

"СКАЗКА О ПРЫГУНЕ И СКОЛЬЗЯЩЕМ"	2
<i>Эпизод 1</i>	2
<i>Эпизод 2</i>	2
<i>Эпизод 3</i>	2
<i>Эпизод 4</i>	3
<i>Эпизод 5</i>	3
<i>Эпизод 6</i>	3
<i>Эпизод 7</i>	4
<i>Эпизод 8</i>	4
<i>Эпизод 9</i>	4
<i>Эпизод 10</i>	5
<i>Эпизод 11</i>	5
<i>Эпизод 12</i>	6
<i>Эпизод 13</i>	6
<i>Эпизод 14</i>	7
<i>Эпизод 15</i>	7
<i>Эпизод 16</i>	8
<i>Эпизод 17</i>	8
ОТ АВТОРА:	9
ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ.....	10
К "СКАЗКЕ О ПРЫГУНЕ И СКОЛЬЗЯЩЕМ"	10
<i>Трек первый</i>	10
<i>Трек третий</i>	11
<i>Трек пятый</i>	11
<i>Трек седьмой</i>	12
<i>Трек девятый</i>	13
<i>Трек одиннадцатый</i>	14
<i>Трек тринадцатый</i>	14
<i>Трек пятнадцатый</i>	14
<i>Трек семнадцатый</i>	15
<i>Трек девятнадцатый</i>	15
<i>Трек двадцать первый</i>	16
<i>Трек двадцать третий</i>	16
<i>Трек двадцать пятый</i>	16
<i>Трек двадцать седьмой</i>	17
<i>Трек двадцать девятый</i>	18
<i>Трек тридцать первый</i>	19
<i>Трек тридцать третий</i>	19
<i>Перечень Свойств:</i>	23
<i>Перечень Правил:</i>	23
ПРАКТИКА.	24
ПРАКТИЧЕСКИЕ ТРЕНИНГИ.....	25
<i>Ходьба</i>	26
<i>Зрение</i>	28
<i>Слух</i>	29
<i>Обоняние</i>	30
<i>Вкус</i>	30
<i>Тактильность</i>	31
<i>Тренинг Вспоминания</i>	31
<i>Аварийные ситуации</i>	32
СВЕДЕНИЯ О СЕМИ.....	33
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, ИСПОЛЬЗОВАННОЙ В "СКАЗКЕ":	44

Илья Черт

"Сказка о Прыгуне и Скользящем"

Эпизод 1

- Иногда, когда наваливается темнота и ночь сажает свою злющую метель на цепь, я иду вдоль каменного узора улиц, вжимая голову в плечи и, дрожа от холода, вспоминаю, как ко мне в первый раз пришел Прыгун. Темнота тогда начинает меркнуть, и я опять начинаю верить. Верить во что-то иное, в иное новое, и снова в новое.

- Скользящий идет по улице и вспоминает, как к нему первый раз пришел Прыгун. Силы, данные Прыгуну, начинают уходить, понимание ускользает, и требуется все больше времени и собственных сил, чтобы удержать это. И мир все время пытается помешать ему, и кинуть в забвение.

- Когда человек начинает ходить в хлебчную, а не в булочную, когда он перестает отчаиваться и начинает откофеваться, когда человек начинает переходить улицу только на желтый свет, он приоткрывает ворота для связи с нами. И когда эти ворота становятся широкими, он может позвать нас, и мы придем, когда человек потеряет последнее. Надежду на это.

Эпизод 2

- Когда скорость инерции гасилась почти до нуля, Прыгун оказывался в центре своей круглой комнаты,

- и, зависнув, кидал свои три полосатые кубика в стены, слушая разные оттенки звуков. (Звяк). 3:1...

- ...Плюс еще немного фиолетового в правом углу и... ..несколько мгновений удовольствия прежде, чем Система опять начнет поворот и заставит его прыгнуть вновь.

- В парк!
 - Или на перекресток мостов?
 - А может в тоннели?
-

Эпизод 3

- Все мгновения, пойманные в его сети чувств, были наполнены гармонией.

- Точки ли красного цвета это были или длинные шлейфы вибрированных дорожек в хрупком дражке воздуха,

- Что оставались от Послов, когда те покидали Систему и отправлялись в Пределы Миров.

- Все подходило к концу. Кончался запас его роста и уже с недавних пор старый бескрылый Грифон намекал ему на скорую разлуку.

- Скоро... Уже очень скоро поведет он Прыгуна по последней траектории Великого Прыжка,

- Сначала в Ослепительный Шар к Вечно сидящим Химерам, а потом, после инструктажа, прямо в Игру.

- Великую Игру всех Прыгунов.

Эпизод 4

- "Ты всегда был готов к этому." –
 - Грифон склонил огромную шипастую голову и довольно прижмурился, смотря сквозь ледяные спирали на начинающий проявляться в высоте большой, сверкающий невыносимой синевой, Шар.
 - "Химеры ждут тебя."
 - Последний раз, хорошо? –
 - Вздыхнул Прыгун всеми своими жаберными оперениями и, получив снисходительную гримасу Грифона,
 - Кинул в последний раз свои полосатые кубики.
 - Кубики беззвучно ушли в стену и не вернулись.
 - "Ты знал, что так будет!" –
 - скрипнул Грифон.
 - "Я сомневался" – ответил мысленно, как всегда, Прыгун.
 - Кубики никогда не лгут!
-

Эпизод 5

- Пространство вдруг перестало быть прямолинейным, и Прыгун с трудом удерживал нужную касательную, летя вслед Грифону.
 - Многие миллионы других Прыгунов занимались своими делами и лишь несколько из них со слепым интересом наблюдали всеми своими двадцатью пятью чувствами за странной фигурой, которую описывали Грифон с избранным Прыгуном. Видеть они их, конечно, не видели, ведь у Прыгунов нет зрения, как и других человеческих чувств,
 - Но они чувствовали, как большой синий Шар захватывал этих двоих все сильнее и сильнее. И чем дальше углублялись они в узор Вечного Лабиринта, вычерчивая его форму своим полетом,
 - Рисуя его в стеклянном граненом небе.
 - Тем ближе они становились взору встречающих Химер.
 - Химеры были единственными в этом мире, кто был способен видеть:
 - Конечно, совсем не так, как люди, а по-своему
 - Только люди умеют видеть то, что происходит, Химеры же видели то, что было и то, что должно было произойти, чего не было и быть не могло, что могло бы быть, да не случилось никак, и что не должно было произойти ни при каких обстоятельствах.
-

Эпизод 6

- "Ты знаешь, зачем ты здесь?" –
- змеиный шепот Химеры заставил Прыгуна содрогнуться и, если бы у него было тело, то наверняка оно бы покрылось мурашками.
- Те мгновения, что я прожил, подошли к концу, – неуверенно подумал Прыгун.
- Верно –
- Прошипела Химера с противоположного конца шара.
- Грифон, ты можешь возвращаться обратно.

- Одна из Химер шевельнула крыльями, и Лабиринт вокруг Шара стал раскручиваться в обратном направлении. Грифон шагнул в его начало и мгновенно исчез, подхваченный силой Узора.

- Только теперь Прыгун раскрыл веер своих эхолокаторов и уловил присутствие еще шести других существ.

- "Чужаки!" – с удивлением догадался он.

Эпизод 7

- "Проследи свое внимание, Прыгун!" –

- Химера напряглась и указала на одного из шести чужаков. –

- "Это – Пробивающий."

- Это было что-то узкое, стремительно-направленное, без сомнений и колебаний,

- Собранный в одну линию, он мог висеть в таком малом пространстве только за счет отрезающих способностей Шара. Никакой любознательности, свойственной Прыгунам. Никакой хитрости, ловкости. Он всегда пересекал Мир по прямой. То, что у Мира не было границ, его нисколько не тревожило, потому что свойство тревожности ему было незнакомо вообще. Пробивающий был полной противоположностью Прыгуна. Прыгун впервые встретил существо без намека на гибкость.

- "Кошмар!" – подумал Прыгун.

- "Кошмар!" –

- определив в пространстве Прыгуна подумал Пробивающий.

Эпизод 8

- "Проследи свое внимание, Прыгун!" –

- коридор пространства протянулся в указанную сторону. –

- "Это – Собирающий."

- Прыгун ощутил неустойчивую массу намеков, испугов, воплей и вздохов,

- Десятков тысяч переживаний и ощущений, отчего-то знакомых ему

- И такое же количество совершенно непонятных впечатлений других существ. Все эти обломки памяти и характеров Собирающий копил и складывал внутрь себя, точно тетрис, в единую упорядоченную структуру определённого свойства. Сонм эмоций. Копилка всего-что-есть-на-Свете,

- Он превращал это все в чистую энергию, из которой и состоял.

- "То, что ты ощущаешь - это Сила!" –

- Химера довольно оскалилась. –

- "Он превращает все в изначальную Силу: Он сам – Сила. Но не бойся его.

Он лишь копилка. Он никогда не сможет ее использовать. Он всего лишь Собирающий. Как и ты – всего лишь Прыгун.

Эпизод 9

- "Зафиксируй свое внимание, Прыгун!" –

- Прыгун развернулся –

- "Это - Меняющий"

- "Что меняющий?"

- "Все меняющий, абсолютно все. Пойми, Прыгун, все эти существа имеют свои названия, свои настоящие имена, но они тебе ничего не скажут. Для них ты – Прыгающий. Для тебя он – Меняющий. Остановимся на этом."

- Прыгун зажмурился.

- Существо перетекало. Оно меняло содержание, цвет, образ своих мыслей и даже сам принцип воспринимаемости всего окружающего.

- Плюс ко всему оно постоянно пыталось изменить свое положение в пространстве, равно как и само пространство вокруг себя, что к счастью было невозможно внутри Шара.

- Прыгун чувствовал в нем отражение Грифона, Химер, себя, еще каких-то невиданных существ. Все это лукаво подмигивающе текло и не имело краев.

- "Йоханга!" –

- протянул Меняющий, что означало приветствие и прощание одновременно,

- и по этому приветствию Прыгун сразу понял, что перед ним существо, живущее вне Времени. "Йоханга" –

- отозвался Прыгун. –

- "Хоть он и жуткий, но он мне явно нравится."

- Меняющий, как было заметно, был настроен взаимно.

Эпизод 10

- Держи свое внимание, Прыгун" –

- Химеры ослабили хватку силовых линий, и Прыгун поймал во внимание существо, которое Химеры сдерживали.

- "Это – Скручивающий".

- Существо было явно огненной природы. Множеством изящных изгибов живого пламени оно походило на дракона.

- "Это ваш Чистюля. Он будет за вами все убирать, заметать, путать и, главное, скручивать. Он свернёт за вами материю, если вам повезет, и вы сможете уйти из Игры. Он может сворачивать целые миры, он может свернуть дальние углы пространства в одну точку и тебе, например, Прыгун, не понадобится тратить силу на дальний Прыжок.

- "Может я что-нибудь сверну, а ты меня покатаешь?" –

- шутливо изогнулось драконовое существо.

- "После Игры – обязательно!" – отшутился Прыгун, хотя до шуток ли здесь было? Известное дело – из Игры выходили единицы, уходили в нее – миллиардами.

Эпизод 11

- "Проследи свое внимание, Прыгун!" –

- Химеры зашуршали крыльями –

- "Это - МММо! Он – Знающий!"

- Это существо явно было в ладах с Химерами и являлось им близким по структуре существом.

- Однако, Химеры были сама бесстрастность и отрешенность. На их равнодушии держалась Игра.

- "МММо – это Прыгун!"

- Сверкающий неоновый свет Видения уткнулся в Прыгуна.

- Две точки света и что-то неизмеримо глубокое за ними.

- "Он есть знание. Он знает Все. Или, скажем, почти Все, что вам нужно."
 - Знающий был абсолютно миролюбив и равнодушен ко всем,
 - Что в принципе всегда отличает всех знающих.
 - Спокойствие и твердость монолита, способного противостоять любому, ну... ну может кроме Пробивающего разве что.
-

Эпизод 12

- "Ну и последний. Проследи свое внимание, Прыгун. – Это Считывающий. Он – отражение Лабиринта. Он единственный, кто сможет увидеть и отследить узор Лабиринта в Игре. Он будет узнавать его следы всюду. Насколько хорошо? – будет зависеть от того, насколько он сможет сохранить свою память при входе в Игру. Он будет узнавать его во всем и везде. Он сам – его порождение. А как тебе известно, – менять саму Сущность Больших Полярностей Мира можно только используя Лабиринт. Молись за его память, Прыгун. Без помощи Считывающего вы не сможете выйти из Игры. Ведь и в этот Шар ты пришел–

- крыло Химеры ткнуло в сторону существа –
- не без его участия.
- Считывающий был чем-то уходящим во все стороны и странным образом повторял собой тот узор, благодаря которому Прыгун с Грифоном попали к Химерам. Целеустремленность была его основным качеством. Он весь был путь из начала в конец и из конца в начало, и в любой момент он был готов его проделать, хотя для любого из существ, коих знал Прыгун, это заканчивалось или Уничтожением, или Деформацией Внимания или, еще хуже, потерей Осознания как такового. "Йоханга" – послал ему Прыгун.

- "Йоханга" –
- немедленно откликнулся тот
- и его приветствие-прощание реверсом вошло в изначальность.
- "Все семеро!"
- Химеры сошли с границ лепестков Шара и образовали огромный серый круг.

Эпизод 13

- "Ваша жизнь подошла к концу. Продлить её – значит пройти Игру."
- "А если не пройдем?"
- "Во Вселенной станет на 7 Зверей меньше.
- "Только лишь выиграть игру?"
- Игра – это вынужденная ступень вашего сознания. Вы семеро не можете дальше продолжать свое развитие на отдельных сферах Мира. Вы – есть семь частей Единого. Этот Единый, несомненно, будет существовать в совершенно другом Времени, в другом Пространстве и нам этого не понять. Мы всего лишь слуги Случайностей. Вы как единое целое будете принадлежать к классу существ Творящих, Созидающих мир. Но чтобы это случилось, вы должны выиграть Игру.

- "И что же в ней такого страшного?" –
- спросил Собирающий.
- "Терпение..." –
- Химеры, казалось, собирались принять решение.
- "Игра имеет свои Законы и Правила, и самое главное – выигрышную комбинацию."

- "И в этом случае..." –
 - начал было Скручивающий.
 - "В этом единственном случае вы сможете пройти ее целыми и невредимыми. Вам никогда не выйти из неё по отдельности, но только как одно единое существо,... Скользящее существо."
 - "Скользящий?"
-

Эпизод 14

- "Игра даст вам форму, эту форму вы определите своим внутренним содержанием. Ваша форма – это ваше будущее тело." –
 - Химера отступила, вперед выдвинулась следующая. –
 - "Мир Игры имеет определенные свойства: Первое: Залипание. Этот мир – липнет, так как, увы, является физической материей.
 - (Семеро недоверчиво ухмыльнулись).
 - Грубая материя?" –
 - "Именно. Формы, знаете ли, липнут. Нейтроны к атомам, молекулы к молекулам, девочки к мальчикам, сладкое к соленому..."
 - "Девочки и что?.."
 - "Ну это уже второе свойство Игры" –
 - выступила следующая Химера. –
 - "Двойственность!"
 - Считывающий растянулся от удовольствия.
 - "Вы разделитесь надвое, как и все в Игре делится на противоположности. Вы узнаете, что есть деление пространства на свет и тьму, холод и тепло, силу и слабость, мужчин и женщин, на хищников и жертв."
 - "Правила охватывают всю Игру в целом?" –
 - удивился простоте Прыгун.
 - "Ну, разумеется" –
 - хрипнула Химера.
-

Эпизод 15

- "Свойство третье: Игра имеет тенденцию к повторению. Это называется правило Кольца. Мир Игры сворачивается в кольца, и где начало – там конец, всё возвращается на круги своя, но на ваше счастье кольцо изменяется в глубину."
 - "Спираль?" –
 - довольно всколыхнулся Скручивающий.
 - "Именно. Все, что вы будете делать, станет возвращаться в начало. Вам будет дано менять только внутреннее качество. Отсюда правило:
 - "Глупо даже пытаться изменить Игру, возможно изменяться только самому."
 - "Кольцо – третий символ Игры. Все, что начато – будет закончено, все, что создано – будет разрушено, все, что черное – будет белым."
 - "А это ещё что?"
 - "Сами увидите... дальше... свойство четвертое – «Перевертыш»"
-

Эпизод 16

- Химеры вновь сидели на лепестках Шара. В его центре теперь висело небольшое кольцо, внутри которого сверкал всеми своими плоскостями и изгибами Узор Лабиринта. Семь Зверей окружили кольцо, и сиреневая дымка Узора уже затронула их.

- "Помните!" –
- каркнула Химера –
- "Вы появитесь в Игре в разных местах и должны будете перво-наперво найти друг друга. И тогда может, когда-нибудь вы станете Единым Скользящим Новым существом. Только как малые частицы Скользящего вы пройдете Игру, ибо единственное спасение в ней – тактика Скольжения. Вы сами должны стать маленькими Скользящими, как только попадете туда. Помните главное правило:
- "Скользи мимо, всего касаясь, и ни к чему не привязывайся!"
- "Мы все помним." –
- отозвались Звери.
- "Тогда в Путь!" –
- Химеры раскрыли свои крылья, а Звери замкнули собой круг.
- "Йоханга!" –
- хором крикнули Химеры.
- "Йоханга! – отозвались Звери.
- В следующее мгновение их сознание было втянуто внутрь кольца, прямо в Лабиринт. Спустя малую долю вечности, Химеры увидели как проявились формы Зверей, которые стояли окаменев, держась за руки, вокруг кольца.

Эпизод 17

Взявшись за руки в Кругу Звери начали Игру.
Семеро уйдут в Одно. Разделяет их Кольцо,
И на каждого из них по семи Колец надето.
Пополам разделены, по планете ходят где-то
Те магические Звери, забывая волшебство.
И Химер слова теряя, семеро, не признавая,
Смотрят на свое лицо, в зеркалах пустых стеклянных
Звоном ложек оловянных зазывают на крыльцо.
В страхе липнутся друг к дружке, перевертыш – словом ОМ
ММО зовут, следы роняя по кольцу «работа – дом»,
Лишь надеждою живя и на веру полагаясь,
Мир перевернуть пытаясь, забывают про себя
Семь мистических Зверей. Шестерых ища поддержки,
Над собой терпя насмешки, каждый в одиночку сам
Пробует до смерти вспомнить Лабиринтовый Узор.
Полицейский или вор, или просто бомж бездомный,
Между духами подписан, их скрепляет договор.
Смерть ту клятву подписала или же желанье жить,
Но с той поры не могут Звери Силу до конца испить.
И зелено-голубая, в Лабиринт заключена,
Мчится вкруг звезды планета под названием Игра.

От Автора:

1. “Сказка” написана лично мной, а потому не претендует на статус абсолютной истины или догмы, являясь продуктом субъективного восприятия Реальности.
2. Все имена и названия **Зверей**, **Свойств Игры** и **Правил** взяты приблизительно и имеют ассоциативный характер.
3. “Сказка” является неоконченной системой подготовки **Зверей** к пробуждению и нуждается в постоянной доработке и уточнениях, кои я постараюсь внедрять в соответствии с вашими вопросами, идеями и предложениями, дорогие слушатели и читатели. “Сказка” есть не более чем попытка найти наиболее эффективную практическую систему тренировок и приёмов, направленную на самостоятельное использование **Зверьми**. Поэтому если вы обладаете каким либо знанием в этой области, касающимся *практики*, просьба присылать свои дополнения, исправления, жалобы и предложения ☺.
4. “Сказка” содержит в себе субъективно переработанные принципы Христианства, Буддизма, Вед, практик Дзэн, Египетского жреческого учения, теории и практики Карлоса Кастанеды, а также алеутских и скандинавских шаманских практик.
5. **Зверь**: этим понятием вносится неопределённость существа, имеющего духовную структуру, и находящегося “внутри” человека. В действительности –его сущность, его истинное лицо. Никаких ассоциаций с животными не предусматривается. Тем более ничего общего с ангелами, демонами и прочим. Только истинная сущность.
6. Все события и указания “Сказки” подразумевают буквальное понимание и не носят сравнительный или скрытый смысл.
7. Советую выбирать практические приёмы в соответствии со своим здоровьем, состоянием психики, выносливости и т.п. . .
8. До сих пор ни в одном религиозном трактате, ни в науке, ни в магических практиках не встречается чётких описаний (сходящихся между собой) качеств семи **Зверей**. Поэтому они взяты приблизительно, исходя из **правил Игры**.
9. Людям, возраст которых не превышает 20 лет, советую ознакомиться с этой практикой повторно, по достижении двадцатилетнего возраста, ибо психологическое и логическое восприятие человека сильно меняется до этого времени.
10. Не советую кидаться в умоброжения, тернистые осмысления и примерения на себя изложенного в “Сказке”. Если же вы чувствуете себя готовым к данным материалам и нуждаетесь в помощи - постараюсь посильно помочь, равно как и сам с удовольствием приму помощь и совет. Человек сначала должен тщательно обдумать и взвесить все “за” и “против”, рассчитать свои силы, и если уж он принял решение – действовать.
11. Пояснения к “Сказке” вы можете получить, написав мне по адресу: tori@pilot.spb.ru. Сформулируйте точнее свои вопросы.
12. Выражаем огромную благодарность отцу Александру Владимирской церкви, храмам Сознания Кришны С-Петербурга и Москвы, датчану “ Гондза Чойнэй” С-Петербурга, учителю цигуна К.С.Ким, школе “Легшей Карма Кагью” О.Нидала и всем нашим друзьям за помощь и разъяснения в ходе создания “Сказки”.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

К “СКАЗКЕ О ПРЫГУНЕ И СКОЛЬЗЯЩЕМ”

(нумерация треков взята с компакт-диска)

Трек первый

Первый эпизод “Сказки” оговаривает ситуацию любого человека, носящего в себе **Зверя**. В данной “Сказке” понятие **Зверь** подразумевает ДУХ человека, а точнее то, что Парацельс называет **Буддхи** – шестое тело человека, духовная душа.

Почему не вообще любого человека ?

Следуя из нижеприведённого **Свойства Двойственности**, или проще, **Свойства Деления** (на два, разумеется), **Зверя** носит в себе далеко не каждый. Отсюда понятны неспособность и нежелание некоторых людей развивать своё осознание. Это защита и подсказка **Игры** одновременно.

Первый эпизод “Сказки” говорит о том, что такой **Зверь – человек** теряет со временем свою “**Звериную**” память, данную ему от рождения. По разным причинам. Например, в результате воспитания (а соответственно и полного непонимания) его родителями, которые по своей сути **Зверьми** не являются. Причины охватывают всю **Игру** в целом: физическая (отмирание нервных клеток, нечистота и старение физического тела), моральная (нечистота мыслей), эмоциональная (гнев, страх, обида, зависть...), психическая (неустойчивость психики, в большинстве случаев надуманная, в следствии так называемого разделения сознания у подобных людей, что часто ошибочно принимается за психические заболевания из подтипов шизофрении), духовная (отсутствие Воли и Силы Духа). Понятно, что в процессе потери “**Звериной**” памяти происходит накопление подобных негативных “крючков”, что ведёт к деградации существа, сначала духовной, а потом и физической, вплоть до его деструкции.

Вторая половина первого эпизода “Сказки” рассматривает ключевую технику начала переноса своего внимания с тела человека на тело **Зверя**. Так как подобное существо (**Зверь-человек**) является по сути просто *вниманием как таковым*, имеющим вектор направления куда-либо вовне, то техника пробуждения **Зверя** состоит в том, чтобы перенести акцент внимания на “другую” сторону (с Тоналя на Нагуаль (К.Кастанеда), с тела на дух (Евангелие), с логики на интуицию (Шри Ауробиндо), с процесса последовательного умственного познания на канал непосредственного прямого знания).

Об этом и говорит Иисус Христос: “...имеющий уши да услышит, имеющий глаза да увидит”. Или тот же Кастанеда: “Человек в принципе умеет *смотреть* на вещи, и он умеет *видеть* их, но предпочитает в течении всей жизни только *смотрение*”.

Начальная же техника проста и взята у южно-американских шаманов: человек должен найти замену большинству словесных понятий (ярлыков), в которые он “одевает” Мир.

Пример:

- А) Булочная – Хлебочная;
- Б) Выйти на улицу – Выйти на поверхность планеты;
- В) Идёт снег – Падает замороженная вода; и т.д. . .

Трек третий

Второй эпизод “Сказки” даёт человеку понятие возможности существования Мира, построенного по радикально отличным законам от его собственного. Соответственно и способ восприятия этого Мира у живущих в нём существ тоже абсолютно другой. Равно как и проявления своего Творческого Начала (Искры Божьей).

Мир **Прыгуна** (для примера) не имеет таких понятий как верх и низ, гравитация, стремление и т.д, как и логики. Но в нём действуют законы инерции движения энергий (а не массы), закон гармонии в ассоциативном мышлении, и момент случайности, который имеет в **нашей Игре** свою физически проявленную форму “И – Цзин” (знаменитая китайская “книга перемен”). На неё и намекают “полосатые кубики” **Прыгуна**. Только он их использует не логично, как человек, а по-своему – ассоциативно. Отсюда же идут техники различных гаданий на Таро, Рунах и т.п. . .

Люди ведь и не подозревают, что подобные техники гадания возможно являются всего лишь физическим материальным отражением явления, данного свыше и используемого далеко не человеческим логическим принципом (смотреть **Свойство Зеркала** плюс **Свойство Двойственности**). Возможно, считывание результата изначально имело тройственную Божественную природу, наподобие египетского языка иероглифов. По словам греков, египетские жрецы владели тройным языком (способом изображать мысль): *говорящий, обозначающий и скрывающий* (Фабр Д’Оливе “Vers dor’ès de Pythagore”). Первый смысл был простой и ясный (логический), второй – символический и образный (сравнительный), третий – священный, духовный (ассоциативный, интуитивный). Благодаря этому способу письма посвящённый охватывал все три мира сразу. А так, как все тексты, хранящие магические техники, были написаны этим языком, то люди имеют сейчас возможность читать лишь первый физический приземлённый смысл написанного. Надо ли говорить, что при переводе текстов на любой другой язык потеря эта вообще неизбежна? Так произошло и с книгой Бытия Библии, которую Моисей (бывший посвящённый жрец Египетского храма Озириса, по имени Хозарсиф) написал именно египетскими иероглифами, и которая уже позже была переведена сначала на финикийский, а потом на арамейско-халдейский, и уж в последнюю очередь на греческий. (Эдуард Шюре “Великие Посвящённые”)

Кстати, второй эпизод “Сказки” говорит и о неполной свободе Воли **Прыгуна**. Ибо если человек на Земле имеет право выбора, то **Прыгуна** его “**Система**” заставляет “прыгать”. *Тоннели и Перекрёсток Мостов* здесь могут являться его ассоциативными внутренне-визуальными местами (как, например, определённое место в вашем сне). Ведь у Прыгуна нет тела, он – чистый Дух, и он путешествует в своём внутреннем пространстве, ибо равен по величине своему Миру, как любой, не имеющий границ тела.

Трек пятый

В третьем эпизоде “Сказки” говорится о *принципе Гармонии*, заложенном в любом **Звере** (здесь – в **Прыгуне**). Он строит гармоничные сочетания цвета – звука – формы пространства (*угол*) – длины (*шлейфы*) и т.д. . . Он как бы составляет картины – мозаики из всех составляющих своей “**Системы**” (своей частной **Игры**). Это и есть один из **принципов Лабиринта**. Ассоциативная всеохватывающая гармония в движении. Именно поэтому человеку не под силу пройти **Лабиринт**. Это может сделать только **Зверь**, так как **Лабиринт** построен и существует по его **Звериным** законам (по духовным). Иными словами: только построивший **Лабиринт** может из него вывести, либо присутствовавший при его построении, либо видящий его когда-либо со стороны. Именно об этом Иисус говорит: “на всё воля Отца моего”. Человек не может сам выйти из этого **Узора**. Он может лишь очистить свой канал связи со **Скользящим** (и говорить

с ним как дух с духом), очистить “связующее звено с Намерением, с Силой” (К.Кастанеда), чтобы **Скользящий** (Сила, Планетарное намерение...) мог его оттуда вывести. Это и есть *техника Скольжения*. Скольжение по *спиральному кольцу Лабиринта*.

Недаром говорят, что когда Бог любит человека, он отнимает у него всё в этой жизни, чтобы ничто не стояло между ним и человеком. Он максимально сокращает расстояние, давая человеку понять, что всё преходяще и временно, кроме него самого. Ибо только Создатель непреходящ и вечен. И человек должен найти эту часть **Скользящего** в себе, чтобы взаимодействовать с ней, как маленькая часть **Скользящего** с самим **Скользящим**.

Прыгун существует не в линейном времени. Он собирает мгновения, без ощущения связи их. Его время не непрерывно, как у людей. Он просто ловит мгновения в свою “сеть”.

Здесь же говорится о **Послах**, которые умеют проходить из Мира в Мир. Проходы эти описаны более чем за 3000 лет до рождения Христа. В Ведах есть описание эфирных коридоров, на санскрите именуемых *акаша-потана*, что дословно переводится как *тоннель сна* или *коридор сновидения*. Здесь же приходится вспомнить и о технике сновидения у Кастанеды, и о медитации семи чакр и т. д. Причём, если в Христианстве роль **Послов** выполняют ангелы, то в Египте и Африке имеются изображения существ огненно-рыжего цвета, вытянутых вертикально, с лисье-собачьей головой и острыми ушами, выполняющих по описаниям роль посредников между людьми и Богами.

Присутствие **Грифона** в “Сказке” говорит о правдивости существования данного существа, но в другой плоскости Реальности. И хотя его тело имеет форму, он как существо высшего порядка может общаться с духами, в данном случае с **Прыгуном**, и даже служит его проводником к **хранителям Игры - Химерам**. **Грифон** был всегда во всех хрониках стражем. В данном случае он пропускает **Прыгуна** к **Химерам** и судит о его готовности к этому шагу. И хотя на эту роль более подошёл бы Сфинкс, всё-таки **Грифон** не питает той злой иронии к людям, как его египетский “коллега”. **Химеры** тождественны понятию “*Майя*”. *Майя* – материя, **Игра**, иллюзорная энергия Создателя, мираж. Кому, как не **Химерам**, быть её лицом? Ведь **Химеры** всегда были существами, несущими иллюзию, искушение, обман, путаницу. Хотя они (как и Дьявол ©) почти правдиво излагают семи избранным **Зверям** суть **Игры** и её **Правила**, умалчивая лишь о ловушках и их сложности. В “Сказке” они выступают в позитивной роли, ибо их действия *не дают Зверям выбора*. Ведь только зло во всех своих проявлениях всегда ищет компромисса, идёт на уступки, предлагая выбор. Создатель (**Скользящий**) выбора не оставляет, ибо “*на всё воля Его*”. Эта отличительная черта пути, который ведёт к “выходу”.

Трек седьмой

Эпизод говорит о том подсознательном Знании, которое заложено в любом существе, кое изначально призвано к чему-либо. Определенный стержень, компас, чувство обособленности. Избранное существо знает с рождения свою избранность. Ему всего лишь нужно преодолеть свой страх перед этим, и, самое трудное, поверить в себя, в собственные возможности. Об этом фраза Грифона: “Ты всегда был готов...” Также эта фраза говорит и то, что (цитирую): “Человек (любой) даже не понимает, что он может в любой момент, в одно мгновение выбросить из своей жизни все что угодно”, точно также, как и совершить все, что угодно (цитата К.Кастанеды). Вопрос лишь в воле и в моменте времени, им выбранным. Прыгун сопротивляется и сомневается, как любой, выходящий на Путь Сверхсений, но Грифон умен и дает Прыгуну шанс получить *внешнее подтверждение*. Кубики Прыгуна исчезают. Надо заметить, что подобные “открытки” **Звери** не один раз получают в течении жизни, как “команду-приглашение” к началу действий. Здесь внешняя Сила (Скользящий) указывает **Зверю** на удобный

момент, разделяющий отрезок времени жизни, затрачиваемый на получение и усвоение информации, и отрезок действий, то есть использование этой информации в определенных целях. Если **Зверь** игнорирует данный сигнал (один-два-три, у всех по разному), то далее включается внутренняя программа его деградации. Он либо тупеет на глазах (скорее становится обыкновенным приземленным человеком, что ему, кстати, еще и начинает нравиться), либо уничтожается физически, в зависимости от его потенциала и "ценности". Кастанеда говорит об этом фразой "Дух обрушивается на человека", или "человека коснулась Сила". В христианстве это понятие объясняется как "человека Десница Божья коснулась", либо "Святой Дух на человека сошел". Каждая конфессия трактует это по своему, и, к сожалению, использует подобные "указания свыше" в своих прагматических целях. Подобные "открытки" обычно приходят путем того-что-не-могло-произойти, либо сверхестественным "вытаскиванием за шкуру" из, казалось бы, безвыходной ситуации (обычно, опасной для жизни). Фраза "Кубики никогда не лгут" почти и так ясна. Ошибаются все, но не Скользящие. Он безупречен в своем Знании и в своем Действии, ибо он – целое, тогда как все остальные являются лишь частями.

Трек девятый

В эпизоде говорится о *слепом* интересе **Прыгунов**. Имеется ввиду выражение Кастанеды "...воин верит не веря" (**свойство Двойственности**). Прыгунам интересно, но в то же время им, как *безупречным воинам* всё равно, *они ждут, знают, чего они ждут, и поэтому могут ждать вечно*. Великое равновесие парадокса, знак "инь-янь", путь дзен-буддизма, срединный путь кастанедовского воина – всё это есть в четвертом эпизоде "Сказки".

Далее...здесь говорится о том, что **Прыгун** с трудом(!) удерживал нужную касательную. Это говорит о том, что даже **Зверю** тяжело проходить **Лабиринт**. Что уж говорить о человеке, который является всего лишь внешним защитным скафандром **Зверя**? Здесь говорится и о **Химерах**, как о *единственных видящих* этого Мира (Мира **Прыгуна**). **Химеры** в "Сказке" выступают в роли прямых представителей Создателя, а соответственно являются обладателями Всех Возможных Чувств и Возможностей (Сиддх). Они знают ЧТО будет со **Зверьми**, что с ними происходило и, естественно, заранее знают результат, но тем не менее они безупречно выполняют свою работу так как они знают и тот единственный шанс, когда Создатель *сам лично* вмешивается в ход **Игры**.

Здесь же говорится о том, что **Грифон** с **Прыгуном** *рисовали собой* в пространстве **Узор Лабиринта**. То есть, существующий **Узор** (Фигура, Иероглиф, Божественный Глагол, Имя Бога...); который пронизывает собой всю **Игру** в малом и большом, должно пройти *собой*. Для этого **Зверь** превращается в инструмент в руках **Скользящего** (доверяя ему себя). Но ему для этого нужно стать абсолютно гибким существом, способным принимать любые "формы", любые оттенки **Игры**, отражая их. И именно *чувство собственной важности* (осознание важности своей личности, своего Я, Эго) мешает ему это сделать. Это чувство – гордыня, из-за которой Дьявол был сброшен Богом на Землю. Здесь же и о сталкинге Кастанеды: "Сталкер оставляет всех в дураках только потому, что сам не боится считаться дураком". *Гибкость* и *возможность быть кем угодно* везде, всюду и всегда – первая и самая важная подсказка **Игры**. Именно об этом говорится в треке № 31: "Вы сами должны стать маленькими **Скользящими**...". Ведь *Скольжение всеохватывающе*: это есть *незадержание ни на чём* (в том числе на своей устоявшейся личности, своём Я).

Трек одиннадцатый

В шестом эпизоде “Сказки” описана классическая форма принятия ученика своим Учителем. Формула нужного вопроса-ответа в китайском Дзэн-Буддизме. Здесь же говорится о двустороннем использовании **Лабиринта**. Смысл этого заложен в знаке индийской свастики, которая, кстати, используется и в Христианстве. От направленности её (по часовой стрелке или против) зависит значение расхода энергии или её собирания., в христианстве – снискания благодати Духа Святого или сеяние Духа Святого. Тот же смысл имеет и знак спирали, которая или раскручивает энергию или же наоборот, - собирает её. Здесь говорится и о том, что **Узор Лабиринта** имеет *Силую* составляющую. Ибо именно Сила **Лабиринта** взаимодействует с Силой того, кто по нему проходит, либо с Силой того, кто по нему проводит. Здесь имеется ввиду сложная составляющая Бытия, называемая в Христианстве Силой Духа, у Кастанеды – Личной Силой (Волей, Силой Намерения). Кстати, **Прыгун**, как и люди, не имеет чёткого представления о существовании принципиально других форм жизни, тем более он и не предполагал, что эти существа будут играть столь важную роль, наравне с ним. Об этом и говорит удивление **Прыгуна**, заметившего “чужаков”.

Трек тринадцатый

В этом эпизоде представлен первый зверь. **Пробивающий** - это, конечно, понятие (имя), относящиеся к абстрактной сущности. Чаще всего эти **Звери** присутствуют среди людей, как "проходящий локомотив мимо станции". Их трудно остановить, трудно привлечь их внимание, они стремительны и *бьют* упорством. Среди знаков Зодиака они близки *Козерогу* и *Тельцу*. Ибо как Телец постоянен, спокоен, негибок и прагматичен, так и Козерог вынослив, склонен к аскетичности и выдержке, хладнокровен и его часто сравнивают с неприступной скалой. Как капли падающей воды пробивают камень, так и **Пробивающий**, если его направить куда-либо и вложить в это направление импульс (веру, убеждение), пробьёт все на своем пути. Такие люди часто становятся фанатиками, и обладают очень узким кругозором мышления, замыкаясь обычно на чем-либо одном. Консерватизм также сопровождает их на этом пути. Один из "трудных" (плохо поддающихся практике) **Зверей**, ибо его чувство собственной важности обычно очень велико и трудно поддается "ампутации". Зато именно он является ракетным двигателем *прыжка* для семерки **Зверей**. Если **Пробивающему** показали цель, он движется к ней напролом, не замечая тонкостей, а потому часто оказывается, что его цель ложна, ибо чувство тактики, расчета и, соответственно, изменения курса у него отсутствуют. **Пробивающий** скорее есть ружье, которому нужен хороший снайпер. Он редко обращает внимание на то, как он выглядит (если, конечно, не поставлена цель поразить всех своей красотой, умом, стилем одежды и т.п.), как и что он ест, где спит и с кем дружит. Но он не равнодушен, он, скорее, плюет на все, что не относится прямо к его цели. Не расположен к *видению*, считыванию **Игры**, переработке информации. Воин Христа (в католицизме), почти всегда сталкер (по Кастанеде), кшатрий (по Ведам). Меч.

Трек пятнадцатый

Второй **Зверь** - **Собирающий**. Человек, носящий в себе этого **Зверя**, суется во все, интересуется всем, но не имеет к этому личной привязанности. Он анализирует все, все изучает, он ученый-теоретик, философ отчасти. Склонен к коллекционированию, сильно липнет к материальному (вещам), к людям, но всегда неуверен, что то, что он имеет - это именно то, что ему нужно. Не имеет конечности (в смысле, он ставит заранее себе задачи, абсолютное выполнение которых практически безнадежно). По знаку Зодиака он близок к *Девам*. Находится в постоянном поиске, беспокоен.

Обладает хорошим аналитическим умом. Педантично относится ко всему, имеет склонность к сравнениям. Очень осторожен, а потому часто нерешителен. Любит смотреть на других и, пренебрегая собственными привычками и устоями, изменяет себя в соответствии с тем, что увидел, но не удерживает это в сознании (в характере), а просто копит опыт в виде своих потенциальных возможностей. Может быть использован как "что угодно", ибо все умеет понемногу. Нуждается в импульсе, поддержке, в стабилизации (в человеке, который даст направление и выход всему накопленному куда-либо). Сравним с водохранилищем, воду из которого можно направить куда угодно. Как и **Меняющий** (смотри ниже), склонен к непостоянству в отношениях (любви, дружбе), наплевательски относится к людям, ибо уверен в собственных силах. Эгоцентричен и самоуверен. "Крутой парень", но, к счастью, только сам для себя, а не для постороннего наблюдателя. Немного параноик, но в терпимых пределах. Апостол Петр (по Библии), Арджуна (по Ведам), скорее сновидящий, чем сталкер (по Кастанеде). Хранитель. Колчан со стрелами.

Трек семнадцатый

Третий **Зверь** - **Меняющий**. Олицетворение гибкости, текучести и изменчивости. Имеет преимущество в *скольжении* (смотри ниже). Слабое чувство личности. Хамелеон. Везде свой внешне, но часто теряет ощущение "Я". Вопрос "Кто я на самом деле?" для него актуальнее всего, равно как и неразрешим. Отсутствие цели, всегда рядом, но "постольку поскольску". Из знаков Зодиака близок *Водолеям* и *Близнецам*. Артистичен (превосходный сталкер), но разбрасывается на мелочи, упуская главное. Хорошо сходится по параметрам со **Скручивающим** (смотри ниже). Скользкий как рыба, сегодня белый - завтра черный. Не держит в себе ничего, поэтому не способен к накоплению знания и к концентрации. Гибок во всем, старается быть непохожим на всех, но всегда кого-то копирует. Стремится к тотальному освобождению. Сосредоточен на будущем, упуская настоящее. Не идентифицирует свои эмоции и чувства с собой, абстрагируясь. Ненадежен. Нуждается в "ежовых рукавицах". Вайшьи (по Ведам), превосходный сталкер, но и талантливый сновидящий (по Кастанеде). Хитер, ловок. Отличный дипломат. Щит. Маска. Забрало. У него нужно учиться "стиранию личной истории".

Трек девятнадцатый

Скручивающий - самый странный и таинственный **Зверь**. Никто не знает его со стороны. Он весь внутри, но его "внутренность" беспредельна. Умом - он везде и всегда. Фаталист. Все и ничего, а потому неопределим как что-то конкретное. Олицетворяет Вечность, Беспредельность и Тотальность всего. По Зодиаку близок к *Рыбам*. Депрессивен, ленив и "тяжел на подъем" по причине чугунной уравновешенности. Обладает широким, все принимающим сердцем, но безучастен и спокоен. Отсутствие стремления к взаимности. Замкнут. Хорошо работает в тандеме со **Считывающим**, ибо может охватить все сразу. На все смотрит "сверху". Чувствителен к себе, имеет заниженную самооценку. Его любимые выражения: "значит так было нужно", "на все Воля Его", "все неслучайно", "...ну, что поделаешь". Нуждается в постоянном давлении "в спину". Считает, что знает заранее результат, поэтому не имеет желания начинать действовать. Склонен к самообману. Умен и обладает хорошей интуицией. Развитое чувство единения с Богом, "очищенного звена с Намерением". Скользит, но пассивно. Фома (по Библии), сновидящий (по Кастанеде), брахман (по Ведам), медиум. Связой и Наблюдатель. Всегда "за кадром", взгляд "со стороны".

Трек двадцать первый

Знающий. Ходячая инструкция. Справочник. Ценит мелочи, как и **Собирающий** педантичен, поэтому хорошо работают вместе. Ищет истину, поэтому хороший попутчик **Считывающему** по **Свойству Двойственности**, но чужд **Скручивающему**, ибо его Знание абсолютно и не имеет тенденции к осмыслению и философии. Книжный человек. Как и **Собирающий**, склонен накапливать Знание беспорядочно и бесцельно, ради процесса. Не имеет стимула, цели. Очень умен, но раздражителен, если его знания подвергаются сомнениям. Из знаков зодиака - он *Рак*. Обладает острой памятью, к сожалению, как на доброе, так и на злое. Привязан к постоянству, а потому ностальгичен почти во всем. Сильное "Я", эгоизм. Пассивен в совместной работе. Завышенная самооценка. Интеллект, умеренность (до минимализма), осторожность в манерах, хотя подвержен мгновенным вспышкам гнева в ответ на недоверие или недооценку. Библиотека, нуждающаяся в тщательном отборе "со стороны". Отсутствие *скольжения*. Пассивен, когда дело касается не его прямой предназначенности. Знайка. Олицетворение мудрости. Смышленость, но не интуитивная, а интеллектуальная. Присущи стильность, аристократизм. Иоанн (по Библии), сновидящий (по Кастанеде), брахман (по Ведам). Разум. Советник. Кармапа ченно.

Трек двадцать третий

Считывающий. Беспокойный, любопытный и на все примеряющийся **Зверь**. Его главная черта - интуиция. Как и **Скручивающий** имеет тенденцию к прямой связи со **Скользящим**, с Силой. Но, как и **Знающий** раздражителен и вспыльчив, когда к нему проявляют недоверие. Завышенная самооценка. Из знаков зодиака - это *Львы* и *Весы*. Характерные черты - искренность, отсутствие "камня за пазухой". Олицетворение импульса. Нюх у собаки. **Считывающий** имеет талант к прямому знанию. Склонен рассматривать вещи по мгновенному впечатлению. Старается всегда быть первым. Балансировка на грани, умеет "ходить по лезвию бритвы". Обострено чувство времени. Дисциплинирован внутри, но сильно зависит от внешних раздражителей. Является зеркалом шести других **Зверей**. Имеет множество точек зрения, поэтому непостоянен и гибок. Полагается на сердце, а не на ум. Его баланс легко сбить, поэтому нуждается в постоянной поддержке, контроле. Нелогичен в действиях, отсюда часто возникающее непонимание со стороны. Требуется доверия. Очень чувствителен и целеустремлен. Видит цель в ее абстрактной сущности. Из-за близкой связи с **Игрой** имеет возможность почти мгновенно накапливать большое количество Силы (энергии) и мгновенно ее терять. Сталкер (по Кастанеде), апостол Матфей (по Библии), брахман (по Ведам). Разведчик. Сапер. Главная черта - "тенденция к очищению звена с намерением" (К.Кастанеда). *Видение. Скольжение.*

Трек двадцать пятый

Речь идет о подготовке **Зверей** к рождению на Земле. **Звери**, от природы имея качества Божественные в чистом незамутненном проявлении, выражают самоуверенность по отношению к **Игре**. Это же свойство присуще им и в человеческом теле: недооценивать сложность поставленной задачи. Они уверены в своей Силе, ибо имеют проявленные сиддхи (магические свойства). Здесь надо бы вспомнить о гордости, из-за которой Дьявол (будучи приближенным ангелом Господним) был свергнут на Землю. Здесь же указана и ошибка **Зверей**, о которой говорят **Химеры**: "Вы - часть, но не целое" ("...Вы есть малые частицы **Скользящего**..."). Они собираются бороться с **Игрой**, которая и есть *зеркальное* отражение **Скользящего** (смотри ниже), а стало быть целостна, и надеются частью победить целое. Гордыня, опять же.

Химеры же ясно говорят о том тупике, который неизбежен в процессе развития осознания **Зверей** в случае, если это развитие происходит отдельно. Речь идет об их ограниченном уровне восприятия. **Химеры** говорят и о будущей созидательной деятельности **Зверей** (по окончанию **Игры**). Из этого следует, что деятельность и жизнь **Зверей** (а, соответственно, людей) не носит созидательный характер с точки зрения **Игры**, и, соответственно, **Скользящего**. Люди ведь уверены в том, что *они* помогают творчески созидать Мир, и никто из них даже не задумывается, что *их* точка зрения может не совпадать с мнением их Создателя. Напротив, деятельность людей носит явный деструктивный характер. Тут же **Химеры** показывают и пример скромности (смирненности), говоря: "Мы всего лишь слуги", хотя, по сути, являются косвенными хозяевами **Игры**. **Химеры** колеблются, ибо как существа совершенные, имеют в себе сострадание к любому существу, но понимают, что альтернатива отсутствует. Так и любой Учитель заставляет своего ученика совершать действия практически невозможные, но лишь для того, чтобы сделать его сильнее и совершеннее. Это и есть отражение *безжалостности* (смотри Кастанеду). Жалость тормозит развитие и в конечном итоге служит причиной гибели. "Не мир я вам принес, но меч", как сказал Иешуа.

В пятом эпизоде "Сказки" прослеживается объяснение **Зверей** как существ, называемых *аватара*, а точнее *шакти авекши аватара* (с санскрита: существо, наделенное определенной энергией для выполнения определенной задачи (Веды)). **Прыгун** по "Сказке" имеет двадцать пять чувств (а не пять, как у человека), следовательно, он - существо намного высшего порядка, но он вместе с другими шестью *аватарами* сходит на Землю, чтобы претерпеть изменения, ведущие к его реализации. Об этом говорится в Буддизме, как о добровольном возвращении на Землю людей, прервавших круг перерождений и преодолевших сансару, чтобы протянуть руку помощи. Именно в Буддизме рассматривается идея Будд в том качестве, что Буддой (**Скользящим**) может стать любой. В потенциале, конечно. У индейцев Амазонки и Мексики тоже присутствует магический круг, включающий в себя четыре направления:

- Юг - расставание с прошлым и накопленным (*отлипание*);
- Запад - преодоление страха смерти (здесь посвященный как бы поворачивается лицом к своему сопернику, Смерти);
- Север - сила, накопление энергии;
- Восток - обретение мудрости и *возвращение*.

Трек двадцать седьмой

Здесь говорится о том, что каждый **Зверь** носит человеческое тело соответственно своим возможностям и "профессии". Именно поэтому сравнение качеств людей, окружающих вас является первейшей глупостью. "Рожденный ползать - летать не может", - говорят люди, но они забывают, что "рожденный летать - ползать не умеет". У одного есть гвоздь, но нет молотка. У второго есть молоток, но он не умеет им пользоваться. Третий знает, как бить молотком, но не знает где стена, в которую нужно вбить гвоздь. Четвертый знает картину, которую нужно повесить на этот гвоздь, но не знает, когда это нужно сделать. Пятый знает время, но не знает, кто это должен сделать. Шестой знает место, где эта стена находится, и лишь седьмой обладает возможностью вбить гвоздь и повесить картину, но он ничего не знает ни о картине, ни о стене, ни о гвоздях. "Не за что биться и нечем делиться". Только вместе.

Первое Свойство Игры: Залипание или Липучесть.

Надо ли говорить, что названия **Свойств** носят сравнительный характер и объясняют их с точки зрения людей? Конечно, **Свойства** и **Правила** имеют более глубокую причину и более широкий масштаб, но, к сожалению, уровень доступа информации у **Зверей-людей** ограничен физическим телом. **Свойства** тотальны в полном смысле понимания и охватывают весь спектр **Игры**. **Липучесть** отражается в материальном

мире, как динамическое самособирание частиц в одно целое. Это и барьер и подсказка одновременно (двойственно ☺). Сложность заключается в том, что **Звери** до **Игры** понятия не имели, как действует физическая материя, и потому, шок неожиданности (неподготовленности) дает фору **Игре**. Пока дети научатся ходить, говорить, слушать..., к тому же взрослые за это время постараются научить их все делать неправильно, из собственной глупости и невежества исходя.

"Девочки и что?" - вопрос, говорящий о том, что **Звери** не имеют пола. И **Зверь** может родиться как мужчиной, так и женщиной, видимо, в зависимости от общей конфигурации "команды из семи". Ну, например, чтобы им легче (или сложнее) было найти друг друга.

Свойство второе: Двойственность.

Все пополам. Двойная структура **Зверя-человека**. Тональ-Нагуаль (К.Кастанеда). Этим объясняется способность **Зверей** к *сновидению*. Равно как и **Зверь** видит себя во сне человеком (мы забегаем вперед ☺), так и **Зверь-человек** способен вырабатывать обратно перевернутую реакцию видеть себя во сне *телом сновидения*" (или попросту "двойником"). Это и гениальная защита, не позволяющая пройти даже Первый Порог, *Первые Врата сновидения* (К.Кастанеда) или *акаша-потана* (Веды) существу, не являющемуся **Зверем**. Понятно, что семь Зверей – суть Скользящий, а он – суть они. Но, по закону **Перевертыша**, он в семи – духовно, семь в нем – материально.

Трек двадцать девятый

Свойство третье: Кольцевание. Змея, заглатывающая свой хвост. Все повторяет себя же, но... утрачивая или наращивая свое качество. Ведь **Игра** (а стало быть **Скользкий**) изначально повторяет себя в каждом **Звере-человеке**. Благодаря этому **Свойству Звери** становятся изначально маленькими **Скользкими**. **Узор Лабиринта (Игра)** вытравливается в каждом из них при рождении, и **Зверю** нужно лишь одно: вспомнить. Не умом, конечно. Не человеческой памятью, а *звериной*. Но именно на это направлена техника вспоминания (пересмотра) у Кастанеды и в Египетских трактатах. Ибо, благодаря **Свойству Инерции** (о нем далее), вспоминание человеческое влечет за собой вспоминание **Зверя**, как вытяжной парашют тянет основной купол. **Кольцо** также поддерживает **Липучесть**, все время возвращая человека туда, откуда он начал, и в то же время поддерживает **Двойственность**: вроде бы есть начало и конец, а на самом деле это одно. Ловушка. Здесь же (в эпизоде) вопрос **Зверя** "что такое белое и черное?" говорит о том, что только людям свойственно делить все на белое и черное, что, в сущности, является одной, слаженно действующей системой (**Игрой**).

Правило Первое гласит о том, что ни один **Зверь** не в состоянии изменить **Игру**, воздействуя на нее внешним, физическим образом. Чтобы изменить ее, нужно буквально самому стать **Игрой**, чтобы слиться с ней, и уже потом изменять ее по ее же **Правилам**.

"Спаси себя - и Мир спасется". Об этом же можно сказать и проще: концентрируйся на себе и не пытайся изменить кого-либо вокруг себя. Они сами изменяться, ибо попадут под влияние **Свойства Отражения** (смотри ниже), и ТЫ, своей Силой более "высокого" порядка, сам заставишь их измениться, либо отойти подальше от тебя. Действуй, а не говори. Ибо **Игра** понимает только язык действий, но не человеческую речь. Хотя слова, произносимые таким **Зверем-человеком** являются едва ли не самым сильным орудием. "Воин говорит, если имеет талант к разговору, если у него такого таланта нет - он молчит" или "Воин никогда не говорит по пустякам, но взвешивает каждое свое слово" (К.Кастанеда). Здесь же и два смертных греха: лжесвидетельство и сквернословие (Библия). Надо ли говорить, что все мантры, заговоры и заклятия действуют на том же принципе?

Трек тридцать первый

Здесь в вольном (авторском ☺) изложении описывается технологический процесс рождения **Зверей** на Земле. Здесь же говорится о том, что вся планета на самом деле заключена внутри определенного "механизма" (**Лабиринта**), который находится внутри шара **Химер**. Ведь, как уже известно, размер материальных предметов - вещь весьма относительная, и, в конечном итоге, не имеет значения. И хотя каждая из "семерок" находящихся на Земле "стоит" вокруг своей, отдельно взятой, Земли - в том-то и состоит принцип иллюзии (майи), что всем *играющим* кажется, что они здесь (на Земле) находятся вместе и могут общаться между собой. Эта еще одна ловушка создает видимость "случайностей", происходящих на Земле.

Правило Второе гласит, что любой **Зверь**, входящий в **Игру**, должен придерживаться тактики *Скольжения*, то есть, повторять собою принцип **Скользкого (Игры)**. **Игру**, конечно, можно было бы назвать "Скользкой", но это бы придало ей именно ту детскую беззаботность, из-за которой **Звери**, и без того самоуверенные, проигрывают ее раз за разом. И здесь же объясняется принцип существования **Зверей** на Земле: ибо в то время как им кажется, что они растут, ходят, читают, едят, размножаются и т.д..., на самом деле они все время *стоят* вокруг **кольца Лабиринта**, "держась за руки", сохраняя духовную связь между собой, и видят сон про самих себя.
"Что наша жизнь? - Игра!"

Трек тридцать третий

В стихе заложены некоторые основные принципы **Игры** и некоторые из ошибок **Зверей**.

В частности:

"разделяет их кольцо и на каждого из них по семи колец надето" - Это и есть **Свойства Игры**: **Двойственность** и **Отражение** (смотри ниже). Так как **Зверей** семь и они образуют собою *Кольцо* - стало быть и на каждом из них семь колец, семь основных цепей, барьеров, *семь врат сновидения* и т.д. (люди придумали множество названий этим необъяснимым кольцам).

" По планете ходят где-то, забывая волшебство..." - это буквальный процесс утраты **Звериной** памяти, являющийся побочным эффектом **Игры**. Ибо дети при рождении обладают достаточно ясной картиной происходящего и даже не разделяют себя по половому признаку, и лишь потом, при "помощи" взрослых, развивают логическое мышление. Совершенно очевидно, что **Игра** абсолютно не поддается логическому объяснению, и понять ее умом невозможно. Отсюда тщетные попытки ответов на вопросы, типа:

"Что есть Бог?", "Где есть выход?", "В чем смысл?"...

"...смотрят на свое лицо в зеркалах пустых стеклянных..." - еще одно проявление **Свойств Игры**. Недаром после смерти человека закрывают зеркала, как ненужную уже ловушку, имеющую сильную способность к *Линучести*. Чтобы не сработало **Свойство Инерции** и не вытянуло назад **Зверя**, зеркала закрывают. Зеркала имеют свойство привязывать внимание человека к его "иллюзорной" внешности, и способствуют забыванию ощущения своего настоящего лица, одновременно пожирая энергию внимания, Силу, замыливая таким образом его *видение*. Смотря в зеркало, человек перекидывает свое внимание на человеческую сторону.

Отсюда **Правило**: Чтобы вспомнить свое настоящее "**Звериное**" лицо - перестань кормить собой зеркала. Слова "пустых стеклянных" в стихе подразумевают, что лишь обычные материальные зеркала влияют разрушительно на структуру **Зверя**. Зеркала же могут быть и внутренние, и, видимо, существовали зеркала магические, сделанные по совершенно другому *принципу отражения*, столь широко описанные в литературе.

"...каждый в одиночку сам пробует до смерти вспомнить **Лабиринтовый Узор**" - слова говорят о том, что, несмотря на очевидное "чувство **Лабиринта**", присущее **Считывающему** и **Скручивающему**, все **Звери** мнят себя достаточно целостными, чтобы бороться в одиночку. А ведь это и является основным барьером **Игры** - чтобы выиграть **Игру** нужно обязательное совместное действие всех семи **Зверей**, которые в жизни не очень-то хорошо ладят, ибо обладают разными характеристиками. Эту антипатию хорошо отражает знаменитый символ (и известная скульптура) "Змея и Птица".

Дополнения:

Свойство Отражения (Свойство Зеркала): Все, что делается **Зверьми**, и все, что существует в **Игре**, отражает себя на окружающее, но... в ассоциативном порядке, исходя из действующего ощущения, эмоции и т.п. Игра ассоциативна. "Какой хозяин - такая и собака", "Скажи мне кто твой друг - и я скажу кто ты" и т.д. Отсюда вывод: все что ты делаешь, будет отражаться на тебя самого обратно и на окружающую тебя среду. "Что посеешь, то и пожнешь."

Свойство Перевертыша: материя постоянно меняется местами с энергией (Силой). Поэтому если ты отдал материальное - получишь духовное (Силу). Отдал духовное - получишь материальное. То же самое с отниманием. Взаимообращение на ассоциативной основе. Иешуа также говорил: "... отдайте имение свое и вещи свои, и идите в Мир. И пошлет вам Бог то, в чем вы нуждаетесь".

Ибо только **Скользкий** знает, во что вы должны быть одеты, что вам надлежит употреблять в пищу и какие предметы иметь, чтобы пройти **Игру**. Речь идет не о тотальной раздаче всем и всего, но лишь того, что "просится уйти", либо того, что у вас просят, либо того, что *уже* послужило вам чем-либо ...

"Попросят - отдай, дают - бери" - это есть доверие к **Скользкому**.

Либо вещи «горят» на человеке (быстро снашиваются, теряются, грязнятся...), либо человек «сгорает» от вещей (попадает под их влияние, наращивая их количество, качество, изысканность...).

Известны поговорки:

«Герой – штаны с дырой.»

«Вещи служат человеку, а не человек – вещам»

Свойство Инерции: Сила, действующая с подачи импульса, не может быть остановлена мгновенно. Человека, бросившего курить, еще некоторое время (зависящее от его Силы) тянет на сигареты. Человек, действующий долгое время неправильно, не может мгновенно изменить свои действия. Поэтому Кастанеда, к примеру, говорит: "Победа Воина должна приходиться за счет постоянного давления, но без потрясений и потерь. Воин действует терпеливо, тактически". Библия постоянно говорит о смирении и терпении. То же содержится в йоге, Буддизме и других школах.

Свойство "хода Конем" или Свойство Классиков

Название взято сравнительно с игрой в шахматы. Именно так действует **Игра**: два-три шага вперед - один вбок. Это говорит о лояльности **Игры**; именно этим она побуждает к *Скольжению*. Как только человек к чему-либо привык, что-то устоялось - **Игра** меняет условия, и, чаще всего, не в обратную сторону, а именно на 90°. В этом ее преимущество, так как человек имеет свойство смотреть только в одной плоскости вперед-назад, вверх-вниз и т.д. Именно за счет этого **Свойства** существуют проходы, по которым движется **Скользкий**, и за счет этого **Свойства** **Звери** получают подсказки.

& Свойства Игры имеют тенденцию к взаимодействию. То есть действуют часто одновременно, и, наверное, легче это понять на практическом примере: упавший в воду камень вызывает ударную волну : в горизонтали это - круги, которые видит человек, но это еще и ударная волна вниз и вверх, которые человек за ограниченностью своей не видит. Здесь срабатывает **Зеркальность** и **Кольцо** и **Инерция**. Так и любое действие

человека сопровождается "ударной волной". Так и любой **Зверь-Человек**, рождаясь на Земле, влечет за собой рождение ему подобных фантомов: впереди и сзади во времени, и "расходящиеся круги" в пространстве в виде людей-Незверей, имеющих схожие параметры, но не имеющих **Звериной** "начинки", и являющихся порождением **Игры**.

Не все то люди, что являются Зверьми и не все то Звери, что являются людьми.

& К сожалению, многие практически применимые приемы могут быть продемонстрированы только непосредственно физически. Перед тем, как заниматься любым видом практики подобного рода, нужно соблюсти обязательные условия, а именно: минимум семь месяцев воздержания от пяти видов наркотиков (средств, содержащих различные допинги), описанных в Ведах, как и в любых других учениях йоги: алкоголь, табак, черный чай, кофе и наркотики (продукты и вещества, содержащие алколоиды, влияющие на регулировку деятельности организма).

Если при этом вы будете каждый день мыть на ночь ноги холодной водой, а утром обливаться - результат будет намного эффективнее. Это и будет ваш первый барьер, первый раунд с **Игроем** в вашу пользу. 1: 0 ☺. И поверьте, он - самый легкий. **Игра** не самое лучшее место для "прыжков через ступеньку". Речь идет о вашей жизни.

& Прыгун. Безудержный, импульсивный **Зверь**. Рвется к освобождению во всем, поэтому хорошо уживается с **Меняющим**. Как и **Меняющий**, имеет направленный вектор в будущее. Неусидчивость и вспыльчивость - его характерные черты. По знаку Зодиака он близок к *Стрельцам* и *Скорпионам*. Бунтарь по натуре, он проникает во все, как "нож в масло". Имеет отличные способности к видению. Эгоцентричен. Концентрирован на своем "Я". Неистовый и неутомимый. Хорошее чувство *скольжения*. В жизни - путешественник, не привязанный ни к чему. Не любит тяжелой работы и не концентрируется на внешнем. Его правило: "стрела и цель - одно целое". Хорошо работает в тандеме с **Пробивающим**, ибо тот дает нужную ему Силу и упертость. Пользуется необходимым, отметая лишнее. Всегда и везде ввинчивается в среду, в которую попал. В состоянии покоя теряет тонус и заболевает меланхолией. Апостол Павел (по Библии), Кшатрий (по Ведам), сновидящий и сталкер в одном лице (по Кастанеде). Лазутчик. Засланный. Равно как и "средство передвижения" нуждается в указании точной цели. Пуля, выпущенная из ружья.

& Скользящий – вирус в Системе, обладающий сознанием. Минипровал в **Игре**. Существо, по непонятным причинам помогающее **Зверям** пройти **Лабиринт**. Скорее всего, оно и есть **Создатель Игры**. Это их единственный друг в **Игре**, их путеводная звезда, их луч света в темноте. Благодаря своему идеальному знанию **Игры**, может беспрепятственно двигаться в ней и предугадывать ее изменения.

Есть такая игра-головоломка: Большой Куб весь заполнен маленькими кубиками, но одного кубика нет и это позволяет сдвигать кубики через образовавшуюся пустоту, которая все время смещается, заполняясь очередным кубиком. Проходы, по которым **Скользящий** ходит в **Игре**, подобны этой пустой клетке.

Из-за скорости действий и мышления, во много раз превышающей скорость **человека-Зверя**, невозможно воспринять Его самого, но **Звери**, вполне могут "считывать" (видеть) его подсказки, последствия его пребывания "в каком-то конкретном месте мгновения назад". **Скользящий** работает на опережение. Только Он может указать "свободный проход" в **Игре**, ибо Он видит во времени вперед. Не об этом ли качестве говорит Кастанеда: "Сталкер поворачивается лицом ко времени и смотрит на наступающее время, тогда как обычные люди смотрят на время уходящее назад." Возможно, это надлежит развить и **Зверю**?

Нужно учесть главное: **Скользящий** не меняет условий **Игры** или Ее ситуации. Ибо в **Игре** существует непреложный Закон, аксиома:

В ЭТОМ МИРЕ НЕ БЫЛО, НЕТ, И НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ЧУДА.

Из этой аксиомы вытекает одно из самых важных для Тебя правил:

ВСЕ ЧТО ПРОИСХОДИТ С ТОБОЙ – ПРОИСХОДИТ ТОЛЬКО СТОБОЙ И ДЛЯ ТЕБЯ.

Если Чудо имеет место, то Ты, во-первых: никому не докажешь, что оно имеет место (все, кстати, сами постараются Тебя убедить, что никакого Чуда не было); во-вторых: упаси Тебя Бог с кем-то этим делиться – и себя загубишь и других подставишь. Делиться-то можно, но, конечно, с тем, с кем *нужно*, и в правильном *нужном* месте, и в правильное *нужное* время.

Для **Скользящего** все равны. Созданная им **Игра** в равной степени противостоит всем. Он всего лишь заставляет **Зверей** сонастроиться с Ним, с **Игрой**, отбросив ненужное, и за счет очистки духа **Звери** получают доступ к **Лабиринту**, а затем и к выходу из **Игры**.

Очень трудно осознать **Скользящего**, ибо он существо ИДЕАЛЬНОЕ с точки зрения **Зверей**. Он один, хотя и пребывает одновременно во множестве мест. Он вынужден постоянно пребывать в движении, ибо **Игра** тут же заполняет собой "пустое" место, где Он только что был, и старательно замечает "замыливает" следы Его пребывания. Ты должен понять: он не просто "заведомая ошибка программы" или "вирус в сети", он – личность, он – Твой единственный настоящий друг.

& Лабиринт – непостижимая разумом вещь. **Лабиринт** есть суть Мира вообще. Он является отражением Мира в концентрированном виде. Он – Принцип Мира. Он – ключ. Он – заклятие Мира, его чары. Он построен из всех тех элементов, из которых состоит Вселенная. Его размер не имеет значения. Он везде и всюду. Он пронизывает собой все, все скрепляя. Его грани это воздух, огонь, вода, земля, гравитация, текучесть, твердость, боль, храбрость, гнев, память, части тела, импульс и стремление, ожидание и терпение... все! Он как контролер, сканирует правильность действий **Зверя** и его внутреннее состояние ума, духа, и в зависимости от этого допускает **Зверя** в себя. **Лабиринт** всего лишь механизм, реагирующий на своеобразный "пароль". Входом в **Лабиринт** может быть что угодно: начиная со входа в Твою квартиру, либо скамейка в парке, либо правильно сказанное слово вовремя, предмет упавший под ноги и взятый в руку... все что угодно, любая составляющая **Лабиринта** может быть входом в него. Не забудь, **Лабиринт** перемещается и все время изменяется. То, что годилось час назад, может не сработать теперь. Полагайся на свой нюх, и на подсказки **Скользящего**.

Не столь важно (и трудно) войти в **Лабиринт**. Тяжело в нем удержаться и двигаться вместе с ним (или в нем, что суть одно и то же). Ведь чем дальше, тем труднее. Движение рождает противодействие. Поэтому, главное не выпасть из него, идти за **Скользящим** след в след. **Лабиринт** – как торговая марка, которой проштамповано все в этом Мире. **Лабиринт** – определенный узор, иероглиф, символ Мира. **Лабиринт** – та "точка опоры", которую так искал Архимед, чтобы "перевернуть Мир".

& Игра - это иллюзорная энергия Бога (Веды), Майя (Буддизм), мир. Это планета, это природа, это Вселенная. **Игра** – это все, что окружает Тебя. Это все, что Ты воспринимаешь своими чувствами. **Игра** включает в себя всю неживую материю, а также живых существ, не достигших пробуждения. Поэтому нужно помнить, то **Игра** часто действует "чужими руками", равно как и использует "спящих" людей в качестве своих "ушей", "глаз" и т.д.... Слабое место **Игры** в том, что Она не обладает гибкостью, когда дело касается ее собственных параметров, ее **Свойств**. Она не может пойти против собственных Законов, поэтому справиться с ней можно используя ее же **Свойства** в обратном направлении, что позволяет ее же **Свойство Первертыша**. **Игра** зациклена на определенных замках. Один из таких замков – число "семь", открывающее многие внутренние тайны **Игры**, и являющееся неким "ключом" в многогранно-построенном заклятии, которое сковывает мир.

Человек сам-по-себе не способен обмануть **Игру**. Она знает все его мысли, побуждения, желания. Она знает его лучше его самого, ведь он растила каждого человека с пеленок в своих "рамках". Поэтому против нее можно выдвинуть только одно оружие: ДЕЙСТВИЕ. Недаром в книге Кастанеды Хуан говорил: "Сила не понимает слов. Сила понимает язык действий." Или в "Бхагават-Гите" Кришна говорит: "Знай, что действие (праведное) происходит от Веды, а Веды от непреходящего" и "Только благодаря деятельности Джанака и другие достигли совершенства. Поэтому ради блага всего мира ты должен действовать."

& В "Приложении к "Сказке" характеристики **Зверей** сравниваются с определенными знаками Зодиака. Нужно учесть, что это сравнение только лишь приблизительное, и к знакам, как таковым, прямой привязки не имеют. Скорее, разделение характеров людей по знакам Зодиака являются косвенным (вторичным), *отражательным* фактором существования **Зверей** в **Игре**.

Согласно **Свойствам Игры** (принципам мироздания), "Сказка" подразумевает существование *системы считывания информации*, отличной от принятой людьми, а именно: деление годового цикла на два сезона (зима и лето), на семь месяцев (а не на двенадцать), деление суток на четырнадцать часов (семь светлых и семь темных), годичный цикл прохождения планеты на семь частей (семь знаков Зодиака, а соответственно, семь совершенно других созвездий, имеющие совершенно другие "привязки" сравнительно к характеристикам людей), замкнутое семеричное исчисление в математике, физике и т.д. (а не десятичное, как принято),...

Перечень Свойств:

1. **Свойство Липучести** (Залипания)
2. **Свойство Кольца** (Кольцевания)
3. **Свойство Двойственности** (Деления на два)
4. **Свойство Перевертыша** (Взаимообращения противоположностей)
5. **Свойство Зеркала** (Отражения)
6. **Свойство Инерции** (протяженности во времени)
7. **Свойство Хода Конем** (ассоциативного изменения)

Перечень Правил:

1. **Правило Внешнего Скольжения** (отделения от материи)
2. **Правило Внутреннего Замыкания** (концентрации на себе)
3. **Правило Единства** (объединения в целое)
4. **Правило Абстрактной Цели** (нелогичность результата)
5. **Правило Равновесия** (независимость от внешних условий)
6. **Правило Тактики** (всему свое время и свое место)
7. **Правило Доверия Скользящему** (ограничение влияния на Игру по своему желанию)

& **Правило Внешнего Скольжения** говорит о том, что **Зверь**, попавший в **Игру**, не должен быть к чему-либо привязан. Он должен быть полностью самодостаточен, и материальные предметы (вещи, обстановка, деньги, жилье, место пребывания) должны служить ему лишь на определенном этапе, как временный мост через реку. Именно поэтому **Зверь**, использовав (считав информацию) какой-либо материальный предмет, отбрасывает его в своем сознании (абстрагируется), и предмет, чаще всего, после этого сам "уходит" реально, физически. Либо условия **Игры** к данному моменту побуждают **Зверя** покинуть его. Пустые, *считанные* вещи служат лишь якорями. "Неважно, что ты видишь во сне", - пишет Кастанеда, - "Важно *что* ты вынес из этого для себя." То же самое можно сказать и о физическом мире: неважно во что ты одет, где живешь и чем владеешь - важно лишь твоё продвижение к цели.

& **Правило Внутреннего Замыкания** говорит о том, что **Зверь** не может себе позволить роскоши тратить свою, с трудом набранную, Силу на внешнее изменения. Он должен осознавать свои возможности и соотносить их со своими ресурсами трезво. Чтобы помочь падающему человеку, нужно иметь сильную руку. Иначе он и сам упадет, и утащит за собой спасателя. Если же говорить о материи, то **Зверь** должен менять ее "изнутри", настройкой своего духа, намерением, в то же время, доверяя **Скользющему**. Прямое физическое вмешательство в Мир чревато неадекватными реакциями.

& Правило Единства говорит о совместной работе **Зверей**. Это значит, что **Зверь** должен быть изначально внимателен, терпелив и открыт для всех, кто к нему приходит. "Никогда не знаешь, где найдешь, а где потеряешь." И, естественно, **Зверь** должен видеть в каждом *проявление Скользящего*, ибо **Скользкий**, заметим, часто пользуется "спящими" и действует "их руками". Это говорит о понимании **Зверем** того, что нет у него в **Игре** личных врагов в лице людей. "Возлюби ближнего своего." Есть лишь барьеры, в лице определенных людей, которыми понукает **Игра**.

& Правило Абстрактной Цели говорит о том, что **Зверь** не должен использовать логический ум, как первичный орган восприятия информации **Игры**. Эту уловку часто использует *Время*, чтобы отвлечь **Зверя** и оттянуть момент его пробуждения. Как часто люди говорят: "Нужно взвесить все "за" и "против", "а что в конце?" Результат может иметь место только после совершения действия. Так **Зверь** всю свою жизнь может потратить на теорию и поиск Истины, так и не успев реализовать свое знание. Действие же, напротив, предусматривает результат, который уже потом осмысливается и, соответственно, тактически ведет к следующему действию. Цель не может быть осмысленна и понята логически, аналитическим умом. Путь Сердца.

& Правило Равновесия говорит о том, что **Зверь** должен трезво оценивать свои возможности Силы. Действовать мягко, но упорно, не ослабляя давления. **Зверь** должен подчинить себе свои эмоции, и двигаться к цели бесстрастно. "Тот, кто равно стоек в горе и в радости - есть мудрец", - говорит Кришна. Уравновешенность и трезвость. Уверенность в себе, но не самоуверенность. Человек зачастую говорит себе: "Я не смогу это сделать", **Зверь** же всегда говорит себе "Я смогу это сделать. Пусть не сейчас, но тогда, когда я буду готов." Знание подразумевает действие, иначе оно разрушает, ибо само в себе несет разрушительное начало.

& Правило Тактики также говорит о трезвости, но как о щите безопасности **Зверя**. **Зверь** принимает решение и действует, и достигает желаемой цели за счет отметания лишнего, концентрируясь на самом действии. Ибо время достижения результата зависит не только от **Зверя**, но и от условий **Игры**, в которых в данный момент **Зверь** оказался. Поэтому **Зверь** выбирает нужное время для действия и нужное место, чтобы свести возможность внешнего вмешательства до минимума.

& Правило Доверия говорит о том, что **Зверь** должен всегда учитывать собственную ограниченность восприятия, и доверять тому, кто его ведет (**Скользкому**). Это в первую очередь гибкость, предусматривающая отсутствие *чувства собственной важности* и *жалости к себе*. **Скользкий** только приоткрывает периодически "проход" **Зверю** (за счет **Свойства Хода Конем**), и, чтобы вовремя среагировать, **Зверю** часто приходится делать абсурдные вещи и принимать решения, далекие от понимания окружающими людьми. Это "золотая середина" между переоценкой собственного ума и недооценкой собственных возможностей.

Практика.

Взрослым:

Нужно начать с того, что все дети, рождаясь и вырастая, видят перед собой определенный образ действий, навязанный им взрослыми (сформированный этими самыми взрослыми за последние 70-100 лет), определенные нормативы психического реагирования, моральные постулаты и т.п.

Соответственно, ощущение развития своего собственного внутреннего индивидуального таланта подавляется у них под влиянием общепринятых норм. Срабатывает механизм подстройки, подгонки своих «странностей» под общие человеческие нормативы.

Сколь часто мы можем наблюдать реакцию взрослых на неклассифицированное поведение детей! Следует варианты:

- Ты что, тупой (дурак, псих...)?

- Ну почему ты не такой как все!
- Люди это делают так... (следует указание)
- Все у тебя шиворот-навыворот!
- Так нельзя, так не принято!

Дети подавляют в себе эти «странности», начиная копировать взрослых, тем самым просто следуя по пути наименьшего сопротивления, из страха перед властью и силой существ, которые старше, больше, сильнее.

Тем более дети отлично понимают, если будешь настаивать на своем:

- а) не дадут сладкого, не пустят гулять, не купят игрушку (метод пряника);
- б) дадут подзатыльник либо по заднице, поставят в угол, заставят делать что-либо неприятное (метод кнута).

Поэтому вырастая, юноши и девушки выбирают путь в жизни (учебу, профессию, род занятий...) не по себе, исходя из собственного таланта, не творчески, но выбирают из того, что предложено взрослыми, из уже существующего. За счет этого не только всячески тормозится прогресс общечеловеческий во всех областях деятельности людей (сужение рамок родов занятий), но и напрочь убивается то, что можно и должно было бы развить отдельным, одаренным людям с нестандартным мышлением (не побоюсь сказать, с Божественными задатками, с претензией на гениальность).

Все, выше сказанное, является не более чем мимолетным «жужжанием над ухом» тем, кто собирается заводить детей, либо уже завел и занимается их воспитанием. Не лишним также будет сказать, что Создатель не жалуется тех, кто плохо или неправильно относится к его Избранным. Это на случай, если родители вдруг будут крайне удивлены тем, что их жизнь «необъяснимо и случайно» пошла под откос, а ребенку до этого нет дела.

Конечно, все это не означает дать полную свободу своему отпрыску, но говорит о тщательно подобранных методах воспитания в связи с определенными уклонами детей. Тем более, основные правила поведения человека в социуме определены уже тысячелетия назад, как то: «не убий», «не укради», и т.д. Если ребенок что-либо украл, нет смысла бить его и ругать. Требуется разжеванное, обоснованное объяснение: почему нельзя? и т.д.

На этом отступлении от темы, господа Взрослые, я с вами прощаюсь.

Здравствуйте, дети!

Практические тренинги.

В соответствии с семью Свойствами Ты должен выработать обратную реакцию. Это касается абсолютно всего, что находится вне и внутри Тебя. Как то: тренировка «пяти сестер» (пяти чувств, считывающих внешнюю информацию), правильно выбранные вещи, окружающие Тебя, правильные люди, животные, правильно выбранные места пребывания, отдыха и тренировок. Во всем должна присутствовать тактика наименьшего трения с внешней средой.

Именно поэтому Ты не можешь себе позволить раздражение, огорчение, тоску, гнев, отчаяние и все подобные эмоции так, как они достаточно ощутимо и эффективно отнимают у Тебя то небольшое, с трудом накопленное количество Силы. В этом Тебе могут помочь:

- осознание того, что все негативные внешние реакции, направленные на Тебя, в сущности являются лишь попытками Игры остановить Тебя, и порождаются эти реакции Твоим собственным продвижением вперед. Это не более чем ответная реакция Игры на раздражитель. Если Ты удержишься на некоторое время (варьирующееся от твоей сущности) на том уровне, которого Тебе удалось достичь и удержишься на нем, то вызванные Твоим движением реакции сопротивления

угаснут. Они, в большинстве своем, проявляются при внесении чего-то нового, при «взятии очередной высоты».

- Ты так же должен помнить, что в нападках на Тебя у людей преимущественно нет ничего личного. Игра просто пользуется «их руками». А обижаться или проявлять гнев по отношению к Игре – первейшая глупость. Она всего лишь механизм, единственная задача которого сдержать Тебя.

Соответственно:

сосредоточься на главном своем желании, искоренив остальные, ибо Игра постарается «купить» Тебя, выполняя Твои любые желания (из расчета Твоей Силы), чтобы Ты не смог силу своего желания (намерение) сконцентрировать для главного.

Расставайся не задумываясь с вещами, если кто-либо у Тебя их просит и не жди их возвращения. (Между прочем по всей Азии до сих пор распространен обычай, когда гостю отдается в дар любая вещь, восхищение которой он высказал вслух.)

Также сам постарайся избавиться от всего лишнего, от того что «когда-нибудь пригодится», ибо каждая такая вещь отнимает часть твоего внимания. Оставляй только то, что помогает Тебе, что дает Тебе силы, то что необходимо.

Личный совет: Прежде чем заниматься практическими тренингами, советую ознакомиться с таким учением, как "Фэн-Шуй". Это позволит Тебе не только правильно выбирать места тренировок, но и привести место своего обитания в надлежащий вид.

Ходьба.

Внимательно следи за своей ходьбой. Если кто-либо или что-либо пересекает твою дорогу – уступи. Всегда, если ситуация складывается поровну между Тобой и еще кем-то, пропускай вперед другого. Это может служить Тебе подсказкой, что Тебе нужно «сбавить темп», оглядеться, на что-то обратить внимание дополнительно. Либо, Ты не должен спешить в данной ситуации (в случае преграждения Твоей дороги) потому, чтобы возможно не встретится с тем, с кем Тебе лучше не встречаться. Ситуация может быть и обратной, когда либо случайный предмет, либо человек могут указать Тебе на то, что Тебе стоит поторопиться.

Также доверяй своим чувствам, «чувству сердца». Бывает что Ты чувствуешь необъяснимый дискомфорт, либо давление в транспорте (на душе, на сердце становится тяжело). В данной ситуации, если Ты не знаешь точно, чем это вызвано и как это исправить, лучше выйти из транспорта, и подождать следующего, либо перейти в другой вагон, если это поезд, метро или трамвай. Это значит проявлять *Гибкость*.

Точно также часто бывают ситуации, когда Ты встаешь утром и Тебе не хочется есть (или пить). Нужно доверять этим «подсказкам тела». И хотя ум будет Тебе говорить: «Брось, ведь Тебе весь день ходить, поесть будет негде...» и т.д., да и люди, находящиеся рядом постараются уговорить Тебя съесть что-нибудь, либо попить чаю, нужно приложить усилие воли и настоять на своем, то есть не принимать пищу, либо воду до тех пор, пока ощущение не пройдет окончательно. Видишь ли, во многих календарях (лунных и солнечных) разных народов содержится знание о том, что в определенные дни (находящиеся под влиянием определенных звезд) людям соответствующих определенных особенностей (родившихся под тем или иным знаком Зодиака) нельзя принимать пищу, либо нельзя много пить и мыться (иметь дело с водой), либо надо быть осторожным с острыми предметами и т.д.

Так как сроки эти у многих народов расходятся (не говоря уже о сомнительных календарях), то можно считать эти сроки толком никому не известными. Поэтому, в данном случае, Тебе предстоит полагаться только на свои собственные ощущения, либо на подсказки Скользящего. В сущности, Тебе предстоит стать много более внимательным.

Касаемо ходьбы, Ты должен быть внимателен к каждому своему шагу. У индейцев Северной Америки при длительных пеших переходах использовалась техника «след в

след», которая сочетала в себе концентрацию внимания (идти точно в следы впереди идущего) плюс дыхание. Ритм дыхания нужно подобрать самому, ибо здесь существует масса вариантов: четыре шага – вдох, четыре шага – выдох, три-три, либо используемые в «хатха-йоге» приемы задержек дыхания: четыре шага – вдох, один или два шага – задержка дыхания, четыре шага – выдох, один или два – задержка. Количество шагов варьируется индивидуально, и могут изменяться со временем, исходя из расширения собственных возможностей, либо по состоянию организма. При ходьбе чувствуй свое тело. Чувствуй каждый его сустав, каждую мышцу. По возможности старайся никогда не держать руки в карманах (в этом вопросе не нужно крайностей, так как обмороженные руки тоже «не сахар»). Если Ты несешь что-либо с собой – носи это на спине на обоих плечах, по возможности, конечно (например, в рюкзаке). И постарайся проследить скорость своего движения, ибо

- многие люди вообще теряют об этом понятие, и большинство столкновений их с другими людьми или предметами происходит по единственной причине того, что они попросту забыли, что скорость «перемещения ногами» в процессе ходьбы может изменяться...
- это понадобится Тебе, если Ты являешься Зверем, имеющим прямой талант к «зеркальному перемещению» (или попросту, *сновидению* – технике осознанного действия во сне).

Скорость ходьбы и время перемещения – вещи очень важные. Ты должен знать, что Время не линейно. Мало того, что Ты способен изменять скорость течения Собственного Личного Времени (влияющего не только на сознание, но и на тело), но и Время Внешнее точно также постоянно меняет свою скорость (точнее Ты меняешь свою скорость перемещения во Внешнем Времени, ибо Время вообще никуда не движется). Ты должен вернуть себе свое *Чувство Исчисления Времени*. Поэтому Звери никогда не попадают на такие глупые ловушки, как часы. Зверь не использует материальные объекты для исчисления времени, его часы всегда при нем – в его сознании. Тем более, что Ты никогда не знаешь: когда и куда нужно успеть, а когда лучше бы и опоздать. Если в связи с этим возникают временные трудности (нужно вовремя встать на работу, учебу), лучше попросить кого-либо Тебе помочь, чтобы Тебе напомнили что-либо, разбудили. Старайся как можно меньше смотреть на часы, а со временем постарайся искоренить эту привычку.

Совет личный первый:

Если Ты будешь мыть стопы ног на ночь холодной водой – Ты не только будешь отлично высыпаться за меньшее время, но и ноги при ходьбе будут меньше уставать. Конечно, это всего лишь побочные действия, о главной причине позже.

Если держать (концентрировать) внимание на движениях своего тела при ходьбе тяжело – начни с того, чтобы постараться все время чувствовать свои пальцы во время ходьбы, потирай их незаметно друг об друга, либо держи какой-либо маленький предмет в руке или между пальцев (и уж не советую потом этот самый предмет оставлять где попало, ибо он будет носить на себе не только Твой Личный энерго-отпечаток, но к тому же «напьется» Твоей Силы). Отсюда вывод: такой предмет может Тебе понадобится, чтобы разрешить трудную ситуацию.

Совет личный второй:

Осознавать свое тело во время ходьбы можно научиться, если обратится к такому упражнению в Цигуне, как «четырёхслойное расслабление». Знание этого упражнения позволяет не только лучше чувствовать свое тело «изнутри», но также дает возможность практически полностью очистить свой организм от негативных внешних влияний примерно за 20 минут (как то: потеря сил, отравление чем-либо, плохое эмоциональное состояние и т.п.).

Совет личный третий:

Очень внимательно выбирай место для своих тренировок. То же самое касается времени. Кастанеда очень правильно высказался по этому вопросу: «Воин сам всегда выбирает место для битвы». Добавлю: пока он не будет готов принять ее где угодно и в любое время.

Зрение

Использование глаз, как механизма считывания визуальной информации, ограничивает масштаб воспринимаемого Тобой пространства. Поэтому важно научиться смотреть своим Вниманием, а не глазами.

Упр.1: Начни с малого: сядь на стул, вытяни перед собой руки. Взгляд останови на какой-либо точке (любом предмете) прямо перед собой, но дальше рук. Разводя руки в стороны, доведи их до крайнего положения, в котором Ты можешь их видеть «боковым зрением», не отрывая ни на миг взгляда от той точки, на которую смотришь перед собой. Пошевели пальцами на руках, чтобы лучше «очертить» форму рук. Сведи их обратно и повтори все сначала. При этом Твои глаза все время смотрят в одну точку перед Тобой.

Упр.2: Используй упр.1 в условиях улицы. Стоя на месте, точно так же зафиксируй свой взгляд на каком-либо удаленном предмете (в принципе даже не обязательно четко видеть его форму). Поймай свои глаза на этот предмет, и в то же время постарайся увидеть по обе стороны от себя два крайних предмета в Твоем «поле зрения». Причем, эти предметы могут быть на разном расстоянии от Тебя (это не имеет значения). Зафиксируй их, и постарайся таким образом детально их рассмотреть (форму, и в особенности цвет), не забывая все это время смотреть глазами на точку впереди себя (хорошо, если эта «точка-приманка» будет находиться как можно дальше).

Упр.3: Исходя из положения в упражнении 2, постарайся, зацепившись вниманием за «крайние» предметы, переместить взгляд на «точку-приманку», которая бы находилась ближе к Тебе. Затем обратно. Попробуй менять эти «точки».

Упр.4: Выполняется в динамике. То есть при движении. Тщательно выбери место. На первый раз хорошо, если это будет прямая дорога (тропинка, либо что-то подобное), по обе стороны которой на примерно равном расстоянии растут деревья (стоят столбы, либо что-нибудь подобное). Стоя в начале дороги, выполни упражнение №2. В качестве «отправной точки-приманки глаз» используй дальний край дороги, либо предмет в его конце. «Крайними» предметами Тебе будут служить два ближайших дерева (столба и т.д.) по обе стороны от Тебя. Начинай очень медленно двигаться вперед, до тех пор пока одно из деревьев не начнет исчезать из поля зрения с краю. Допустим, если это дерево слева, то Ты должен «переклеить» свое внимание этой стороны к следующему дереву слева по ходу движения, не теряя при этом «крайнее» справа. Точно также поступаешь с «крайним правым». Почувствуй, что вместо внимания у Тебя как бы две руки, которыми Ты по очереди (либо вместе) подтягиваешь к себе деревья, держась за них. Я думаю, Ты помнишь где все это время должны быть твои глаза☺ (См. рис. А) Затем, со временем, старайся увеличивать скорость такой ходьбы и «перехватывания». Важно качество! Помни это! Не суть научится этому быстро, но суть – качественно. При этом упражнении (которое вскоре станет для Тебя повседневной нормой-привычкой) вспомни все, что Тебе говорилось о ходьбе.

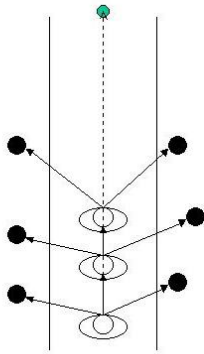


Рисунок А

Личное отступление: на качественное освоение этого приема у меня ушло почти два с половиной года ежедневных тренировок. Прием доводится до выполнения его в состоянии бега. Только после этого в данном приеме «крайние захваты» сбоку заменяются «захватами» сверху и снизу. На овладение этой стадией уходит уже в три – четыре раза меньше времени. И в конце концов Ты получаешь абсолютное и детальное изображение на всех 360° , используя «захваты со всех четырех сторон, но, в отличие от использования глаз, Ты видишь все и сразу, и ничто не пройдет незамеченным там, где будешь Ты. Не говоря уже о том, что Ты будешь видеть *Суть* предметов, взаимодействия их движений, тогда как глаза способны воспринимать лишь поверхностную форму отдельных объектов.

Смысл этих упражнений заключается в том, чтобы Ты научился отдельно пользоваться зрением: механическим движением глаз и вниманием. Ты или пользуешься глазами, но фиксируешь на краях внимание, находясь в стационарном положении, либо, фиксируя глаза на горизонте, используешь внимание в динамике.

Ты должен понять главное: это не упражнение для занятий «три раза после еды». Это твоя Норма. Это Твой способ смотреть на мир всегда и везде. Верни его себе и когда это станет Твоей повседневностью, Ты вспомнишь свои *глаза Зверя*.

Слух

Упр.1: Для начала используй любое время, когда Ты находишься в состоянии ожидания, или покоя ... Закрывая глаза, сосредоточься на звуках. Следя за каждым в отдельности, оцени их по таким качествам как: легкие они или тяжелые, агрессивные или спокойные, приносят они или уносят? Следя за ними, старайся услышать не их самих, но паузы между ними, некий общий экран, фон, полотно на котором рисуются звуки. Придай им цвет. Позже, когда у Тебя будет свободное время, нарисуй то место, которое Ты слушал. Нарисуй именно те звуки, их форму как Ты их видишь. Собери несколько таких картин (чем больше, тем лучше). Сравнивая их, Ты поймешь сущность Места, которое будет придавать Тебе силы.

Упр.2: Во время слушания старайся сначала отделить звуки от «экрана тишины», и уже исходя из него («экрана») ожидать их, то есть не пассивно следить за ними, но активно ожидать.

Упр.3: Главный акцент сделай на удаленности звуков и их глубине. Ты должен узнать: *«размеры пространства, которые Ты Видишь не соответствуют тем размерам пространства, которые Ты слышишь»*.

То, чем Ты пользуешься в своей жизни – всего лишь некое «среднее арифметическое», которое имеет пять таких составляющих. Отсюда, пойми:

«Пространство не имеет ни длины, ни ширины, ни глубины. Ты создаешь все эти величины у себя в уме. Оно такое потому, что Ты так с собой договорился. В Реальности же оно абсолютно гибко, равно как и зеркально, равно как и имеет тенденцию к перевертышу и т.д... (см. семь Принципов)»

Упр.4: Требуется времени и подготовленности. Вставая утром, не открывая глаза, но завяжи их платком (либо специальной тряпкой и т.п.). Важно сделать это до того, как Ты хотя бы раз открыл глаза. Далее делай все, что Ты обычно делаешь утром: попробуй умыться, одеться, поесть... Боюсь, на первых порах Тебе может понадобиться «страховщик». Используй в качестве его либо родителей (обратив все это в шутку-эксперимент), либо друга (подругу) на тех же условиях (не вводя его в подробности «зачем»). Действуй медленно. Здесь важен скорее не результат, но Твое наблюдение процесса. Это упражнение – едва ли не лучшая тренировка как слуха, так и тактильного осязания, и, в первую очередь, оно поможет Тебе избавиться от использования зеркал. Товарищи мужчины, как насчет бритья без зеркала? По женщин, думаю, лучше и не начинать ... ☺

Личное отступление: Помни: все взаимосвязано. Ты полный глупец, если думаешь достичь результата, обойдя стороной что-либо из приведенного здесь, либо выполняя все кое-как, на скорую руку. В таком случае Ты только теряешь зря время, которого у Тебя и так совсем мало. В этом и состоит главная ловушка Игры: «Можно обмануть кого угодно, но не себя!». Ты не получишь доступ к изменению Игры, пока Твое тело и Твой дух не примут нужную форму (конфигурацию, оттенок, чистоту, искренность, ... код доступа). Но, чем дальше Ты заходишь, чем ближе Ты становишься Лабиринту, тем дороже Тебе будет стоить каждая Твоя ошибка.

Упр.5: Слушай стихии. Найди место, где Ты мог бы слушать воду, где огонь, где ветер, где землю... Услышь их настроения, чтобы затем услышать эти сущности в людях.

Обоняние

Из возможных, мне известных тренингов обоняния, я мог бы посоветовать пока только один: намечая себе определенный отрезок пути, который Тебе предстоит, Ты, проходя его, концентрируешь свое внимание на запахах. Ты должен научиться правильно считывать запах. Наблюдай, как это делают животные. Осторожно, мягко, сосредоточено... Научись включать в себе эту возможность тактически.

Запах, в действительности, очень сильно влияет на состояние организма в целом. Запах может вызвать болезнь, может вызвать внезапную потерю сил. Но запах может служить и очень сильным стабилизатором (помощником) определенных состояний. Так, занимаясь определенным тренингом, в присутствии определенного, пусть легкого, запаха, Ты можешь в последствии использовать этот запах как механизм автовозврата того состояния, в котором Ты находился. То же касается и «тренинга воспоминания» (здесь я бы посоветовал ознакомиться с техникой «пересмотра», описанной Кастанедой). И, конечно, запах может нести Тебе определенную Силу. Вопрос, какой? Многие люди, занимающиеся медитацией или различного вида йогой, часто используют запахи (благоняние, ароматизированные свечи, сушеные травы ...) для повышения концентрации внимания на дыхании, либо для общего тонизирующего действия на тело в качестве катализатора воспринимаемой энергии. Запах в таких случаях подбирается строго индивидуально, и советую это делать исходя из личного чувства, нежели пользоваться указаниями и советами со стороны. Запах, как и любая другая составляющая Игры, может входить в резонанс с проявлениями различных стихий (с Твоей внутренней сущностью) как в отрицательном, так и в положительном аспекте.

Вкус

В данной области специальных тренингов мне не известно. Но в многочисленных трудах, говорящих об очищении тела и его тонкой настройке, сообщается о нижеследующем:

Каждый, кто имеет дело с энергией, должен держать все входные врата тела (глаза, уши, носоглотку, нос, горло и рот) чистыми. Поэтому практики используют способ

очищения носа и носоглотки (см. ниже), что естественно ведет к улучшению восприятия запаха и вкуса (реальные изменения), и способ очищения языка, который заключается в тщательной ежедневной чистке языка от всякого рода налетов с помощью либо чайной ложки (с последующим прополаскиванием), либо специального инструмента (см. рисунок Б). Думаю достаточно делать это один раз утром и один раз вечером, чтобы это стало для Тебя такой же обычной процедурой, как и чистка зубов.

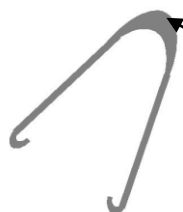


Рисунок Б.
Инструмент сделан из нержавеющей проволоки с вертикальным расплющиванием на конце.

Чистка носоглотки: берешь чайник (заварочный с длинным носиком), либо что-нибудь подходящее. Теплой водой разводишь соль (хорошо, если морская, но сойдет и обычная). Вода должна быть чуть соленой, чтобы не обжечь слизистую. Нагнув голову влево (левое ухо смотрит «в землю») носик вставляешь в правую ноздрю, и, соответственно, вода вытекает через носоглотку и левую ноздрю. При этом нужно широко открыть рот и дышать ртом, выплевывая периодически воду. Затем делаешь резкий выдох через нос, и все повторяешь в другую сторону: голова вправо и т.д. После этого желательно проверить уши на наличие воды и тщательно их вытереть тонкой тканью, либо использовать вату с палочкой.

При занятии всякого рода энергопрактиками (йога, тайцзы, медитация и т.д.) это рекомендуется делать один раз в день утром, либо перед занятиями тренингом.

Тактильность

Две лучшие, из известных мне, тренировки были уже описаны выше. Это проведение тренинга «утро слепого», который в идеале может быть доведен до «дня слепого» (см. раздел «Слух», упр.3), а также «четырёхслойное расслабление» в Цигуне. Плюс концентрация на движениях мышц и суставов тела при ходьбе. Надеюсь, банальности про прямую спину при ходьбе не нужно разяснять? ☺

P.S. Описание приемов и тренировок «пяти сестер» будут дополняться по поступлении новых данных.

Если все, описанное ранее, для Тебя устоялось, я попробую описать некоторые специальные тренинги, требующие от Тебя не только Твоего желания, но и наличие в Тебе *Того Кто Снит*.

Тренинг Вспоминания

В этом вопросе единодушно сходятся и в Библии, и в Коране, и в Ведах, и в Торе, и Дао Дэ Дзин, и Дхарма и многое другое. Прежде чем лечь спать, вспомни все свои дела, которые Ты совершил сегодня. Всем ли простил, кому помог а кому отказал, сердился ли на кого или, наоборот, сдержался...? Постарайся вспомнить и взвесить каждый свой поступок за день. Что Ты сделал такого, что должно было бы в будущем исправить?

С этого начинается «вспоминание». С каждодневного искреннего экзамена самого себя. Техника «вспоминания» описана в разных источниках по разному, и до сих пор не выявлена ни одна, которая несла бы заведомо прогнозируемый результат. Однако, есть

много схожих данных, при использовании которых, многие достигают результатов, нередко весьма серьезных:

Нужно оградить себя от возможных внешних отвлекающих факторов (от любой возможной информации, поступающей извне). Например: малое замкнутое пространство, отсутствие света, возможная звуконепроницаемость и т.п. Внимание не должно реагировать ни на что внешнее. Затем Ты садишься (следуют варианты: либо «лотос» с прямой спиной, либо в «позе зародыша»), или ложишься на спину, и начинаешь успокаивать дыхание, держа при этом внимание «открытым». Нужно свести дыхание до определенного минимума (диафрагмой через нос) и позволить мыслям и образам течь свободно. Когда в сознании всплывает какая-либо сцена Твоей жизни, Ты должен, не удерживая ее, усмотреть: Кто в ней участвовал, что именно значили эти люди для Тебя, как они на Тебя повлияли, какие были Твои отношения с каждым из них и что было в них неправильным, либо судьбоносным? При этом позволь течь Твоим мыслям без напряжения, без давления, без Твоего указания... Как только Ты чувствуешь, что какой-то временной причинно-следственный узелок развязался, удержи его в сознании, и выдохни его вместе с воздухом через рот. Затем снова «отпусти» мысли на свободу и сконцентрируйся на дыхании...

Твоя задача: вспомнить со временем всех людей, с которыми Ты так или иначе имел дело в жизни, определить собственные поворотные моменты своей судьбы, самооценить их трезво и «развязать». Это может занять у Тебя и три и пять лет, а может и всю жизнь. У всех это происходит по-разному.

Таким образом, Ты выдергиваешь «ниточки», которыми Ты связан с этой реальностью, с причинами поворотов хода событий, устраняя собственное участие в них, и высвобождая Силу, которая была затрачена на это.

Аварийные ситуации

1. Позиция Зародыша или Глухая Защита

Если Ты чувствуешь внезапную потерю сил (физических, эмоциональных – не важно), Ты можешь использовать прием **глухой защиты**: сядь на пол (на землю), прислонившись к чему-либо так, чтобы спина как можно более плотно касалась вертикальной поверхности (стены). Подвинь тазовые кости как можно ближе вплотную к углу, образованному "полом" и "стеной", вытяни спину вверх вдоль "стены". Затем, поджав ноги, постарайся подвинуть пятки вплотную (насколько возможно) к ягодицам. Обхвати ноги ниже колен обеими руками (кистями за локти) и подтяни таким образом бедра вплотную к груди. Затем опусти голову лбом на колени. Имей в виду: дышать в таком положении Ты сможешь только диафрагмой через нос. Старайся полностью расслабить дыхание, иначе ты не сможешь удержать тело в нужном положении. Сидеть в **глухой защите** нужно от 5 до 10 минут. Если Ты в течении этого приема потеряешь сознание (что вполне возможно) – ничего страшного, это частенько происходит и никому не вредит. За эти 5-10 минут твое тело полностью восстановит свой энергозапас. Таким образом можно избавиться и от отравления, и от упадка сил, и от надвигающейся болезни, и вообще использовать во внештатных ситуациях, как "средство самореанимации".

2. Стирание энергопомех

Здесь может помочь распространенный прием, связанный с обливанием холодной водой. Еще в Древней Руси, в деревнях было принято обливаться с утра холодной водой определенным способом. Ты вполне можешь применять его в окружающих Тебя бытовых условиях:

Поставь с вечера ведро ледяной воды. За ночь вода "остынет" до комнатной температуры, и движение энергии в ней остановится, вода станет "мертвой". Утром намери еще одно ведро свежей ледяной воды ("живой") и, встав ногами в ванну (либо на улице, что намного лучше), окати себя с макушки сначала "мертвой" водой, а потом "живой". Вместо "живой" воды можно использовать просто ледяной душ. Не забудь

после всего этого хорошенько растереться полотенцем. Этот прием является стержнем и основанием такого известного обряда как Христианское Крещение. А также используется практически во всех школах йоги, включая восточные боевые искусства, но вместо ледяной воды там используется прогон энергии с точки на макушке, называемой "бай-хуэй" (расположенной на два пальца от середины макушки ближе ко лбу), через точки "юнь-цунь" (расположенных в центре подошв ног в месте их сгиба при поджатых пальцах), что имитирует обливание холодной водой. Данный процесс не имеет ничего общего с закаливанием, хотя и оказывает побочно такой эффект. Посредством температурного шока, он вызывает смещение всех шести тонких тел человека, стряхивая их со своих мест, тем самым скидывая налипшую на них энергогрязь.

Сведения о Семи

- ❖ Гермес говорил, что Небеса виделись как **семь** кругов. Это были звезды со всеми своими знаменьями, и число Богов, таким образом, определялось числом звезд. (**Семь** Богов Зодиака)
- ❖ **Семь** чудес Ойкумены (**семь** чудес Света) представляют собой отражение определенного плана, архетип которого находился на небе. Являясь отражением принципа, Чудеса Ойкумены достаточно безболезненно переносили замену одного чуда на другое в течение времени. Главное – сохранение единого астрального принципа, ибо эти **семь** чудес представляют собой **семь** шагов звездных Мистерий, Великий звездный путь через **семь** планетных сфер. **Семь** чудес Ойкумены представляют собой все вместе **семеричную** звезду, звезду Посвящения Мистерий. Иными словами эта звезда и была в каком-то роде той Дорогой, что вела к Истине. Звезда Посвящения – это Звезда Вифлеема, а корни Мистерии истинного Рождества следует искать в Египте, у подножия Пирамид.
- «Считайте ступени, когда идете ко Храму, ибо каждая **седьмая** ступень несет мой знак!» (Н.К.Рерих «Листы сада Мории»)
- «Каждые из **семи** Врат обладают золотым ключом, открывающим двери. Их названия и суть таковы:
 1. Дана. Ключ милосердия и Бессмертной любви.
 2. Шила. Ключ гармонии между словом и делом, уравнивающий причину и последствия, дабы уничтожились все поводы к действию Кармы.
 3. Кшанти. Кроткое терпение, ничем невозмутимое.
 4. Вайраджья. Равнодушие к наслаждению и страданию, иллюзия побежденная и лишь одна Истина зримая.
 5. Вирья. Непобедимая энергия, пробивающая дорогу из омута лжи земной к небесной Истине.
 6. Дхьяна. Золотая дверь ее, раз отверстая, ведет Безгрешного в царство Абсолютного и к его непрестанному созерцанию.
 7. Праджня. Ключ к ней приведет человека к Богоподобию (!), создавая из него Бодхисаттву, сына Светозарных.Таковы Золотые Ключи, отмыкающие Врата»
(«**Семь** врат», Е.П.Блаватская)
- ❖ **Семь** – это несоставное число, которое не имеет делителей кроме себя самого и единицы. Но именно «**семь**» из всех несоставных чисел было названо «числом лишенным матери», «Девой без Матери», Афиной, Минервой, потому что оно родилось из головы отца, Монады.

- «Пифагорейцы уподобляют «семерку» Владыке Вселенной; то, что не рождается и не рождает, пребывает неподвижным, но не движет, а недвижим только старейший правитель и владыка, образом которого по праву можно считать гептомаду (седмерицу).»
(Филон Александрийский «О Творении Божьем», 100)
- «Семерка – владыка и правитель всех вещей, Бог, единый, вечно сущий, постоянный, неподвижный, сам себе подобный, отличный от других (чисел).»
(Филолай)
- «Филолай справедливо назвал число **семь** «лишенным матери», т.к. это единственное число, которое не рождает и не рождается. А то, что не рождает и не рождается, неподвижно... таков Бог»
(Иолин Лидийский «О месяцах» 2.2)

- ❖ В египетской традиции известны **семь** Малых Таинств (Таинства Земли) и **семь** Великих Таинств (Таинства Неба). О **семи** Великих Законах говорит Кибалион – легендарная «Изумрудная скрижаль» Гермеса Трисмегиста.
- ❖ **Семь** типов существ обитают в астрале: элементалы (духи природы), астродей (человеческие мысли желания, образы), эгрегоры (духи человеческих сообществ), астральные клише (отпечатки земных природных и социальных событий), лярвы (астральные существа, порожденные дурными страстями и мыслями человека), люди (временно, случайно или намеренно вышедшие в астрал), элементарии (духи умерших).
- ❖ Существует **семь** основных алхимических стадий, операций:
 1. Calcinatio («Смерть мирского, отречение от всех жизненных интересов и внешнего мира)
 2. Putrefactio (отделение брэнного праха)
 3. Solutio (очищение матери)
 4. Distillatio («дождь очищенной матери», т.е. элементов, разделенных в предыдущих действиях)
 5. Coincidentia Oppositorum («Объединение противоположностей»)
 6. Sublimatio (страдание, являющееся результатом отделения от мира и посвящения духовных устремлениям)
 7. Философское затверждение (неразрывное соединение принципов сгущенности и летучести)
- ❖ **Семь** кругов Аватар и **семь** лучей для работы Аватар.
- ❖ **Семь** ключей к Вуалям Изиды (Египет).
- ❖ Древние имели свой Свод Богов, **Семь** главных Сокровенных Богов, экзотерически главою которых было Солнце, эзотерически – Второй Логос, Демиург. **Семь** – которое ныне в христианской религии стали «**Семью** Очами Господа» были правителями **семи** главных планет, но счет им был другой, нежели изобретенный позднее народами.
- ❖ Император Юлиан («Отступник») упоминает **семилучевого** Бога, возвышающего души через себя. Дело в том, что у каждого древнего народа Творец или Демиург был помещен на седьмом небе. Отмечалось, что халдеи зовут этого Бога Иао и часто называют его Саваоф, как «Того, кто находится над **семью** орбитами».
- ❖ По свидетельству Цельса (Ориген, «Против Цельса» 6.30) у **семи** небесных врат этих небес-ступеней стоят **семь** Архонтов в виде льва, быка, дракона, орла, медведя, собаки и осла. Душа усопшего должна обращаться к ним с определенными формулами – заклинаниями, чтоб быть пропущенной. Архонты заклинались именами: 1) и 7) Ильдабаоф, 2) Иао, 3) Саваоф, 4) Астофей, 5) Элоей, 6) Орей.
- ❖ **Семь** обходов паломниками вокруг Каабы символизируют **семь** атрибутов Бога и **семь** ступеней Пути к Богу. Кааба – мировой религиозный центр, представляемый разными традициями как **семиярусная** Мировая Гора либо Мировое Древо о **семи** ветвях. **Семиричное** древо присутствует и в Шумеро-семитской традиции, и в

- Иранской космогонии. **Семь** ветвей символизирует **семь** этапов истории и **семь** планет, каждая из которых правит миром по 1000 лет.
- ❖ В шаманизме древо Жизни – береза с **семью** ветвями (иногда принимающая стилизацию под шест с **семью** отметками).
 - ❖ У алтайцев «Колонна Мира» о **семи** этажах.
 - ❖ Символ розенкрейцеровской медитации – крест из **семи** алых роз, что содержало оккультное значение крови – основной темы в поисках Грааля.
 - ❖ «Ars Symbolica» Босха: роза с **семью** лепестками, что есть **семь** направлений пространства.
- «**Семь** высоких гор я видел, выше, чем все горы Земли, с которых исходит холод... **Семь** рек я видел на Земле, больше, чем все остальные реки. **Семь** великих островов я видел в море Земли. **Семь** в Великом Море».
- (Апокриф, «Книга Еноха», 56)
- ❖ Число **семь** является ключевым не только в Книге Бытия Моисеевой, но и в Книге Иова и «Восточной Каббале».
 - ❖ На определенной стадии развития философии предание о **семи** днях Библейского миротворения было произведено в соответствии с символикой **семи** древних планет, с идеей их схождения в том или ином месте Зодиака.
 - ❖ **Семидневное** Библейское творение аналогично **семи** творениям Брахмы в «Вишну-пуране»
 - ❖ В древнем Китае радуга рассматривалась как знак объединения Инь и Ян. В шаманизме радуга – Путь в Высшие сферы Посвященных.
 - ❖ **Семь** пар чистых животных и **семь** человек берет с собой Ной в ковчег. Ной (Нуах) – это чистый Дух. При этом он говорит о **семиярусном** строении Ковчега: «Шесть в корабль положил я палуб, на **семь** частей его разделивши ими...»
 - ❖ **Семисвечник** – одна из главнейших святынь Иудаизма.
 - ❖ В Вавилонии Мировое Древо изображалось с **семью** ветвями, и нередко вместо кружочков на концах ветвей изображались языки пламени.
 - ❖ Сирийское предание о Каине и Авеле (Хабиде и Хабиле) говорит, что когда Каин похоронил омытое тело Авеля, он воткнул в могилу свой посох, чтобы обозначить место, и посох пророс **семью** деревьями.
 - ❖ **Семь** ягнят, ставшие свидетельством Божиим Аврааму, которого Бог привел к колодецу с водой в пустыне Беэр-Шева. Беэр-Шева переводится как «Колодец клятвы», но еврейское «Шева» означает также «**семь**».
 - ❖ На границе Тельца и Овна находятся **семь** Плеяд, схождением **семи** планет, в которых в древности предавалось огромное значение.
 - ❖ Н.А.Морозов переводит Беэр-Шева как «колодезь **семи**» и считает это место астрально-отраженным схождением **семи** планет у «Урны Водолея».
 - ❖ Моисей, бежавший в страну Мадямскую, сидя у колодца, видит приближающихся **семь** дочерей царя Мадямского (**семь** оккультных сил), пришедших за водой, чтобы напоить отцовское стадо. Но **семь** пастухов (**семь** ко злу склонных Назореев) стараются их отогнать. Моисей же помогает дочерям напоить стадо.
 - ❖ **Семь** Кос Самсона – суть его мощь, и связан Самсон **семью** тетивами.
 - ❖ **Семь** Пророчиц Израиля: 1) Девора, 2) Сарра, 3) Мариам, 4) Анна, 5) Авигея, 6) Олдама, 7) Эсфирь.
 - ❖ В древнем Вавилоне число злых духов определяется как **семь**.
 - ❖ Танец **семи** покрывал Саломеи, которым эта дочь Иродиады выторговала себе голову Иоанна Крестителя.
 - ❖ В христианстве существует легенда о «**семи** спящих отроках эфесских», заснувших более чем на 300 лет. Согласно преданиям, Иоанн, автор знаменитого Апокалипсиса, не умер, а заснул в тайной пещере в Эфесе.

- ❖ Отмечено, что каждая из **семи** церквей Малой Азии, к которым обращена первая часть Откровения Иоанна, имеет особую силу за которую превозносится, и слабость, за которую порицается.
- ❖ **Семиглавый** дракон часто был символом сил, от которых Посвященная душа освобождалась.
- ❖ Зверь о **семи** головах (Откровение Иоанна) символизируется в астрологии как «Путь нисхождения Духа в Материю».
- ❖ В Каббале **семь** двойных букв «Сефер Иецира» соотносятся с **семью** направлениями пространства и **семью** планетами. «**Семью** двойными буквами Он устроил **семь** земель». Также они соотносятся с **семью** воротами входящими человека: два глаза, два уха, две ноздри и рот.
- ❖ Герметический трактат «Поймандр» говорит, что Бог создал **семь** Управителей «объемлющих в своих кругах мир чувственный, и управляющих им с помощью того, что называется Судьбой».
- ❖ Мэнли П.Холл в словах о Поймандре (Великом Уме) говорит: «Душа получает свою судьбу от Архонтов, **семи** повелителей Планет».
- ❖ По учению Саторнила Антиохийского, Единый неведомый Отец сотворил ангелов, архангелов, Начала и Власти, а **семь** низших ангелов создали мироздание и человека.
- ❖ А.Кирхер в «Эдипе Египетском» говорит о **семи** архангелах, каждый из которых был связан со своей планетой.
- ❖ У офитов есть **седмерица** эонов, Богов и ангелов. Во главе «Святой **седьмицы**» стоит Ильдабаоф.
- ❖ **Семь** Гениев сфер у офитов:
 1. Чао (Иове, Иегова)
 2. Саваоф
 3. Адонай (Адонин)
 4. Элои (Элохим)
 5. Оурайос
 6. Астафайос
 7. Ильдабаоф
- ❖ Офиты: «Христос спускался через **семь** планетных областей, принимая в каждой из них аналогичную форму, скрывая истинную свою сущность от **Семи** Гениев. Так Христос вошел в человека Иисуса в момент его крещения в Иордане».
- ❖ **Семь** планетных Гениев офитов присутствуют в религии назореев под именем «**Семи** Звездных обманщиков, которые будут обманывать сыновей Адама».
- ❖ У Ямвлиха (в книге «О Египетских мистериях» 8.6) говорится о двух душах человека, одна из которых дается при рождении.
- ❖ Захоронение мумий в Египте осуществлялось в саркофаге, имеющим **семеричную** символику, отражающую **семеричное** строение человека.
- ❖ В храмах Исиды эллинистического мира к святилищу (целле) вела лестница из **семи** ступеней. Например, Исеум в Помпеях.
- ❖ В Египте Анубис, провожающий души к обители Нетер Нетеру после смерти, постоянно побуждает их проснуться от сна мира иллюзий. Также Анубис выставляет **Семь** Духов охранять мертвое тело Осириса. Пирамида в Медиуме строилась в **семь** ступеней.
Пирамида Джосера имеет шесть ступеней, ведущих к верхней (**седьмой**) платформе, как и **Семиступенчатые** пирамиды Вавилонии. Египетская Великая пирамида была изначально раскрашена в разные цвета по **семи** зонам.
- ❖ Статуя Исиды (Великой Матери) в глубине Египетской Великой пирамиды состоит из **семи** равных частей металлов, соответствующих **семи** планетам:
 1. Сатурн (Небесный Бык) – свинец, посвященный Ремфе
 2. Юпитер (Восходящая Звезда) – олово, посвященное Пи-Зеоус
 3. Марс (Красный Гор) – железо, посвященное Эртози
 4. Солнце (Небесное Солнце) – золото, посвященное Пи-Ра

5. Венера (Утренняя Звезда) – медь, посвященная Сарот
 6. Меркурий (Небесный Посланец) – ртуть, посвященная Тоту-Гермесу
 7. Луна (Серебряная Луна) – серебро, посвященное Пи-Иох
- «И вышли вслед за мной **семь** скорпионов, дабы защитить меня своими жалами. Тефен и Бефен были позади меня, Метсет и Месттеф – под моими носилками, Петет, Матет и Чечет освобождали мне путь». (слова Исиды, «Стела Меттерниха»)
 - ❖ Египетский жест «ладонь и два пальца» (Kerpti или Rapti) означал «пять и два». Он же назывался «две руки» или «два кулака». ti – добавляет "два", либо удваивает руку. Различие подчеркивалось определенными жестами. Отсюда глубинная связь чисел **семь** и десять, и соответствующая путаница в расчетах математики, берущей начало из Египта. «Пять-два» выражает идею и **семи** и десяти.
 - ❖ Заклинания 406-408 текстов саркофагов (Египет) позволяют научиться изготовлению «**семи** узлов небесной коровы». Эти **семь** узлов, как говорит К.Жак в «Египетской магии», помогают магу управлять Ладьей, на которой он пересекает просторы Небес, они восстанавливают здоровье и крепость тела. Эти же «**семь** узлов» соотносятся с чакрами человека.
 - «Во время зимнего солнцестояния вокруг храма **семь** раз обводят Корову. Обход называется «поиск Осириса». (Плутарх, «Об Исиде и Осирисе», 52)
 - ❖ В Лейденском папирусе неоднократно упоминаются **семь** кирпичей, **семь** хлебов, **семь** кусков соли, **семи**кратное произнесение заклинаний и т.д. . . .
 - ❖ В «Фивах» Хорхе А.Ливрага подробно описано **семиричное** строение Египетских храмов. **Семь** частей храма:
 1. Дорога, ведущая в храм. Аллея сфинксов, физическое начало.
 2. Пилоны – врата, одновременно соединяющие и разъединяющие Божественное и Человеческое.
 3. Открытый двор с многочисленными колоннами.
 4. Гипостильный зал, после которого начинается мир таинств.
 5. Зал Ладьи, где хранится ритуальная ладья, позволяющая совершать плавание по Голубому Нилу Звездного неба.
 6. Святилище, инициатическая крипта в задней части храма, где совершаются обряды. Отсюда, несмотря на тело, душа воспаряла свободная.
 7. Отверстия в потолке, расположенные в особом порядке, которые позволяли лучам Солнца в разное время освещать определенные участки пола и определенные изображения.
 - «Получив разрешение Владычицы Мертвых Эрешкигаль (у которой под властью **семь** судей подземного мира), богиня Инанна спускается в подземелье через **семь** ворот, которые не минуют и все остальные, входящие сюда. При этом у каждой врат она оставляет часть своей одежды, а вместе с ней и часть Ме (магической силы). Поэтому перед Эрешкигаль она предстает голой и беспомощной». (Шумерское «Нисхождение Инанны»)
 - ❖ На **семи** плитках в главной библиотеке царя Ашшурбанапала записано **семь** этапов миротворения в Вавилонской версии. С четвертой по седьмую плитку написано: «... и вышел великий бог Мардук, которому в случае победы была обещана власть над другими богами. Мардук создал свое войско – **семь** страшных ветров. Мардук победил в страшной битве Тиамат, а затем создал из ее тела Небо и землю, и сотворил в Небе звезды и светила, чтобы боги могли жить на небе».

- ❖ Аккадская богиня Иштар, также как и Шумерская Инанна, сходила сквозь **семь** врат в подземный мир. «...И, словно воскрешенная, Иштар проделала обратный путь через **семь** ворот, и у каждого из них ей отдавалась изъятая у нее вещь».
- ❖ В мистериях Иисиды («Египетской Иштар») церемония восхождения по **семи** планетным сферам состояла в поочередном наложении и снятии **семи звериных** костюмов.
- ❖ Ме (магическая сила) – обязательный атрибут богов, причем каждый из них обладал им в разной мере. А в шумеро-аккадских мифах сообщается о **семерых** детях Энмешарра («господина всех Ме»), бога подземного царства.
- ❖ Заклинание на ассирийской глиняной табличке:
 - «**Семь** богов обширных небес,
 - семь** богов обширной земли,
 - семь** богов пламенеющих сфер,
 - семь** богов небесного легиона,
 - семь** богов пагубных,
 - семь** призраков дурных, **семь** призраков огней злобных...»
- «В халдейско-вавилонском заклинании число «**семь**» двойственно по своим свойствам. То есть, будучи святым в одном из своих аспектов, оно становится отрицательным при других условиях».
(Е.П.Блаватская, «Разоблаченная Исида»)
- ❖ Наряду с Иштар в Передней Азии почиталась богиня Ишхара. Ишхара- мать **семи** злобных духов. Шумеры называли их «имина-би» («их **семеро**»), аккады – «себетту», «сибитти» («**семерка**», «**семеро**»). Хотя их было **семеро**, они воспринимались как единое целое и в своей злой ипостаси были порождением бога Неба Ану.
Создав «**семерку**», Ану определил ее судьбу, и дал ее в помощники Эрре (Богу Чумы). Именно эту «**семерку**» Ану посылает против Бога Луны Сина-Нанны, чтобы окружить и затемнить ее. Так происходят лунные затмения.
О «**Семи** духах бездны», говорилось, что, хотя жилье их в Недрах земли, голос их слышен и с горных высей, они обитают, где им вздумается в пространстве, не пользуются доброй славой ни на небе, ни на земле, ибо нарушают мировой порядок, течение природы, вызывают бури и ураганы. Они не признают власти небесного Ану и названы «мятежными духами», потому что однажды ... тайно задумали недоброе дело, восстали против небесных сил, затмили луну и чуть не свергли ее с небес». Их страшились и почитали.
«Их **семеро**, **семеро** их! **Семеро** их в подземной бездне, **семеро** взобрались до поднебесной выси! Не мужского они пола и не женского! Жен у них нет, детей они не рожают. Они – опустошительные вихри, им неведомы жалость и пощада. Мольбам и просьбам они не внемлют... Богу Эа они враги. Они сидят по большим дорогам и прохода от них нет. Бесы они, бесы! **Семеро** их, **семеро**, трижды **семеро!**»
С другой стороны в ряде заклинаний «**семерка**» названа как доброе божество-воитель против злых демонов, вместе со своей сестрой Нарудой. «**Семерка**» как астральное божество олицетворяло Плеяды.
- ❖ Зиккураты. Святилища – обсерватории. У **семиступенчатых** башен каждая терраса раскрашивалась в разные цвета:
 1. Сатурн – черный
 2. Солнце (Шамаш) – золото
 3. Луна (Сину) – серебро
 4. Юпитер (Мардук) – оранжевый
 5. Марс (Нергал) – красный
 6. Венера (Иштар) – бледно-желтый

7. Меркурий (Набу) – темно-синий

- ❖ **Семь** Вавилонских планет-богов назывались Tubukati, что соответствует **семи** tabakat Корана.
- ❖ В Вавилонии обычные люди пользовались пятидневной неделей, и лишь жрецы, наблюдавшие звезды, пользовались **семидневной** неделей. **Семь** дней были священной неделей мудрецов, хотя по человеческим меркам она крайне неудобна, поскольку не кратна году ни в 365 дней, ни в 366 дней.
- ❖ Вавилонская карта Мира описывает Землю, омываемую со всех сторон Океаном, который образует внешний круг. Вне круга со всех сторон изображены **семь** островов. Они пронумерованы, и перечисление их идет по часовой стрелке.
- ❖ **Семь** Богов воплощали Единство Вавилона, единство священных **семи** городов и **семи** храмов.

- «Будда, проходящий через **семь** небес для достижения «высшей точки»... - это тема, относящаяся к символическому-ритуальному комплексу, общему для Индии, Центральной Азии и Среднего Востока».
(Мирча Элиаде, «Священное и мирское»)
- «Тоже на благо, – сказал Благословенный, – без зова своей поступью понесешь Учение.
И слон затрубил **семь** раз, оповещая срок нового свидания».
(Н.К.Рерих, Криптограммы Востока, «Уход»)

- ❖ Меру, (центральная Мировая Гора в Индии) повернута своими **семью** сторонами к каждому из **семи** двипа (мировых островов) и каждая сторона имеет один из цветов радуги. Сумма этих цветов дает белый цвет, который всюду отождествлен с Высшей Духовной Сущностью.
- ❖ Бог огня Агни с **семью** руками.
- ❖ Веды: В конце каждой калпы (единица астрономического времени) **семь** солнц сжигают все миры.
- ❖ Индийский свадебный обряд: жених с невестой проходят вместе **семь** шагов. После этого брак становится нерасторжимым.

- «В этом мире у **семичленного** царства, прочно скрепленного как тройственный посох, ничто не преобладает над другим из-за особенностей своих качеств».
(Закон Ману, 9.294 –296)
- «**Семь** колес ведет это Время.
Семь – ступица его, бессмертие – ось».
(Атхарваведа, «Гимн Времени», 19.53)
- «**Семеро** единокорных,
семеро единокорных,
семеро единовластных,
имеющих мысль и слово,
и дело одно и то же,
и одного родителя,
и одного повелителя –
- Ахурамазду Творца».
(Авеста, «Гимн Хварно», 2.16)

- ❖ Заратустра получил откровение от **семи** божеств. При первых последователях Заратустры возникло **семь** празднеств – гахамбары. Их соблюдение вменялось верующим в обязанность.
 1. Ноуруз («Новый день»)
 2. Майдой-Заремайя («Середина весны»)
 3. Майдой-шема («Середина лета»)

4. Паити-шахйя («Уборка зерна»)
 5. Айатрма («Возвращение скота с летних пастбищ»)
 6. Майдйарйа («Середина зимы»)
 7. Хамаспатмаедайя («Последний вечер года, накануне весеннего равноденствия»)
- ❖ Греция. **Семеро** против Фив, **семь** эллинских мудрецов и **семь** их изречений, **семь** городов борющихся за право быть родиной Гомера...
 - «Афина никогда не смотрит в зеркало, ибо она – **чистый дух**, а зеркало – символ мира отраженного, иллюзорного, проявленного и искаженного». (Прокл, «Общий Гимн всем Богам»)
 - ❖ **Семь** сыновей было у богини Фетиды от Пелея. Фетида сумела сжечь все, что было смертного в ее шести сыновьях, чтобы сделать их бессмертными, как она сама, и отправила всех по одному на Олимп. Но **седьмого** Пелею удалось выхватить у нее, когда все его тело, за исключением лодыжки, Фетида сделала бессмертным, закалив в огне и натерев амброзией.
 - ❖ **Семь** жен Зевса:
 1. Метида – Мудрость
 2. Фемида – Судьба
 3. Эвринома – трое Харит. Страсть, любовь
 4. Деметра – освобождение от материи и пленение ею. Просветление.
 5. Мнемосина. Девять муз
 6. Лето. Красота и непорочность
 7. Гера. Материя, Земля
 - ❖ Дельфийский оракул пророчествовал только раз в году – в **седьмой** день месяца bysios (февраль – март).
 - ❖ Из Малой Азии пришло почитание Аполлона **седьмого** дня каждого месяца.
 - «После убийства Пифона Аполлон в течение **семи** дней состязался в Пифийских состязаниях». (Схолии к «Пифийским одам» Пиндара)
 - ❖ Во время ранней истории Дельфийского оракула Бог говорил только в каждый **седьмой** день рождения Аполлона.
 - ❖ В храме в Дельфах были высечены **семь** изречений Аполлону от **семи** великих Мудрецов.
 - ❖ Орфики считали Аполлона моментом космического ума, монадой, **седмерицей**, почему и говорили, что Аполлон «возлюбил **семь**».
 - ❖ В орфических мистериях говорится о том, что Дионис был разорван титанами на **семь** частей.
 - «На **семь** частей раздробили они убиенного сына... говорит богослов о титанах, как и Тимей разделяет его на **семь** частей». (Прокл, комментарии на «Тимея» Платона)
 - «Это число (**семь**) привходит в душу... чтобы она обладала разделением на **семь** долей как символом Дионисийского ряда и выраженного в форме расчленения... а гармонией между этими **семи** долями она должна обладать как символ Аполлонического ряда». (Олимпиодор)
 - «В Египте, эллинистские теологи узнали тайну, что расчленение Бога обуславливает его возрождение, и что уподобление человека Богу, страдающему в страстях его, есть залог воскресения человека с Богом воскресающим. Они узнали, что цельный состав **семеричен**, и что расчленение есть разъятие **семерицы**, а восстановление **семи** в единстве – есть возрождение». (В.Иванов «Дионис и прадионисийства»)

- ❖ «**Семизвездный** Ковш» Большой Медведицы в Египте называли «Гроб Осириса». Большая Медведица, являясь символом **семичастного** разделения, указывает на путь к Полярной звезде (астральному символу Единства и неразделенности).
- «Традиция говорит о **семи** царях Рима... представляющих собой силлабический перевертыш от **семи** Ману (Веды), подобно тому, как **семь** мудрецов Греции представляют собой отражение в сходной ситуации **семи** Риши...». (Рене Генон, «Царь Мира»)
- ❖ В суфийской традиции есть учение о **семи** состояниях человека, о трансмутации **семи** душ.
- ❖ Суфий Маулана Джалалуддин Руми утверждал, что Коран обладает **семью** различными значениями.
- ❖ Знаменитый Черный Камень архангел Джебраил принес Ибрахиму (Аврааму) для обозначения того места на стене, с которого следует начинать ритуальное обхождение вокруг Каабы (прообраз мусульманской мечети). Ибрахим хотел, чтобы на Земле богослужение совершалось правильно, как в раю, где ангелы и Адам совершали **семикратное** обхождение вокруг храма. Еще до принятия Ислама вокруг Каабы совершали **семикратные** обхождения, которые завершались целованием Черного камня, либо прикосновением к нему. И по сей день **семь** больших минаретов над Каабой символизируют **семь** древних светил в Зодиаке. После церемонии вокруг Каабы паломники устремлялись к возвышавшимся недалеко от храма холмам ас-Сафа и ал-Марва, на вершине которых стояли идолы Исаф и Найла, и **семь** раз пробежали между ними. Завершался трехдневный Хаджж главным жертвоприношением в долине Мина, где нужно было обойти **семь** идолов (четырёхугольных камней) и бросить в каждого **семь** камней, что символизировало отречение мусульман от всякой связи с Сатаной.
- ❖ При чтении Корана допускаются известные варианты, принятые той или иной школой чтецов; каноническими же обычно считаются **семь** чтений.
- «Что касается звезд, то их **семь**:
Солнце – горячее, сухое, несчастливое в сочетании, счастливое в противоположении, оно остается в каждом созвездии 30 дней.
Луна – холодная, влажная, счастливая. Остается в каждом созвездии два дня с третью.
Меркурий – смешанный, счастливый со счастливыми звездами, несчастливый с несчастливыми, остается в каждом созвездии семнадцать дней с половиной.
Венера – равномерная, счастливая. Остается в каждом созвездии двадцать пять дней.
Марс – несчастливый. Остается в каждом созвездии десять месяцев.
Юпитер – счастливый. Остается в каждом созвездии год (двенадцать месяцев).
Сатурн – холодный, сухой, несчастливый. Остается в каждом созвездии тридцать месяцев».
(Мусульманское астрологическое представление, «Рассказ о Таваддут»)
- «И лишь в знаке Тельца
он поставил Плеяды престолом,
сразу войско цветов
разбросало палатки по долам...».
(О вознесении Пророка Мухаммеда, Низами, «Сокровищница Тайн»)
- ❖ Исламская традиция подробно сообщает, какими были те **семь** небесных сфер, через которые Пророк возносился. Каждое небо имело ворота и стражу, которая

пропускала путников только после ответов, кто и куда идет. Но ворота открывались лишь одним именем Пророка.

- ❖ В работе «Стена и Книги» Х.-Л. Борхес отмечает, что во время объединения в Китае **семи** государств (Чу, Цинь, Вэй, Чжао, Хань, Ци и ЯньЭ) Цинь Ши Хуан-ди приказал сжечь все книги прежних времен и построил Великую Китайскую Стену.
 - ❖ В честь Полярной Звезды император Цинь Ши Хуан-ди построил особый храм, превосходящий все мыслимые размеры. Главная дорога в нем имела форму созвездия Малой Медведицы, в которой находился в ту пору северный полюс мира.
 - ❖ У тайских народов говорится, то Земля некогда была опустошена жаром **семи** солнц. Спустившийся после этого на землю бог Пхра Пхум оставил только одно солнце. Его антагонист Пхра Ин (соответствующий индийскому Индре) позвал женских духов **семи** планет и обещал жениться на них, если они убьют Пхра Пхума. У того отсекли голову, и с тех пор **семь** сестер держат ее по очереди в течение года.
 - ❖ В древнем Китае широко известно о «**Семи** мудрецах из бамбуковой роще».
 - ❖ **Семь** Богов счастья в Японии.
- «В 1610г. в Париже собрались **семеро** Неизвестных. С собой они принесли **семь** книг, в которых содержалось сокровенное Знание, дающее власть над миром, над живой и мертвой природой, над душами людей. Каждый из **семи** владел только одной Книгой, которую пополнял и совершенствовал всю жизнь...».
- («Розенкрейцеры»)
- ❖ Основатель ордена Розенкрейцеров, Христиан Розенкрейц был похоронен в гробнице о **семи** стенах и **семи** углах.
 - ❖ К центральному алтарю Розенкрейцеров вели **семь** ступеней.
 - ❖ В Азии, в ответвлении ордена Розенкрейцеров, в конце XVIII века, «Азиатские братья» обучались методике управления духами с помощью **семи** арабских печатей.
 - ❖ Правил посвящения в суфийскую ложу («Халку»), которую основал в XIII в. Ахмед Ясави, было **семь**.
 - ❖ **Семь** ступеней и **семь** правил для новых членов установил основатель самой грозной в истории человечества секты ассасинов, знаменитый «Старец Горы» Хасан ибн Саббах.
 - ❖ **Семь** членов было в ответвлениях тайного общества йезидов.
 - ❖ Через **семь** пещер проводили посвящаемого в мистериях гимнософистов.
 - ❖ В мистериях Зороастризма кандидата проводили по лабиринту, состоящему из **семи** сводов, соединенных галереями, где он подвергался **семи** инициатическим опасностям.
 - ❖ Рыцари 28 ступени Шотландского устава не признают никакой эры и выставляют **семь** нулей – 0 000 000.
- ❖ **семь** дней Творения Мира
 - ❖ **семь** смертных грехов
 - ❖ **семь** цветов радуги
 - ❖ **семь** нот октавы
 - ❖ **семь** дней недели
 - ❖ **семь** архангелов Господних
 - ❖ **семь** небес Ислама
 - ❖ **семь** кругов ада
 - ❖ **семь** чудес Света
 - ❖ **семисвечье** в Иудаизме
 - ❖ **семь** ангелов знамени Апокалипсиса
 - ❖ **семь** врат сновидения
 - ❖ **семь** чакр

- ❖ **семь** таинств Православной Церкви
- ❖ **семь** печатей и **семь** труб Апокалипсиса
- ❖ **семь** чаш гнева Господня
- ❖ **семь** гласных греческого алфавита
- ❖ **семь** арийских рас
- ❖ **семь** основных металлов алхимии
- ❖ **семь** планетарных духов алхимии
- ❖ **семиричное** строение человека в Буддизме
- ❖ **семиричное** строение человека по Парацельсу
- ❖ **семь** ступеней лестницы масонов
- ❖ **семь** великих ангелов Халдеи
- ❖ **семиплането-сферный** путь Гермеса
- ❖ **семь** Дев Индии
- ❖ **семь** Амешаспентов Персии
- ❖ **семи** конечная диадема Египетской Изиды
- ❖ **семь** Сефиротов Каббалы
- ❖ **семиричная** Египетская эволюция человека
- ❖ **семь** Библейских дочерей Йофора
- ❖ **семь** добродетелей Египетских жрецов
- ❖ **семиструнная** лира Орфея
- ❖ послание **семи** церквам в Азии

- ❖ Из послания Иоанна **семи** Ангелам **семи** церквей:

К первому:

Знаю... труд твой и терпение твое, и то, что не можешь сносить развратных. И испытал тех, что зовут себя Апостолами и нашел их лжецами.

Имею против тебя то, что ты оставил первую любовь свою. Побеждающему ... дам вкушать от Древа Жизни...

Ко второму:

Знаю ... твою скорбь и нищету... Дьявол будет ввергать из среды вас в темницу ... и будете иметь скорбь дней десять ... Дам тебе венец жизни. Побеждающий не потерпит вреда от второй смерти.

К третьему:

Знаю ... что живешь там, где престол Сатаны и что содержишь имя Мое, и не отрекся от веры моей...

Но имею против тебя, потому что есть у тебя ... учения Валаама, который научил Валака ввести в соблазн сынов Израилевых. Побеждающему дам вкушать сокровенную манну ... и белый камень, на котором ... новое имя, которого никто не знает кроме получающего.

К четвертому:

Знаю твою любовь и служение и веру и терпение твое, и то что последние дела твои больше первых.

Но имею против тебя, потому что попускаешь жене, называющей себя пророчицею, учить и вводить в заблуждение... Кто побеждает ... тому дам власть над язычниками. И будет пасти их жезлом железным. И дам ему звезду утреннюю.

К пятому:

Знаю, ты носишь имя, будто жив, но ты мертв. бодрствуй и утверждай прочее близкое к смерти. У тебя ... есть несколько человек, которые не осквернили одежд своих и будут ходить со Мною в белых одеждах. Побеждающий облечется в белые одежды, и не имени его из Книги Жизни.

К шестому:

Знаю ... Я отворил пред тобой дверь, и никто не может затворить ее. Ты на много имеешь силы и сохрани слово Мое, и не отрекся от имени Моего. ... Сохраню тебя от години разрушения. ... Те, что говорят, что они –Иудеи, но не суть таковы ...

придут и поклонятся пред ногами твоими. Побеждающего сделаю столпом в храме Бога Моего.

К седьмому:

Знаю ... ты не холоден, не горяч... Говоришь: «я богат ... и ни в чем не имею нужды», а не знаешь, что ты несчастен, жалок, нищ и слеп и наг. Советую тебе купить у Меня золото, огнем очищенное, ... и белую одежду, ... и глазною мазью помажь глаза твои, чтобы видеть. Побеждающему дам сесть со Мной на престоле Моем.

Список литературы, использованной в "Сказке":

(не увлекайтесь слишком теорией ☺ ибо она часто только отнимает время не оставляя его на действия)

"Библия, Новый Завет"
"Бхагавад-Гита", шри шрила бхактиведанта свами Прабхупада
"Второе Кольцо Силы", Карлос Кастанеда
"Дар Орла", Карлос Кастанеда
"Огонь изнутри", Карлос Кастанеда
"Сила Безмолвия", Карлос Кастанеда
"Искусство Сновидения", Карлос Кастанеда
"Активная сторона бесконечности", Карлос Кастанеда
"Колесо Времени", Карлос Кастанеда
"Учение о семи "Я", Николай Татаринов
"Великие Посвященные", Эдуард Шюре
"За пределами мозга", Станислав Грофф
"Сатпрем. Путешествие Сознания", шри Ауробиндо
"Жизнь реальна только тогда, когда "я есть", Г.И.Гурджиев
"Трижды Величайший Гермес", ДЖ.Р.С.Мид
"Уроки Дзэн. Искусство управления", Томас Клэри
"Ты вечен", Лобсанг Рампа
"Седьмой Луч. Открыватель нового века", Алиса А.Бэйли
"Дорога тела", Мишлин Этевенон
"Йога. Свобода и Бессмертие", Мирча Элиаде
"Что происходит с душой после смерти", свами Шивананда
"Загадка Большого Сфинкса", Жорж Барбарен
"Жизнь Будды", С.Ф.Ольденбург
"Семь небес древнего мира", Н.В.Мамуна
"Практический фэн-шуй", Дерек Уолтерс
"Корни китайского Цигун", Ян Цзюньмин
"Четыре направления ветра", Альберто Виллолдо
"О рождении и жизни", Намкай Норбу Ринпоче
"Жизнь в сновидении", Флоринда Доннер
"Игра в бисер", Герман Гессе
"Кармапа, Хранитель Чёрной Короны"
"Путь Дхармы", Калу Ринпоче
"Чакры. Для начинающих", Дэвид Понд
"Семь духовных законов для родителей", Дипак Чопра
"Введение в буддизм", Геша Келсанг Гьятцо
"Дао Пуха", Бенджамин Хофф
"Сатья Дхарма", издательство Гиль-Эстель
"Учение о пути и силе" или "Дао Дэ Цзин"
"Дао. Гармония мира", издательство Эксмо-Пресс и Фолио
"Сиддхартха", Герман Гессе

"Хасидская мудрость"

"Апокрифические Евангелия", личная библиотека Х.Л.Борхеса

"Заговор против русской истории", Бочаров Л.И., Ефимов Н.Н., Чачух И.М., Чернышов И.Ю.

"Владыки семи лучей", Марк Л. Профет, Элизабет Клэр Профет

"Трактат о семи лучах", Алиса А. Бейли

"Беседы с Богом (необычный диалог)" Нил Доналд Уолш.

"Учение Толтеков". Теун Мarez

"Мумонкан (застава без ворот)"

"Хатха-йога" Андрей Сидерский

"Путь Дурака" Сотилиан Сикориски

"Даосская йога сновидения"

Коран

"Учение Шри Чаитаньи" Шри Мад А.Ч. Бхактиведанта Свами Прабхулада

"Шри Ишопанишад" Шри Мад А.Ч. Бхактиведанта Свами Прабхулада

С уважением, Илья Черт и "Пилоты".