянные деньги и драгоценности. Вспоминайте об этой установке на протяжении всего дня. Сделайте этот посыл основной задачей для дня. Будут другие важные дела, но они не должны главенствовать в вашем списке важности. Находясь в местах, где возможен поиск потерянных денег и драгоценностей, ведите сканирование цепким взглядом. Ожидайте чуда. Верьте, не веря. Если к вечеру ничего не найдете, попросите члена семьи "потерять" монетку или купюру в определенном месте, а затем "найдите" ее, тем самым подстраивая цепкий взгляд под это намерение.

Задание 2.7. Иду, куда глаза глядят

-Ravenna-

Что же такое "цепкий взгляд"? Это не пристальное зрение. Это, прежде всего, событие! Выполняя цепкий взгляд, вы совершаете непрерывное действие по фокусировке внимания. Представьте, что вы ведете машину на большой скорости в плотном потоке транспорта. Или идете по диким джунглям, где в любую секунду можно нарваться на тигра. Нечто похожее происходит при цепком взгляде. У вас должна сохраняться абсолютная чуткость всех чувств. Но зрение главное. Оно перестает быть просто зрением. В нем появляются нотки предвидения, локации местности, угадывания. Вот такой цепкий взгляд нам понадобится для следующих упражнений.

Я прошу вас три дня поупражнять объемный цепкий взгляд. Назовем это упражнение так: "иду, куда глаза глядят". В каком-то смысле это поиск абстрактного. Вы должны искать то, не знаю что. А делается это следующим образом. Вы выходите на "охоту" или в "поисковую экспедицию". Допустим, вы выходите из дома. Осмотритесь по сторонам. Включите все чутье, которое у вас имеется. Доверьтесь интуиции. Выберите первое направление. Или "дыру" в окружающей вас обстановке. Идите туда. Через некоторое расстояние (определите его по наитию) снова осмотритесь по сторонам и выберите направление. Возможно, вы просто продолжите идти по первому направлению. Ищите места, куда вас тянет цепкий взгляд. Отдайтесь на волю этого цепкого взгляда. Пусть он станет объемным событием. Не зрением, не осмотром местности, а объемным мониторингом с бликами "дыр" и абстрактных целей. Позвольте взгляду привести вас в какое-то место. Узнайте, что за абстрактная цель вас приманила. Основное внимание у нас в этом упражнении не на достижении цели, а на следовании к цели. Вы должны потренировать свой цепкий взгляд. Сделать его инструментом с новыми качествами. Возможно, текст моих инструкций несколько абстрактен. Но если вам удастся уловить "объемность" цепкого взгляда и выполнить такой мониторинг пространства, вы будете на полпути к "видению".

Особенно заинтересовавшимся я предлагаю выбрать для себя те намерения, которые можно реализовывать цепким взглядом. Например, развить бессловесную суггестию, чтобы заставлять людей говорить и делать то, что вы укажете. Или, например, купить хрустальный шар и стать скрайером, наблюдая события будущего или удаленные картины настоящего. Или заточить цепкий взгляд на поиск объектов - пропавших людей и вещей. В наших дальнейших упражнениях мы попытаемся выполнить нечто совершенно магическое. Мы будем искать выходы нагваля в наш обыденный мир повседневной реальности. Наш разум игнорирует такие проявления, мы их не замечаем, но цепкий взгляд способен выявлять любые вещи. Главное, подцепить намерение. Поэтому мы начнем выявлять послания нагваля и затем находить его материнские жилы или каналы, пронизывающие наш мир.

Задание 2.8. Приманить взглядом проявление нагваля

-Ravenna-

Продолжим серию.

Следующее упражнение выполняется три дня с двумя подходами на день. Каждый раз по 10 минут.

Вы садитесь у окна и смотрите на происходящее снаружи. Ваша цель - приманить взглядом какое-то проявление нагваля. Перед началом сожмите пальцы левой ладони вместе и слегка (очень мягко) постучите по левому виску. Это активирует левое полушарие мозга. Глядя в окно обоими глазами, попытайтесь сделать левый глаз главным. Вообразите, что вы смотрите левым глазом в подозрительную трубу. То есть, вы смотрите обоими глазами, но большая часть внимания направлена на левый глаз. Мы "магнитим" им намерение (любое намерение), но в данном случае приманиваем проявление нагваля в повседневном мире.

Совершенно не понятно, что это будет. Поэтому в течение упражнения наблюдайте за происходящим снаружи и привыкайте к доминированию левого глаза при "цеплянии" намерения.

Задание 2.9. Цепкий взгляд в преобразовании окружения

-Ravenna-

Цепкий взгляд можно развивать годами и не достичь предела возможностей. Мы проведем последнее упражнение на цепкий взгляд. Я прошу вас попробовать свой взгляд в преобразовании окружения. Например, вы видите на небе облако. Включите цепкий взгляд, перейдите на левый доминирующий глаз и измените форму облака. Для легкости можете помогать себе движениями руки или пальца. Сделайте облако идеально круглым или направьте его движение в другую сторону. Или приманите несколько облаков в одну группу. Или, например, вы наблюдаете из офиса за перемещением людей. Прицепитесь к кому-то взглядом, покружите человека или остановите его. Или, например, прицепитесь взглядом к машине, замедлите ее, остановите или поверните назад. Или, например, вы смотрите на дерево. Прицепитесь к нему взглядом, посадите на ветви несколько птиц, заставьте крону нагибаться под порывами ветра.

Я прошу вас соединить цепкий взгляд и намерение. Меняйте элементы вашего окружающего мира. Эта техника на серьезном уровне развития будет приводить к телекинезу, к изменениям погоды, к феноменальным явлениям. Все зависит от вашей предрасположенности к подобным магическим действиям. И главное, это хорошая тренировка работы с намерением. Срок три дня. После этого мы вернемся к сновиденной практике.

Часть 3. Второй этап сновиденных исследований

Задание 3.1. Поиск символа-врат

-Ravenna-

Прежде, чем мы продолжим исследование нашего сновиденного мира, я прошу вас в течение двух дней найти символ-врата, который уведет вас в особую часть вашего внутреннего пространства.

Во время прогулок или рабочих маршрутов найдите на стене какого-то дома или на асфальте аллеи необычный символ желтого цвета (в очень редких случаях сгодится тускло-серый). Это может быть часть граффити или детский рисунок. Он не должен быть сложным - что-то похожее на буквы ангельского языка Джона Ди. Еще раз говорю вам, что он должен быть желтого цвета. Если у вас нет возможности выйти из дома, или вы живете в местах, где нет домов и аллей, то найдите этот символ в сети Интернет (но это исключение из правила). По идее, символ должен находиться на вашем маршруте - на вашей звериной тропе. Сила ставит там для вас капкан. Вы берете этот капкан и используете его для ловли силы. В отчетах постарайтесь показать этот символ - пусть даже как каракулю, нарисованную в Пеинте.

Задание 3.2. Куда Вас, сударь, занесло (по пространствам знака)

-Ravenna-

Второй этап сновиденных исследований мы начнем с маленького упражнения - погружения в символ. Вы можете использовать для этого свой символ, найденный в предыдущем упражнении, или заимствовать чужой.

Когда вы легли в постель, визуализируйте символ в районе колен. Если ваше тело - горизонталь, то символ должен висеть в воздухе на 30 градусов. Если трудно вообразить, как это так, поднимите колени. Ваш символ должен висеть чуть выше.

Визуализация с открытыми глазами является сложным делом. Ее лучше начинать в темноте. Потренируйтесь, затем подвесьте свой символ, как солнце, закройте глаза и почувствуйте через веки желтоватый свет, идущий от символа. Так и засыпайте, с ощущением отсвета от символа.

Символы могут увести вас в различные пространства - например, на разные уровни "энергетических полос неоргаников". Если вы попадете в царство неоргаников, они попытаются задобрить или прельстить вас. Оставайтесь хакерами. Не поддавайтесь на их уговоры. Даже если во сне поддадитесь, то в реале пересмотрите свой опыт и отмените любые соглашения с НЕО (неорганическими существами).

Основная цель упражнения - исследуйте процесс погружения в символ:

1. в какие пространства он ведет;
2. какие существа обитают в этих пространствах;
3. Какие уловки используют НЕО для заключения соглашений с людьми, попавшими в их пространства.

Это исследование почти не опасно, если в реале вы четко оцените свои действия во сне. Если сон не запомнился, если он был не ОСом, то и соглашение не действует. Впрочем, и НЕО тогда к вам не прилипнут. Если вы заключаете соглашение с НЕО в ярком сне или при определенной доле осознанности, то оно может стать опасным для вас.

В чем опасность? НЕО дадут вкусную наживку (возможно, ощутимую помощь в реале), затем подсекут вас, и вы окажетесь на крючке. Например, вы можете стать зависимыми от НЕО или тех средств, которые они вам предложат. Или вы можете стать одержимыми, если позволите НЕО заменять вас в вашем теле. Оставайтесь хакерами. Не ловитесь на горшочки с медом. В отчетах попытайтесь указать ответы на три пункта основной цели.

Задание 3.3. Куда Вас, сударь, занесло (по пространствам денежных знаков)

-Ravenna-

Я прошу вас с воскресенья по вторник исследовать символы доллара, фунта стерлингов и евро. По символу на день.

Вопросы те же: пространства, существа, уловки.

Задание 3.4. В поисках объектов сакральности

-Ravenna-

Наступает очередной временной излом - с 15.12.2009 по 15.01.2010. В этот период мы уменьшим темп проекта. Иногда Дух подбрасывает нам те или иные темы. Мы можем не замечать их или игнорировать. Но лучше принимать его намеки к сведению. И вот недавно он выставил перед нами тему религии. Что же такое религия для каждого из нас? Какое место она занимает в сновиденном мире? Чем именно она выражена, как локация в нашей матрице тоналя? Давайте исследуем этот вопрос. До 20 декабря выполните следующие поручения:

сначала постарайтесь вспомнить ваши сны, где вы видели объекты религии и культовые здания. Затем попытайтесь найти эти места во сне.

Подсказка: локация религии расположена на севере за Городом - точнее, в северо-восточном направлении. Оно восточнее зоны рекреации - пансионатов, санаториев, лагерей отдыха. И чуть южнее этой зоны рекреации.

У некоторых эта локация ничтожно проявлена в матрице тоналя. У других очень ярко и сильно. Вы должны найти ее в своем сновиденном мире и лично понять, что на самом деле представляет собой религия для вас. Как она выглядит в вашем сновиденном мире.

Эта локация связана с хранилищем древнего знания. Когда найдете нужное место, я подскажу вам, где и что там можно поискать.

Задание 3.5. Ещё чуть-чуть и прямо в рай

-Ravenna-

С 20 по 25 декабря 2009 ищем рай. Затем по 7 января 2010 каникулы и развлечения, Новый Год и др. праздники.

В рай можно попасть двумя путями.

1. Идем на юг, доходим до предельной границы. Там будет река. Нужно перенестись к ее истокам на западе. Разветвление ручьев приведет нас к горной гряде с двумя ущельями - дальше на запад и на север. Сворачиваем на север. Там будут опасные кручи и серпантины. Затем слева откроется узкий проход. Нам туда. И вуаля. Пункт назначения - рай.
 2. В западной части Города находим ресторан на берегу озера. Это место будет связано у вас с криминалом, каким-то загадочным убийством, какими-то пышными торжествами. Походите по комнатам и верандам. Транзит вынесет вас в сад или на виноградную плантацию или в оранжерею. Все внимание на стенку пузыря этого сновиденного сюжета - вам нужно ее найти. Почва или пол начнут резко подниматься. Карабкайтесь вверх. Транзит. И вуаля. Вы на мосту перед раем. Отличительная особенность рая: если смотреть от мостика, то вы увидите гряду колючих гор. Прямо-таки неестественные острые конусообразные горы. За мостом будет рай. Он у каждого будет своим - особенным. Очень красивым.
- Поиски рая - трудная задача. Не заморачивайтесь, если не найдете его. Важны усилия.

Часть 4. Путешествие за ядром светимости

Задание 4.1. Использование намерения для сюжетов сна

-Ravenna-

Каникулы закончились.

Нам предстоит путешествие за ядром светимости. Перед этой авантюрой мы проведем подготовительные упражнения. Прежде всего, дримерам понадобится искусство вызывания необходимых сюжетов сна. Это важный аспект контролируемых сновидений. Я втихаря уже натаскивала вас на намеревание сюжета. Теперь мы приступим к интенсивной практике, которая сломает несколько ваших барьеров неосознанности.

Итак, 1 упражнение: Билет на самолет.

Успешным выполнением упражнения считается сон, в котором вы осознанно или неосознанно вспоминаете и приобретаете билет на самолет. Не важно, куда летит самолет. Не важно, как вы приобретаете билет. Просто вам нужен абстрактный билет на абстрактный самолет.

Как можно вознамерить сюжет? Вот несколько вариантов для разных типов людей:

1. Почаще вспоминайте о задании во время дня (для людей с тренированной памятью сновидений).
2. Попросите Дух о помощи и положитесь на него (для людей, у которых очищено звено с Духом).

3. Ждите, зная, что вы ждете - и что именно вы ждете (для амбициозных людей, уверенных в своих силах).

Задание 4.2. Второе упражнение на намеревание сюжета сна

-Ravenna-

Прежде всего мы исследуем свои возможности и учимся их обогащать. Если у некоторых из вас не получается какое-то задание, не нужно впадать в уныние. Проект был задуман для всех - ваши проблемы учтены. Оставайтесь в потоке, и дело пойдёт. С другой стороны, вы получаете возможность рассмотреть свои ограничения. Почему простое упражнение не вышло? Вероятно, были какие-то барьеры. Найдите их. Для выполнения задания вам требовалось взвесить свой психотип и определить метод, приемлемый для вас. Вы опробовали все три? Вряд ли. Вы действительно приложили все силы? Вряд ли. А где вас в сторону повело? А как это было? Вот таким образом можно отыскать барьер, который привел к неудаче. Попробуйте обстоятельно и объективно рассмотреть вашу ситуацию. Может, вы ждали халявы, а она не появилась. Может, внимание рассеялось на другие дела?

Вы можете считать себя лузерами или можете обернуть свою неудачу в поиск очередного барьера. Выбор за вами. Помните Ключника из Матрицы? "Всегда есть выход! Из любой ситуации! Всегда есть другая дверь!"

Второе упражнение на намеревание сюжета сна предполагает поиск транспорта и выбор пути до аэропорта. Задание считается выполненным, если вы доберетесь на каком-то транспорте от дома до аэропорта. Вам не нужно искать аэропорт. Вам нужен транспорт, который отвезет вас туда. И когда будете в пути, суньте руку в карман - проверьте билет. Даже если вам кажется, что вы не добыли его в первом задании, он все же может оказаться в кармане.

Задание 4.3. Оснастка

-Ravenna-

Перед входом в адское логово нам понадобится кое-какая оснастка. Вы должны научиться разрывать ткань сновиденного мира и уходить в сумеречную зону, во мрак, в слои "темной материи", если можно так сказать. Возможно, вы сами уже переживали такой опыт. Ткань сна разрывается, и вы погружаетесь в непроглядную темноту. Может показаться, что там нет ничего, но это не так. Просто наш вид сновиденного зрения не работает в том пространстве. Это тот самый коридор, показанный в Матрице, с сотней других транзитных дверей. Мы там очень беспомощны. И, что хуже всего, там обитают жутко кусачие существа. Но ХС часто используют мрак для бегства от различных опасностей. Когда вы в ярком сне, когда осознанности ноль с чем-то процентов, любая опасность вам по барабану. Но при увеличении осознанности травмы, полученные во сне, дадут себя знать в реальности. Поэтому нам иногда полезно убегать из данного сюжета сна. Дример при этом разрывает ткань сна, входит в расщелину мрака и ждет какое-то время. Затем выходит из мрака и оказывается в другом сюжете сна. Это можно называть особым видом транзита, но при этом мы задействуем абсолютно иной слой нашего сознания, где человеческих эманаций очень мало. Мы воспринимаем там какие-то намеки на перемещение, боль, страх и прочие штучки, но почти глухи, слепы и подавлены отсутствием органов чувств. Короче, входя во мрак, нужно затаиться и ждать.

Не плавайте во мраке, не суетитесь там, не проявляйте большого любопытства. В ярком сне можете делать все, что угодно. Но при каком-то осознании ведите себя во мраке тихо, как мышки.

А теперь задание.

1. Попробуйте разорвать ткань сна и войти во мрак. Это трудно и получается редко.

2. Попрактиковавшись с первым вариантом действий, переходите к верному методу. На стоянке автобусов или такси у аэропорта найдите группу цыган. Их можно найти и в других местах Города - на рынках; в тех местах, где вы знаете, что они там будут. Это спрайты, но полезные спрайты. У них можно купить всякие раритетные вещи. Попросите цыган продать вам ягоды, разрывающие ткань сна. Ягоды твердые, большие и похожи на желуди. В принципе, их можно набрать на глиняных откосах у восточной реки. Но проще купить у цыган. Приобретите штук пять-десять. Этого должно хватить. Затем отойдите от цыган и опробуйте ягоду в действии. Бросьте ее на землю. Откроется широкая трещина черного цвета. Погрузитесь медленно туда. Вуаля! Вы во мраке. Теперь выйдите из мрака - просто двигайтесь в том направлении, откуда зашли во мрак.

Изриги называл эти ягоды "опендырами" - как бы открывателями дыр. Но его подвергли язвительной критике за этот термин. Поэтому я не настаиваю на его использовании. Называйте эти штучки ягодами, желудями или опендырами. Как говорится, на вкус и цвет товарищей нет.

Это задание дается на 5 дней. Успехов.

Задание 4.4. Тайничок

-Ravenna-

Это задание выполняется во сне и в реале.

В реале: выбираем надежное малоприметное место в своей нынешней комнате, куда не будут совать нос родные и близкие люди. Кладем в этом месте небольшую неприметную коробочку или футляр. Кладем в коробочку или футляр кусок кристалла, толстого стекла, бусину, шарик или предмет, который вы находите пригодным для хранения вашей сновиденной светимости (размеры не важны). Раз в неделю осматриваем "ядро" и ищем какие-то различия с его предыдущим состоянием.

Во сне: Упражняясь во сне, ищите вашу нынешнюю комнату. На то же место, что и в реале, помещаем коробочку, футляр или другой контейнер. Это упражнение создает транзит силы из сна в реал и обратно.

Обязательно постарайтесь добиться успеха в этом задании.

Срок выполнения - 5 дней.

Задание 4.5. Найти себя спящим

-Ravenna-

Давайте введем в задание новую цель. В своих снах найдите спальную комнату, осторожно войдите и взгляните на себя спящих. Обязательно выполните важное условие: измените время суток на то, в котором находится спящее тело. Если вы спите ночью, должна быть ночь. Если кемарите днем, должен быть день. На попытку отведем 5 дней. А затем в Пенумбру!

Задание 4.6. Последняя песня

-Ravenna-

Итак, у вас имеется возможность приобрести ядро светимости. План похищения был разработан Тамбовым. Передаю его без всяких изменений.

1. Приезжайте в аэропорт.
2. Подойдите к главному входу в зал ожидания.
3. Поверните направо и найдите 2-4 дверь от главного входа (я пометила ее для вас мелом; там будет крестик или галочка). Эта дверь может располагаться в главном корпусе аэропорта или в соседнем строении.
4. Войдите в небольшое помещение. Там будут люди, которые остановят вас, отвлекут и выбросят из этого сюжета сна. Поэтому действуйте быстро. В комнате еще две двери - на противоположной от входа стене и слева от вас. Быстро входите в левую дверь.
5. Вас тут же понесет вперед и вниз. Это может быть скользкий пандус или быстрый эскалатор. Если промедлите, вам кранты. Присядьте на корточки и держитесь как можно ближе к левой стене. У самого низа пандуса (эскалатора) увидите низкий проем в стене слева от вас. Нырните туда. Это тайное убежище создал Тамбов. Это его несанкционированный патч в подпрограмме Пенумбры. В тайнике вы найдете несколько полезных бонусов. Затаитесь на некоторое время в тайном убежище. Пусть механизм Пенумбры отработает схему действий по своей безопасности. Вы это услышите. Не выглядывайте некоторое время из тайника.
6. Когда шум утихнет, подберитесь к проему и осмотрите зал Пенумбры. Многие видят слева от проема резервуар с крокодилами (наследие предков), а в центре зала - конструкцию, похожую на раскидистое дерево. Вместо веток - длинные щупальца. Когда поймете, что можно прокрасться к стволу, подойдите и сорвите нарост, похожий на глаз. Тут же воспользуйтесь своим навыком разрывать ткань сновидения. Спрячьтесь в сумраке, выйдите в другой сюжет сна, вернитесь в свою комнату и положите ядро светимости в тайник. Если вас унесет в резервуар, или вы попадетесь под щупальца, старайтесь проснуться - так будет меньше вреда. В самом тяжком случае вас ожидает полоса неудач от 2 недель до месяца. Возможны другие неприятности: проблемы со здоровьем и прочие следствия большой энергетической потери. Но не так все страшно, чтобы не попробовать :).