

Версия №3, издание 2-е.

#### СО Д Е Р Ж А Н И Е

Предисловие .....	1
Часть первая .....	1
Часть вторая.....	19
Часть третья .....	32
Часть четвёртая .....	50
Послесловие .....	55

#### **ПРЕДИСЛОВИЕ, в котором автор отстраняется от написанного**

Стремление некоторых людей зарисовывать местность, увиденную во сне, для многих стало почти самоцелью и породило особое течение, подхваченное группами «Хакеров сновидений» и некоторыми другими исследовательскими группами, а так же и отдельными сновидцами. В этой небольшой книге я постарался собрать как можно больше сведений о теории и практике данного течения.

Читатель встретится здесь с некоторыми новыми понятиями (Клаллен, Кутумбу и т.п.). Их я почерпнул из общения с Ниашаопатто – членом объединения «Ночь и Ветер», который изучал магическое наследие чёрной расы. Помимо того, вошло сюда немало и других сведений, которые ранее не выкладывались на общее обозрение.

Я не согласен с некоторыми выкладками описываемого здесь течения, полагая их плодом нездорового отношения к миру. Я написал эту книгу только потому, что моей целью, как и прежде, было изучение сравнительной магической методологии.

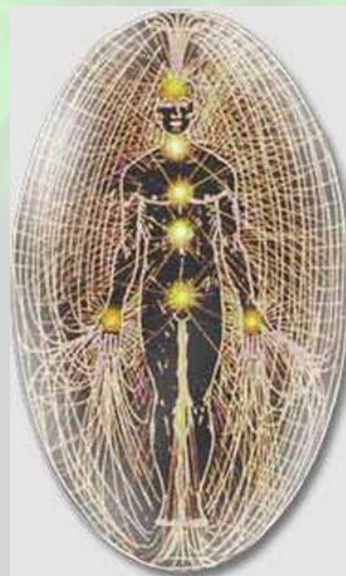
#### **ЧАСТЬ ПЕРВАЯ, в которой рассказывается о внутренних областях кокона, видимых подобно областям мира**

##### **Клаллен и Кутумбу**

Вся сила в мире существует в виде пранических шаров. Если она имеет другое очертание, значит: течение праны искажено или к пране приложена внешняя сила.

Таким образом, если прана течёт в человеке шарообразно, то вокруг человека создаётся большой пранический шар, называемый «Клаллен», а иначе – «человеческий кокон». В глубокой древности это образование было в виде плиты. У иных существ и в иное время оно может выглядеть как угодно иначе. Во все стороны, включая низ и верх, оно отдалено от тела примерно на расстояние вытянутой руки.

Когда точка сборки Земли находилась в иных положениях, рост людей был огромен, что позволяла тогдашняя плотность Земли. Люди достигали 16-ти метров и выше. С тех пор рост тонких тел людей не менялся ни разу; изменялось лишь то, на каком из тонких тел нарастала кожа, появлялся скелет и т.п.



Такое тело называли «Клаллен-Пи», т.к. именно вокруг него создавался основной пранический шар. Так-же такое тело называли «Кутумбу-Хат», потому что в него с самого рождения человека проникают липсы и иные ограничивающие существа и образования, влияние коих создаёт поверх Клаллен ещё одно образование – Кутумбу, иначе называемое «человеческая форма» или «карма», кое повторяет очертание Клаллен.

Кутумбу ограничивает Клаллен, тем самым останавливая человека на уровне в несколько раз ниже колена его высших изначальных тел, и запирая там.

Если разбить Клаллен, то человек либо ослабнет, либо умрёт. А если разбить Кутумбу, тогда ты выйдешь на уровень нахождения в своих высших телах и станешь воспринимать мир именно из них, а Клаллен-Пи покажется тебе незначительным и бесконечно малым отростком твоих тонких тел. Огромный груз ограничений свалится с тебя одним махом. И тогда Клаллен сможет расти вплоть до охвата высших тел.

Некоторые выворачивают Кутумбу наизнанку, чтобы испытать эту свободу хоть на миг. Но зачем такие ухищрения, если можно просто разломать или растворить это образование и наслаждаться свободой вечно?

## Кокон и сны

### 1

Перед тем как засыпать, необходимо лечь на спину, ноги при этом вытянуты, а руки немного сгибаются в локтях и ладонями вниз ложатся рядом с телом. Затем нужно выбросить все мысли, т.е. сознание должно быть как можно чище и состоять из одного только внутреннего молчания.

После чего необходимо поместить точку внимания в середину нужного пранического канала (например, в одну из чакр). Если используются чакры, то наиболее удобен следующий способ. В середине каждой чакры и в середине каждого её лепестка есть Престол. Следует определить Престол именно в середине самой чакры, а не в середине какого-либо из её лепестков, и ощутить, что ты на него воссел. Как только сие свершено, ты становишься источником этой чакры для всех существ, её населяющих, и укореняешься сознанием в месте размещения данной чакры.

Частота дыхания незначительно замедляется, но его глубина остаётся прежней. Всё тело полностью расслабляется. В таком положении находишься до тех пор, пока не пропадёт ощущение тела и останется только ощущение собственного сознания.

После этого есть 2 пути:

- 1) продолжать выполнять это упражнение с целью найти точку между сном и бодрствованием, т.е. даёшь задание внутреннему намерению переместить точку сборки в промежуточное состояние;
- 2) лечь на бок и уснуть; при этом вероятность того, что осознаешь себя во сне, повышается.

Это упражнение является настройкой Намерения поставить задание внутреннему намерению сдвинуть точку сборки в положение осознанного сновидения, и одновременно оно помогает выслеживать липсов и их проявления.

### 2

Когда находишься в том положении, что описано в данном упражнении, в твоём сознании всплывает ряд мыслей, которые обычно принадлежат к различным проявлениям липсов. Если определишь, к какому проявлению относится та или иная мысль, то это облегчит расшатывание сего влияния.

Кроме того, расслабление тела в этом положении обнажает все влияния липсов в коконе – проявления Кутумбу во Клаллен. Чтобы обнаружить привязку липса к определённой части тела, нужно выявить то место, которое не расслабляется или как-то привлекает внимание. При этом нужно сопоставить свои мысли с этим местом. Если поместишь свою точку внимания в это место и проследишь за течением мыслей, то это ещё больше обнажит влияние липса. Чтобы лучше получалось, можно в этом положении как можно более глубоко и часто дышать.

### 3

В теле есть места, в коих хранится память о снах.

Поскольку вспоминание снов производится с помощью надавливания на одно из мест, хранящих увиденное во сне, нужно маленьким деревянным молоточком простучать каждый кусочек своего тела. По мере простукивания будут возникать видения, к коим надо быть восприимчивым.

Основная часть сновидческой памяти хранится в икрах и бёдрах. Очень редко тело собирает эти воспоминания в области грудной клетки или живота. Обычно то, что хранится в грудной клетке, спине и животе – это воспоминания, связанные с повседневной жизнью.

### 4

В китайской йоге сновидений существует понятие «24 заключённых горы Тай». Это знание о 24-х областях тела, кои не свободны и их надлежит освободить. Они должны стать полностью открыты и они должны сообщаться друг с другом.

Пока эти области не связаны между собой, они управляются липсами и иными духами, а не человеком. Если начинать заниматься осознанными снами до того, как эти области будут объединены, различные существа будут разрушать твой Дух. Чем сильнее связаны между собой эти области, тем сильнее ведогонец связан с Клаллен и тем сильнее ты.

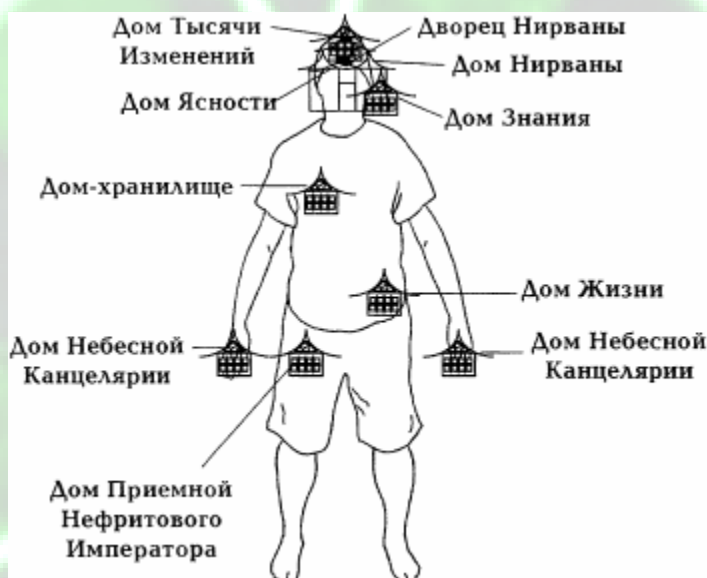
Связь этих областей подсознательно воспринимается как некие знаки в жизни. Т.е. когда одна из этих областей соединится с другой, ты получишь знак.

Эти 24 области называются 24-мя Домами. Каждые 8 Домов связаны с одним из Дворцов.



Низ тела. Связан с Домом Источника Жизни, расположенным в области стоп, Домом Плаценты (пупок), Домом-кладовой (копчик, половые уды), Домом Ритма Земли (селезёнка), Домом Быка (плечевой пояс), Домом Небесного Служащего (плечи), Домом Прежнего Неба (горло-шея).

#### Дворец Нирваны



Расположен в голове. Связан с Домом Небесной Канцелярии (кисти рук), Домом Приёмной Нефритового Императора (бёдра), Домом Жизни (почки), Домом-хранилищем (лёгкие), Домом Знания (затылок), Домом Нирваны (мозг), Домом Тысячи Изменений (макушка), Домом Ясности (область между бровей).

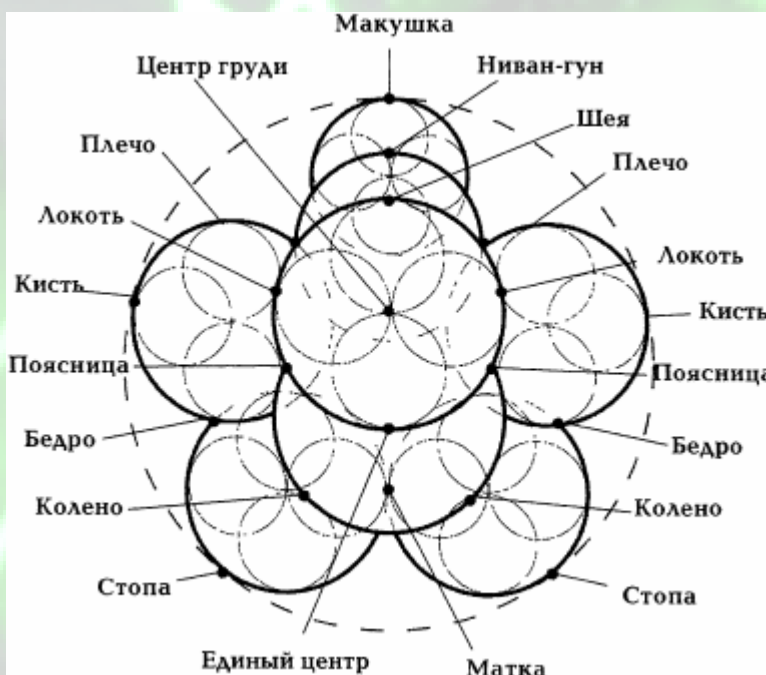
#### Пурпурный дворец



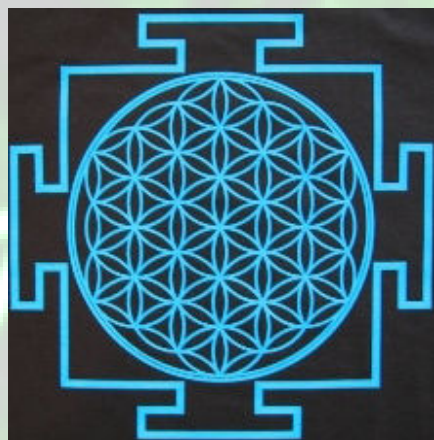
Находится в груди (сердце). Связан с Домом Слушания (уши), Домом Питания (рот), Домом Обоняния (нос), Дворцом Духа (печень), Складом эссенции (селезёнка), Вертикальной колонной (локоть), Горизонтальной колонной (колени).

5

Внутри Калален, основного пранического шара, имеется множество меньших пранических шаров. Они плавают в нём разрозненно, поэтому человек не ощущает целостности. А когда 24 области освобождены от липсов и увязаны, пранические шары выглядят так:



Это и является целостностью, потому что данное положение шаров не только разумно упорядочено, но и соответствует Цветку Жизни – строению Вселенной.



Данные шары – это пузыри восприятия, которые отображаются в Личном Мире Сновидений как разного рода местность. Влияние липсов отображается в виде разного рода препятствий и стражей, иногда липсы являются и сами лично.

Чтобы узнать какие именно сны хранятся в каком пузыре восприятия на теле, надо в дрёме направить внимание последовательно на каждый пузырь и посмотреть, что в нём находится. Смотреть можно не только как в окно, можно войти туда и осмотреть пузырь изнутри.

6

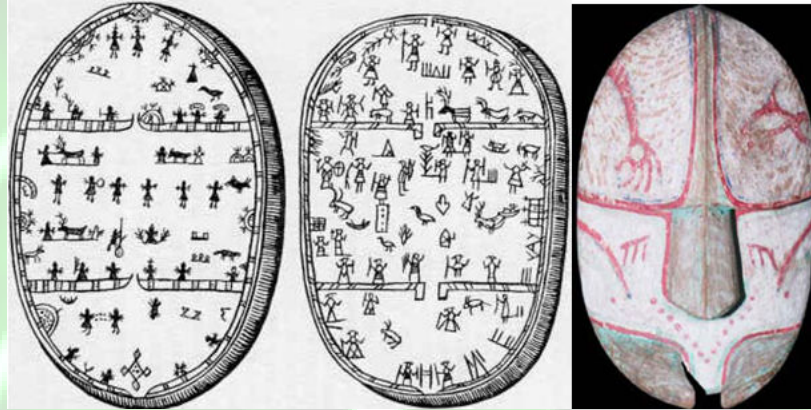
Наличие пузырей восприятия и соприкосновение их стенок можно заметить не только наяву, но и во сне. Если, будучи в кемаре, прищуриться, то можно увидеть границу пузыря. Тогда перебирай взглядом из одного пузыря в другой, сквозь один видя другой, третий, и так до того места, куда тебе надо, или пока не найдёшь то, что искал. А когда найдёшь, просто шагай туда и окажешься в нужном пузыре.

Рисунки на шаманских бубнах

Изображения Мирового Древа:



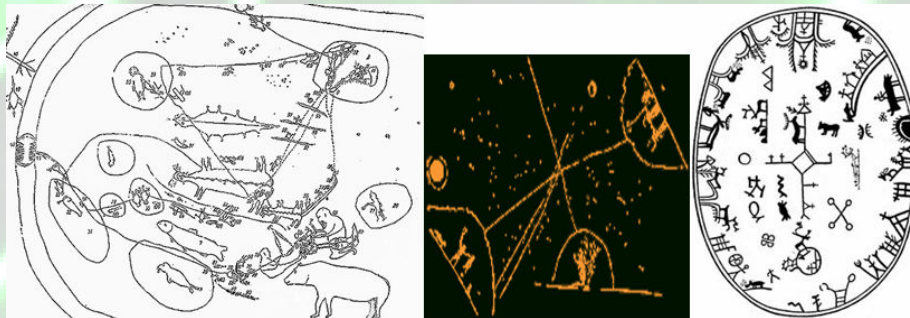
Чертежи трёх миров (Верхний, Средний, Нижний):



Мандалы для попадания в миры:



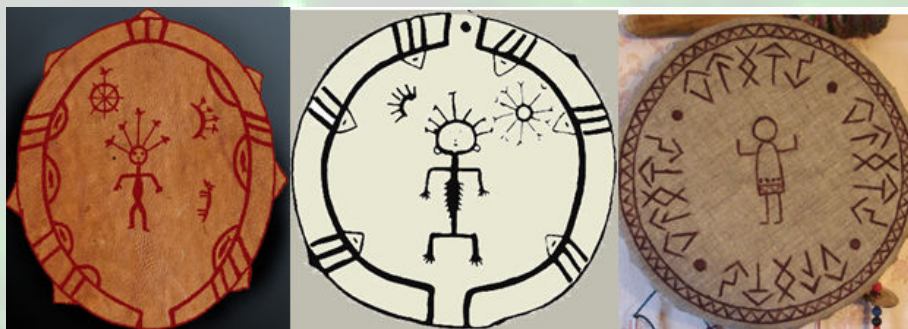
Карты или части карт любого из этих миров:



Изображения встречаемых в этих мирах существ:



Изображения предков:



Рисунки происходящего в мирах:



Похожие рисунки можно найти и на скалах и на камнях, это распространено повсеместно. Шаманы стремились перенести свой сновиденный опыт во Явь и потому создавали эти рисунки. Несновидящие шаманы зарисовывали свои видения Нави, дабы насытить ими 1-е Внимания, что облегчит им обучение сновидению.

На всех этих рисунках, как и на старинных китайских морских картах, Север и Юг меняются местами, что соответствует 1-му слою сновиденного мира.

Данные карты являются обрывочными, т.к. для их составления были объединены далеко не все пузыри восприятия, находящиеся во Кваллен.

### Составление карты

Сновидческая память достигается с двух сторон. Когда человек обретает способность засыпать и просыпаться по собственному желанию, он достигает сновидческой памяти с одной стороны. Другая сторона сновидческой памяти достигается через составление карты мира снов.

На основании запомненных снов нужно составлять карту своих передвижений по миру снов – это один из самых действенных способов приблизить появление осознанных снов, т.к. примерно через год ведения карты у тебя будет вспышка памяти, и ты вспомнишь все свои когда-либо виденные сны. Частичная вспышка может произойти раньше – в том случае, если ты долго занимался запоминанием снов, но не составлял карту, а теперь стал составлять. Вследствие этой вспышки 24 заключённых горы Тай освободятся, и пузыри восприятия примут во Кваллен нужное положение, и тогда ты будешь готов к осознанным снам.

В кемаре мы видим не всё, потому что нам только кажется, что мы смотрим двумя глазами. Даже если мы там смотримся в зеркало – у нашего отражения открыты оба глаза. Но на самом деле мы смотрим только правым глазом. Если нащупать рукой левый глаз и нарочно его открыть, что-то изменится... Как мы видим встречаемых в кемаре – это мы знаем, а как они видят нас? Я остановил духа, принявшего облик моего отца, и спросил: «Как ты меня видишь?». Он ответил: «Волокна. Мумия из светящихся нитей»... Эти примеры говорят о том, что есть наше мнение и наше восприятие, а есть нечто более настоящее. Пока мы не доберёмся до настоящего, мы вряд-ли сойдёмся во мнениях. Потому что карта сновиденного мира у каждого человека своя. Однако, у нескольких людей на картах могут быть одинаковые или похожие места, поэтому полезно сравнивать.

### 1

Свой дом следует расположить посередине карты. Все остальные объекты распределяются соответственно удалённости от Дома по сторонам света.

На карте обязательно нужно отмечать стороны света, причём Север и Юг следует поменять местами, ибо мир сновидений почти зеркален по отношению к нашему миру. К тому же это обратный порядок восприятия, чтобы было легче вернуться во явь. Да и если тебе во сне дадут готовую карту твоего мира снов, на ней стороны света будут отмечены именно так.

Если не знаешь где расположить то или иное место, то располагай его наобум – очень часто такое расположение оказывается верным.

Иногда хорошо порисовать карту перед сном, вспоминая, что ещё на неё не нанёс, в каких областях не бывал, куда хочется попасть, — это вроде пропуска в мир сновидений.

Если хочешь сновидеть какое-либо место из уже нанесённых на карту, то перед сном возжелай этого и как-нибудь ярко отметь его на карте – поставь точку или галочку, разукрась, обведи и т.п.

Если никогда не снилось какое-то место, то на карте напиши его название или обрисуй самые общие очертания или нанеси его карандашом, чтобы можно было исправить, и перед сном долго смотри на свой рисунок и желай себя в то место.

Для особой точности карты:

- заранее определи несколько ярких мест, в которых ты бывал;
- осознавшись, задай себе вопрос: «В каком направлении и как далеко находится место №1?», потом сделай это для мест №2 и №3;
- задай вопрос встречному призраку о расположении данного места;

- дай себе приказ всё это запомнить.

Направления даются легче, чем расстояния, но точку на карте (при условии, что на ней уже есть твои яркие места) ты поставишь достаточно точно.

Стоит сразу-же обратить внимание на граничные области (края карты). Вспомни сны, в которых тебе снились горы, река, лес или море, за которые ты никогда не заходил. По внутренним ощущениям расставь их по сторонам света.

Если известно расположение места, и ты находишься в Кемаре и желаешь туда попасть, можно использовать «Полёт по треугольнику»: взлетаешь по косой вверх, представляешь местность внизу уменьшенной и в виде карты, и по косой вниз летишь к искомой точке.

## 2

Обычно при составлении карты за точку отсчёта принимается Дом, но во сне это далеко не самое хорошее место, откуда желательно при любой возможности бежать сломя голову. А если брать его за точку отсчёта, то это тебя к нему привязывает, затрудняя возможность его покидания. Поэтому за точку отсчёта можно взять Солнце, ибо оно является отображением протекания силы в янских каналах тела и выражением светимости осознания. Тем более, тепло и пустынно помогают яснее видеть сны.

Каждый сон имеет карту, которую нужно зарисовывать рядом с записью событий сна. Не обязательно делать подробный рисунок, достаточно использовать точки, линии и простые очертания для обозначения местности. Сначала нужно вспомнить: видел-ли ты во сне Солнце? Его рисуешь посередине вверху в виде светлого кружочка. Затем в виде тёмного кружочка отмечаешь своё местоположение относительно него.

Если не можешь вспомнить про Солнце, то за точку отсчёта можно взять какую-либо часть местности из другого сна, соблюдая её пространственное расположение.

При таком подходе карта составится гораздо быстрее, т.к. Солнце «притянет», «соединит» сны сквозь себя. Солнце выполнит роль клея, склеивая отдельные сны через себя и пропуская твоё осознание в мир сновидений всё дальше и дальше.

## 3

Самый быстрый способ составления карты – это намереваться увидеть её во сне уже готовой, а по просыпанию зарисовывать запомненные части карты, если она тебе снилась. В частности, можно попросить знакомых духов, чтобы они дали тебе готовую карту.

Если готовую карту не дают, то ориентироваться во сне по карте всё равно можно. Для этого надо найти или оторвать откуда-нибудь кусок бумаги или кожи и обратиться к этому куску: «Покажи ...» и далее сказать, что тебе нужно найти, а потом ещё попросить: «Покажи где я» или «Укажи путь туда». Если ты обратился с верой, то на куске всё отметится яркими точками как на карте.

### Возвращение целостности восприятия

Поскольку 24 области не увязаны и пузыри восприятия плавают во Кваллен разрозненно, безо всякого порядка, каждый человек в глубине души осознаёт, что он – «неполное» существо и некоторые его части души кажутся ему безвозвратно утраченными. Чтобы получить такое переживание, достаточно просто посетить те места, где ты не был с раннего детства.

Для того, чтобы вернуть то, что когда-то принадлежало тебе, нужно что-то принять в себе, понять или простить. В кемаре это предстаёт в виде образов. Сны совершают пересмотр нашего прошлого с целью извлечения лакун, пробок, дабы объединить островки нашего опыта в необъятности прожитой жизни. Поэтому мы не обретём целостности себя до тех пор, пока не вспомним все свои сны.

Обрести целостность себя – значит осознавать себя во всех состояниях сознания, чтобы всегда, во всех поступках быть единым и цельным, не допуская никакого «другого Я». Обретение целостности – это основная цель работы с картой.

Работа заключается в том, что по пробуждении ты пытаешься вспомнить свои сны. Причём вспомнить ни кто что кому говорил, ни что происходило, а местность, в которой разворачивалось действие. И когда вспомнил, сразу зарисовать эту местность на отдельном листе. Когда таких листов накопится много, на большом листе нарисуй кокон или шар, раздели по направлениям (т.е. на 4, 8 или 9 частей), а потом эти листы расположи по частям кокона на большом листе.

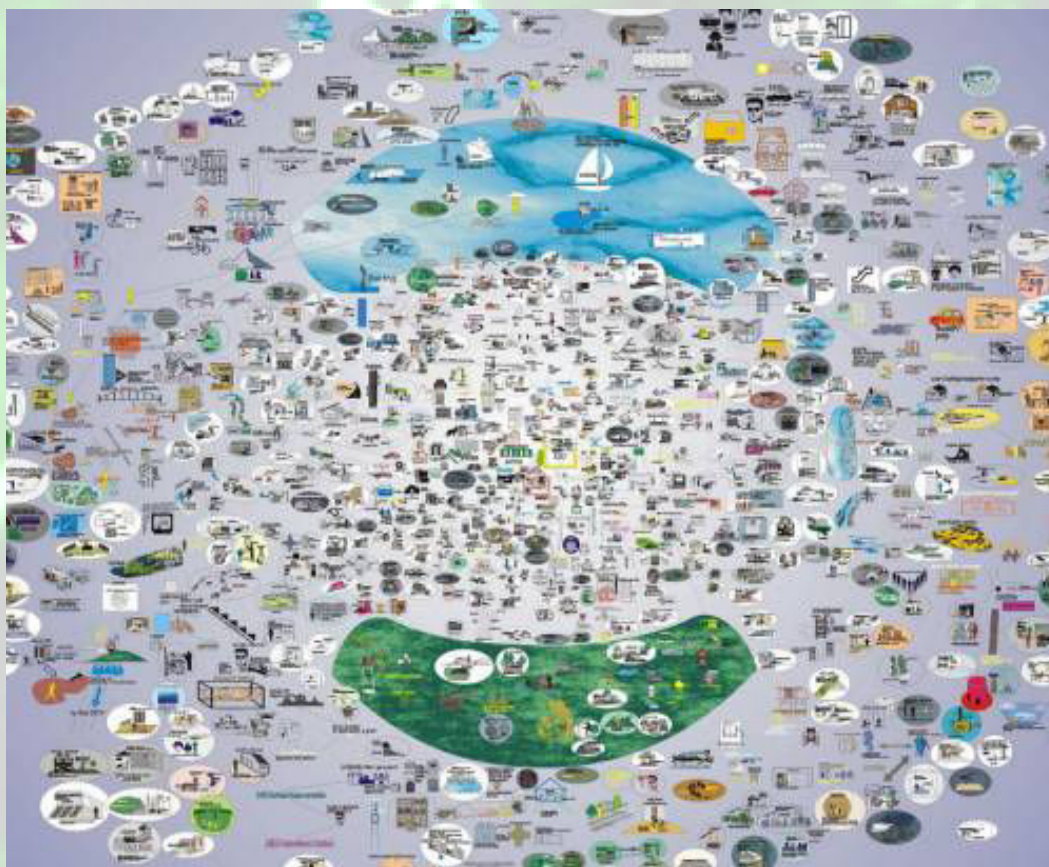


Каждая схема на малых листах описывает отдельный пузырь восприятия – объединение воспринимаемых данных о данном участке сновиденного мира.

Если продолжать вспоминание, то со временем некоторые пузыри начнут сливаться друг с другом. Допустим, ты видишь сон, в котором ты находишься дома, потом сон о незнакомой местности, а потом 3-й сон, который соединяет все 3 сновидения в цепочку объединённого пространства – например, сон о путешествии туда или обратно.

Во сне ты неожиданно вспоминаешь, что уже был в каком-либо месте в прежних своих сновидениях, и улавливаешь новые взаимосвязи. Начинает пробуждаться сновидческая память, память другого Я.

Так постепенно срастаются все пузыри восприятия (кстати, можешь их и обозначать в виде пузырей) и ты обретаешь целостность.



Чтобы собрать воедино все пузыри восприятия на карте, существует 2 основных способа:

- 1) продолжать постепенно сращивать пузыри, отыскивая связи между ними; мы все живём во сне на малом пятячке пространства и, рано или поздно, отдельные сны начинают сливаться;
- 2) расставить отдельные сновидения на карте по наитию; весьма помогает в этом дрёмствование на карту как таковую.

Помни, что ты не столько пытаешься отобразить на карте сновиденный мир, сколько создаёшь собственное новое образование из отдельных пузырей восприятия, карта сновидений – это не описание местности, а искусственная сборка нового мира. Упор всегда должен делаться на объединение сновидений в одно целое.

Например, сколько пузырьков в пене и как они меняются, сливаясь, разделяясь. Но с течением времени картина начинает складываться. Так и пузыри восприятия сливаются в один общий слой. В некотором роде человек есть горсть шаров-сновидений – перемешанных, сдавленных, откатившихся в стороны... Ты берёшь и складываешь из них плоскость – плоскую карту сновидений. Шары встают на свои места, вкладываются один в другой, совмещаются, ты наводишь порядок в своём королевстве. Это и есть итог картографии – превращение шаров восприятия с отдельными снами в один общий слой-плоскость мира сновидений.

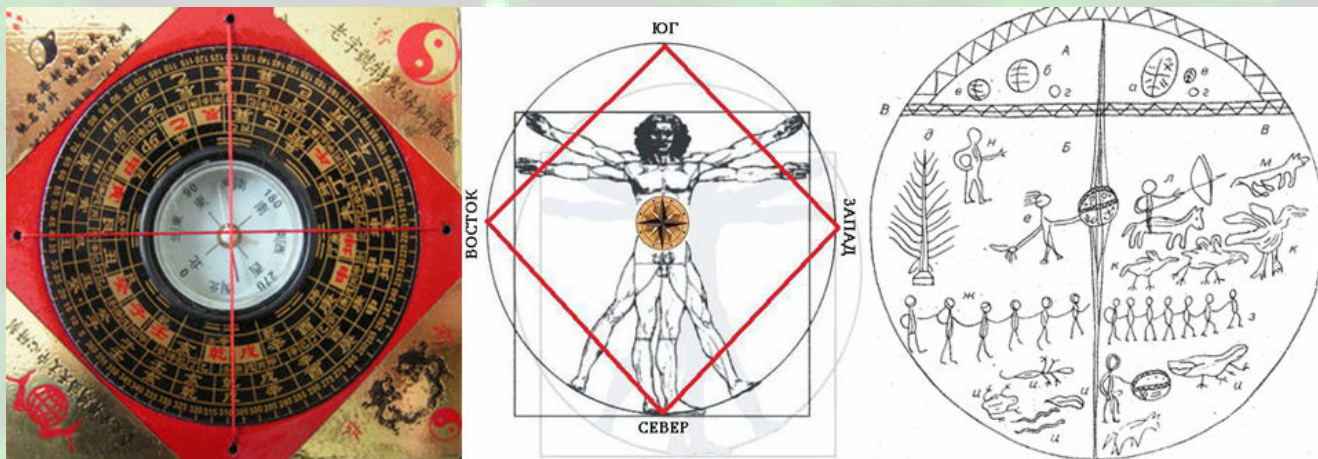
Постоянная работа с картой приводит к тому, что у тебя создаётся намерение на закрепление пространства в сновидениях. Во сне ты всё чаще начинаешь вести себя не как те, кто тебе снится, а как исследователь, что даёт возможность совершать какие-либо преднамеренные действия (например, двигаться в определённую сторону, чтобы открыть какие-либо «белые пятна» на карте). Это ещё не осознанный сон, но вероятность пробуждения во сне при этом резко повышается.

Составлять карту стоит на основании обычных неосознанных снов, т.е. тогда, когда ты ещё не владеешь навыком осознанных снов. Потому что карта как раз и является способом наработки этого навыка, а если он уже наработан, то карта почти не нужна. Хотя если ты и в осознанном сне будешь думать о сновидимой местности, хуже от этого не будет.

### **Внутренние миры**

Сравним Ло-Пань (китайский компас), «Канон человека» Леонардо Да Винчи и рисунок с шаманского бубна:





Для ясности я добавил на «Канон человека» компас и китайскую разметку сторон света.

В «Каноне человека» над головой имеется незаполненное пространство, отделённое линией. Эту же линию и отделённое ею пространство мы видим на бубне. Так изображали верхнюю часть карты. На бубнах её всегда изображают чётко отделённой ото всего остального, потому что проход в высие тела жёстко закрыт Кутумбу.

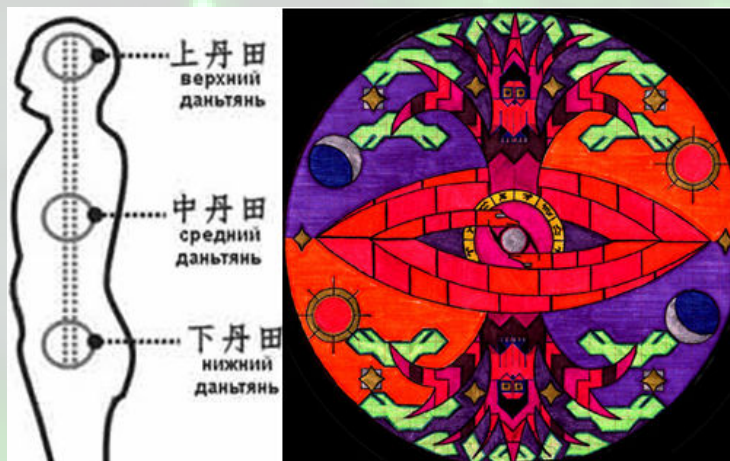


Да Винчи оставляет пространство над головой пустым, дабы показать, что от макушки до вершины кокона и правда есть такое пространство. Шаманы же в своих рисунках помещают голову человека прямо в эту область на Юге, дабы показать, что это верхний дань-тянь и надо стремиться именно туда.



При чём, на первом рисунке сушумна нарисована в виде стрелки, указывающей путь именно в верхний дань-тянь. На этих рисунках изображение человека наложено прямо на изображение сновиденного мира!

Дело в том, что дань-тяней всего 3 и они называются: «Верхний», «Средний» и «Нижний», и точно так же называются шаманские миры, которых тоже 3: «Верхний», «Средний» и «Нижний».



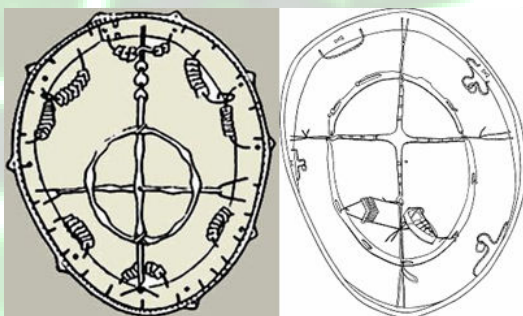
Это говорит о том, что сновиденный мир является отображением того, что находится внутри Калален. Поэтому ранние бубны не круглые, а овальные – в точности как коконы.

Но не стоит думать, что 3 Мира соответствуют трём дань-тяням! Просто разделение на 3 уровня приемлемо на любой карте. На самом деле карта сновиденного мира – это карта Среднего Мира, имеющего 3 уровня, и именно эти 3 уровня сего мира соотносятся с 3-мя дань-тянями. Верхние Миры находятся выше головы, т.е. выше верхнего дань-тяня, а Нижние Миры находятся ниже нижнего дань-тяня, т.е. ниже копчика.

Сновиденный Дом, из коего чаще всего начинается путешествие при выходе из тела, является серединой Среднего Мира и отображением пран среднего дань-тяня. Поэтому держалка на обратной стороне бубна имеет узел, приходящийся именно на середину бубна.

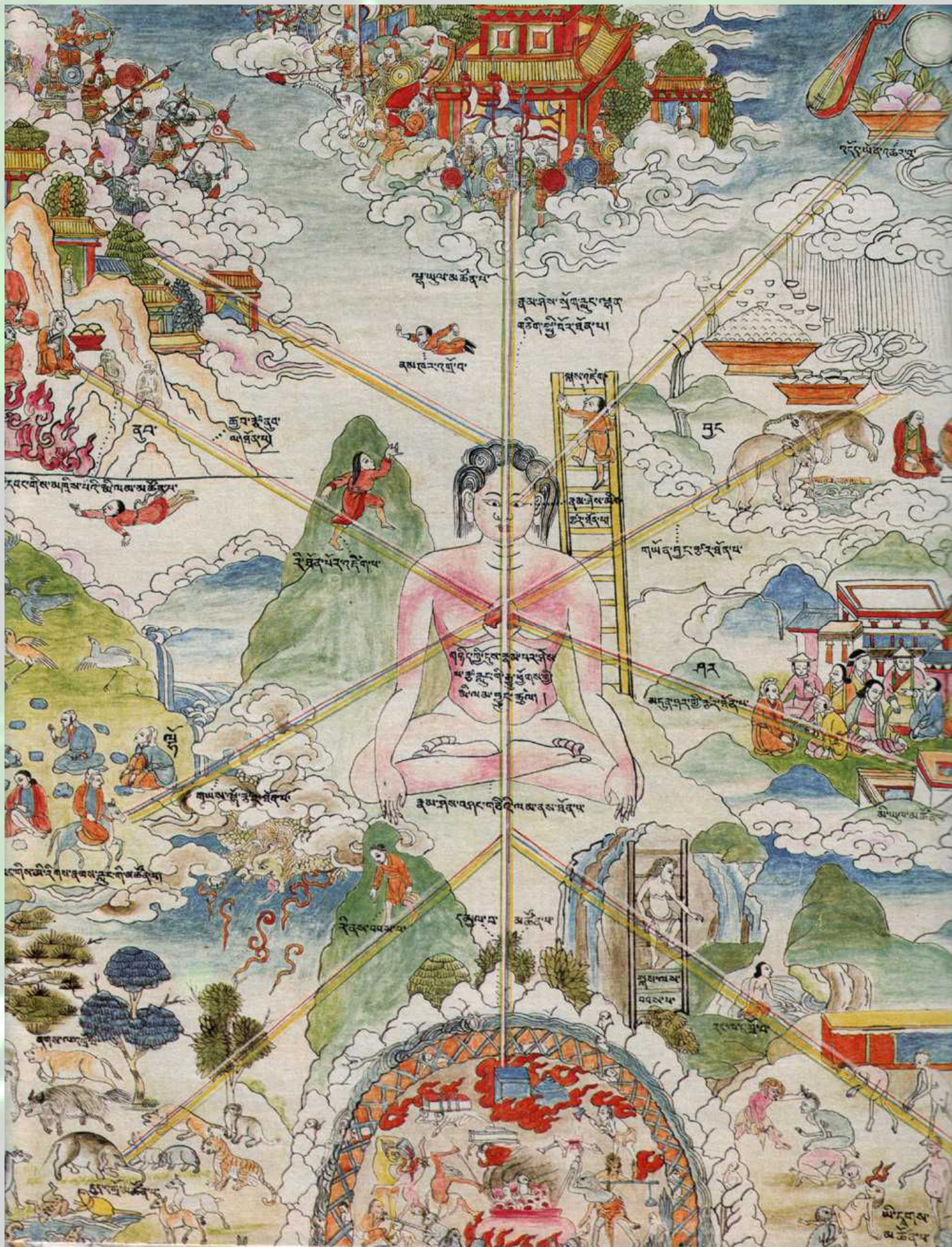


Сделано сие не просто для удобства, а именно потому, что это Бубен Среднего Мира. В Бубне-же Нижнего Мира держалка располагается ниже, дабы соответствовать нижнему дань-тяню, а в Бубне Верхнего Мира – выше, потому что именно из этих дань-тяней шаманы начинают подниматься в Верхний или-же опускаться в Нижний Мир.



Т.е. узлом обозначается отправная точка путешествия – то место, где находится точка сборки и из которого она начинает путь в другое положение на коконе, коее для сновидцев в кемаре воспринимается как некое место.

Для большинства сновидцев отправной точкой является Дом, соответствующий среднему дань-тяню. Сие отражено на карте из тибетского писания «Вайдурья-Онбо» («Голубой берилл»):



Средний дань-тянь является ещё и перекрёстком путей следования. Пути следования ведут в те места, которые соответствуют тому положению точки сборки, которое шаман выбрал для себя как окончательную точку для своей текущей цели.

Подрём на каждый свой дань-тянь и на каждую чакру с целью увидеть, как это выглядит в кемаре и где располагается на карте. Затем зарисуй. Так намного легче и быстрее, чем узнавать всё это через кемар.

Данным способом можно составить полную карту Личного Мира Сновидений ещё до того, как ты овладеешь осознанным вхождением в Кемар. И это намного лучше, т.к. при этом 24 области тоже увяжутся раньше и, когда ты затем выйдешь из тела в полном осознании, на тебя не будут нападать или иным образом похищать сияние твоего Духа.

### Слои

Когда начинаешь более-менее часто осознаваться во сне, становится ясным, что карта Личного Мира Сновидений не очень верна, ибо в разное время на одном и том-же месте может находиться всё что угодно. Сновиденное место очень часто хоть чем-то отличается от похожего места наяву, особенно сильно отличаются места, в которых наяву бываешь редко.

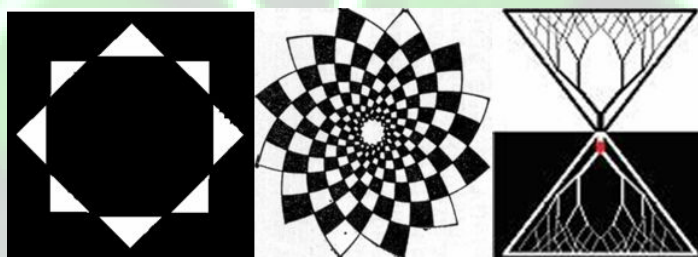
Всё это может натолкнуть на мысль о том, что карта – это хорошее устройство для развития сновидческой памяти и навыков осознания, но плохой путеводитель. Однако-ж, это не так.

Всё дело в том, что карта имеет не 1, а 8 слоёв – по числу сторон света (что прекрасно отображает Ло-Пань).

При сухом навыке сновидец всегда оказывается в самом первом слое, в котором относительно Яви меняются местами Север и Юг. А при гладком навыке сновидец может каждый раз оказываться в разном слое, стороны света коих относительно Яви расположены иным образом. Соответственно, каждое сновиденное место на каждом слое выглядит в чём-то иначе и располагается в другом месте карты. Поэтому, для полноты картины можно составить целых 8 карт.

Если ты не намерен настолько увлекаться, то ограничься составлением полной карты 1-го слоя или любого другого слоя, который ты для себя решил сделать основным. Или то место, которое часто выглядит иначе, просто обозначь в общих чертах, а на отдельных листах (или в другом месте еженотника, а не на карте) подробно зарисуй каждый его вид. Хотя чаще всего меняется не расположение места, а его внешний или внутренний вид и размер.

Перемена сторон света объясняется тем, что при переходе из Яви в Кемар, происходит поворот, из-за коего меняются местами Север и Юг. И точно так-же происходит поворот при смене слоёв в мире сновиденном.



Чтобы было легче понять, представь 2 островерха, соединённые вершинами. Основание одного из них – Явь, а основание другого – Кемар, и эти основания расположены друг к другу со смещением на 180°. Затем представь на основании островерха Яви карту и отрази её с поворотом на 180° так, чтобы вершины островерхов совпали, а основание отражённого островерха было вверх. Это будет схема запроса сведений. Схема отклика такая-же, только с очередным поворотом на 180°.

### Мир карты

1

Мэнли Холл в «Оккультной анатомии человека» пишет:

...в человеческом теле находится целая вселенная, и она имеет свои миры, свои планы и своих богов и богинь. Миллионы мельчайших клеток являются его жителями. Они группируются в царства, народы, расы. Здесь имеются костные клетки и нервные клетки, и миллионы этих маленьких созданий, соединённые вместе, создают одну часть, состоящую из многих составных частей. Верховный Правитель и Бог этого большого мира есть сознание человека, которое говорит "Я есмь" <...> Подобным образом мы сами являемся индивидуальными клеточками в теле бесконечного творения, которое устремляется через бесконечность с неведомой быстротой. Солнца, луны, звёзды являются как-бы костями большого скелета, состоящего из всех субстанций Вселенной. Наши собственные маленькие жизни являются частью бесконечной жизни, устремляющейся через артерии и вены пространства.

В «Гаруда-пуране» содержатся следующие строки:

То, что ниже ступней, называется Атала, выше их – Витала, у колен – Сутала, в области бёдер – Махатала, в поясице – Талатала, в области половых удов – Расатала, «мягкое место» – Латала, Бхулока – в середине пупка, выше его – Вхуварлока, в сердце – Сварлока, в гортани – Махарлока, Джаналока – в области рта, Таполока – в области лба, Сатьялока – в Брахмарандре; это – 14 миров.

Меру располагается в треугольнике, Мандара располагается в перевёрнутом треугольнике, Кайлаша – в правом треугольнике, Химацьхала – в левом треугольнике, Нишада – в верхних линиях, Гандхамадана – в линиях справа, Рамана – в линиях слева; это – 7 великих гор.

Джамбу находится в месте размещения костей, Шака – в костном мозге, Куша располагается во плоти, а Краунцьха – в нервах, Шалмали находится в коже, Гомеда – в волосах, Пушкара – в месте ногтей; это 7 островов.

В моче – Кшара, Кипра – в молоке, Сура – во флегме, в костном мозге – Гхрита, Раса – в соках, Дадхи – в яичниках, Сваду – в области мягкого нёба; это 7 океанов.

Солнце находится в Нада-чакре, Луна – в чакре Бинду, Марс находится в глазах, Меркурий располагается в сердце, Юпитер находится в Вишну-стхане, Венера – в семени, Сатурн – в пупке, Раху – в лице, Кету располагается в лёгких; так в теле расположены орбиты 9-ти звёзд.

На все эти формы можно дрёмствовать в своём собственном теле.

Что особенно важно, здесь указаны не только соответствия сновиденных мест местам на теле, но и названия сновиденных мест. Некоторые сновидцы, будучи в Кемаре, спрашивали у тамошних обитателей названия местностей или-же видели на зданиях надписи с этими названиями, и у многих эти названия совпадают. Естественно, они даются не на санскрите, а на родном языке того, кто спрашивает. Названия на других языках дают редко. Но если спросишь «истинное название» того или иного места, то, скорее всего, оно будет на древнем и незнакомом языке.

Названия являются зацепками. Если ты узнал название при дрёмствовании, то нанеси его на карту и оно ускорит увязывание 24-х областей. Если-же ты уже умеешь сновидеть, то знание названия поможет повторно посетить это место.

Для примера вот карта, которую по произведениям сновидца лорда Дансэйни нарисовал Сидни Сайм в 1905-м году. На ней всюду подписаны названия, как на настоящей карте местности.



Не существует одинаковых людей, даже близнецы во многом различаются. Поэтому, хотя сновиденные места почти у всех людей одни и те же и выглядят довольно похоже, но не у всех на карте они располагаются в одном и том-же месте. Поскольку 24 области не увязаны, то пузыри восприятия плавают по Клараллен как угодно липсам, и один и тот-же пузырь может у одного человека плавать под пяткой, у другого внутри живота, а у 3-го даже немного выступать за пределы Клараллен.

Поэтому единая и для всех одинаково подходящая карта сновиденного мира может быть составлена лишь в том случае, если люди будут начинать сновидеть только после освобождения и увязки 24-х заключённых горы Тай. Поскольку пузыри будут одинаковым образом упорядочены у всех сновидцев, то и карта будет подходить для всех.

Но 24-х заключённых горы Тай – это способ увязки китайских шаманов, да и то не всех. В каждой школе проповедуется свой способ увязки. И потому единая карта – всегда едина только для членов одной школы. А т.к. все сновидцы принадлежат к разным школам, а некоторые вообще ни к каким, то создать карту, верную для всех, нет никакой возможности.

Однако, если разделить карту на 9 областей, то она будет очень похожа на карту дома по фэн-шуй и васту-видье. Причём, линии границ, разделяющие эти 9 областей, могут видаться во сне как просеки и дороги. Исходя из сего, соответствия будут таковы:

<b>Юг, Верх, пробуждение, трудности</b>			
2	9	4	
<b>в е р х н и й д а н ь - т я н ь</b>			
Солнце	Юпитер	Агни (повелитель Огня)	
Гаган (демон)	Яма (повелитель смерти)	Малое Дерево	
Большая Земля	Огонь	Старшая дочь, богатство	
Мать, семья, брак	Средняя дочь, слава		
7	5	3	
<b>с р е д н и й д а н ь - т я н ь</b>			
Луна	Брахма (создатель)	Меркурий	
Варуна (повелитель Воды)	Земля	Адитья (повелитель всего хорошего)	
Малый Металл	Благосостояние	Большое Дерево	
Младшая дочь, дети, творчество		Старший сын, здоровье	
6	1	8	
<b>н и ж н и й д а н ь - т я н ь</b>			
Марс	Венера	Сатурн	
Павана (повелитель Воздуха)	Сома (повелитель богатства)	Иша (повелитель силы и знаний)	
Большой Металл	Вода	Малая Земля	
Отец, помощники	Средний сын, работа	Младший сын, знание	
<b>Север, Низ, снобдение, мир</b>			

Полученный чертёж называется «Каменная карта», потому что в древности на 9-ти камнях были нарисованы 9 сновиденных областей. При обучении новичков бывалый сновидец раскладывал камни в точности так, как на этом рисунке, а затем объяснял соответствия. При объяснении слоёв и прочих тонкостей, он менял нужные камни местами. А когда надо было показать, какая область карты какому месту на теле соответствует, он клал нужный камень на нужное место на теле. Если ты разрежешь эту карту на 9 частей, то сможешь делать так-же.

Если соберёшь описания всех своих сновидений, в коих ты сновидел любую из 9-ти областей «Каменной карты», то увидишь, что они во многом подходят под эти соответствия. Например: в области №1 имеется река, а по фэн-шую тут как раз управляющая Стихия – Вода. Тело человека больше, чем наполовину, состоит из воды, т.е. вода в некотором роде является его основой, началом, а данная область как раз и помечена числом 1. Пересечь северный предел очень сложно, он постоянно отдаляется, а по фэн-шую тут как раз «работа», т.е. труд. В горах находится замок, в коем источник бессмертия, а по васту-видье тут управитель – Сома, но когда «сома» пишется с маленькой буквы, то это уже не бог, а напиток вроде амброзии. Точно так-же и с остальными областями.

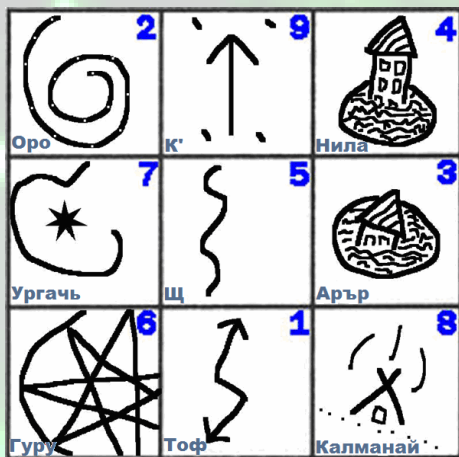
Для полноты картины можешь сделать свою карту двухсторонней: на одной стороне приведённые выше соответствия, а на другой – зарисовки сновиденной местности в каждой из 9-ти областей, кои прекрасно отражены на карте Ольгерда:



Однажды шаман увидел нага, разложившего «Каменную карту» на песке, и попросил объяснить как ею пользоваться. Так эта карта появилась у людей и её стали называть «камешки нага» или просто «Ртым» («заветные», «точные», «без изъянов»). Некоторые шаманы хранили их в мешочке, другие в сене вместо яиц, иные-же в небольших норах, сделанных именно для этих камней, ибо Земля их защищает и через них насыщает сновиденный мир шамана своей силой.

На Ртым были только образные рисунки сновиденных областей. В более поздние времена на обратные стороны камней добавили знаки К'Нга («К'Нга Отосой»), выражающие те соответствия, кои ныне сохранились в таких науках как васту-видья и фэн-шуй. При нанесении этих знаков на карту, на области нанесения надо вообразить все локации этой части сновиденного мира, тогда знаки К'Нга увяжут их между собой и закрепят в соответственном месте кокона.





В ещё более поздние времена некоторые шаманы стали наносить на бока камней обозначения сторон и полусторон, а так-же различные надписи относящиеся к их верви, но это уже было лишним.

В виду текучести и образности К'Нга «Каменная карта» считается самой точной и ныне передаётся не всем.

### 3

Находясь в Кемаре, ты находишься в сознании Земли. Точка твоего включения в Сознание Земли – это твой Остров Сновидений, так-же называемый Личным Миром Сновидений. Такие Острова – это нервные узлы Сознания Земли, создаваемые отражениями эгрэгов в мир сновиденный. Они выглядят как суша в Океане Снов.

Океан Снов, Воды Аннун или Кулуяк – это потоки силы, омывающие Острова, это явь пространства сновидений. Эти потоки силы рождаются всеми мирами, соединяющимися через Сознание Земли. Эти потоки соединяются на перекрёстках, поэтому с Перекрёстков можно попадать в те миры, потоки коих пересекаются в данном Перекрёстке.

То, каким ты видишь свой Остров Сновидений, зависит от правого полушария твоего мозга, зависит от того эгрэгора, к которому ты принадлежишь, а так-же от сознания всех спящих людей, принадлежащих тому-же эгрэгору, что и ты (поэтому ты видишь их на своём Острове, а они видят тебя на своих Островах).

Правым полушарием мозга ты включён в Сознание Земли, ты стыкуешься с ним этим полушарием. А от левого полушария мозга зависит осознание. Таким образом, если в кемаре будет включено левое полушарие, то ты сможешь действовать там не согласно воле Сознания Земли, а целиком самостоятельно. Чтобы включить левое полушарие, сожми пальцы левой ладони вместе и очень мягко постучи по левому виску.

Когда найдёшь границы своего Острова, ты заметишь, что Остров со всех сторон отделён водой от других подобных Островов. Эти Острова суть сны других людей и иных существ. Они во многом похожи на твой Остров, т.к. их Острова тоже созданы влиянием различных эгрэгов. Некоторые их места отображаются на твоём Острове. Чтобы попасть во сны к другому человеку или к любому другому существу, достаточно переправиться через море и высадиться на его Острове.

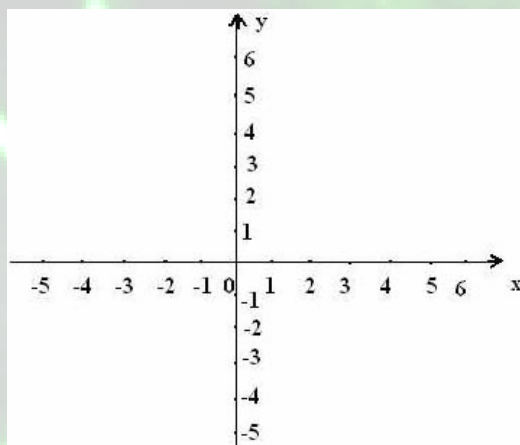
### 4

Точка наибольшего скопления праны (далее – ТНСП) имеет преимущественное место закрепления, которое определяет принадлежность человека к касте. Каста определяет магическую направленность и место включения в Кемар.

каста	место расположения ТНСП	общая характеристика	Остров Сновидений
1	муладхара	Люди, принадлежащие ко трём этим кастам могут производить изменения только внутри себя.	У них нет Острова Сновидений, потомучто они не помнят своих снов.
2	свадхистана		
3	манипура		
4	анахата	Маги этого уровня могут быть излишне чувствительны. Общение с ясновидящими представляет собой большие трудности, потомучто это очень неуравновешенный народ.	Семья, т.е. это может быть твой дом, твоё личное помещение, площадка или сад возле дома и т.п.
5	вишудха	Эти маги умеют сдерживаться, со всеми спокойно общаются. Но это люди разумные и последовательные. Ты приходишь к такому магу, просишь, чтобы он тебя пожалел, а маг прикидывает: «Так в гроб войдёт, и так в гроб войдёт». От этих магов бесполезно ждать проявления каких-либо чувств. Они не злые и не добрые, они просто разумные.	Может выглядеть как родовое поместье или часть мира мёртвых, где ты встречаешься с душами своих Предков, или ещё что-то подобное.
6	аджна	Маги такого уровня не только хорошо видят силы, но способны излучать наружу создаваемые образы. Происходит воздействие на окружающую среду.	Храм, мир обитания определённого божества или иное место, как-либо связанное с исповедуемой верой. В данном случае Остров у некоторых людей может находиться не в Сновидческом Внимании, а в каком-либо из миров 2-го Внимания.
7	сахасрара	Почти любая мысль материализуется.	

### 5

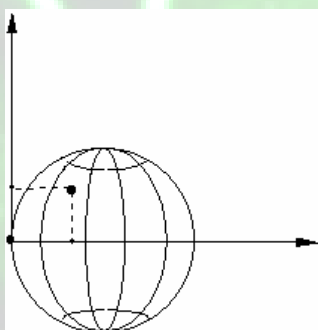
Если на землемерной оси точку 0 принять за середину кокона, за точку сборки, то ось Y это сушумна, ось X – отображение текущего уровня восприятия, а точки с числами – учёт всех возможных видов смещения точки сборки.



Ось Х ещё называют человеческой полосой, потому что мы воспринимаем мир людей. Но стоит сместить 0 выше или ниже по оси Y, как ось Х сместится туда-же и сольётся с тамошней полосой восприятия, что позволит тебе воспринимать другой мир.

А если сдвинуть 0 по оси Х, то вслед за ним туда-же сместится ось Y. Это будет восприниматься как поворот вокруг оси. Так ты можешь оказаться в пространствах вроде Сумрака.

Кроме того, можно сдвинуть не только точку сборки, но и совершенно любую чакру. И в любое место, даже вне любой оси. А затем по желанию перенести туда и весь свой кокон или-же оставить его здесь, но расширить или вытянуть туда.



Но перво-наперво надо освоить простое смещение по кастам – по оси Y, т.к. чем выше каста, тем больше у тебя власти и возможностей.

Сначала путём вспоминания и просмотра снов ты должен определить, как тебе видится твой Остров Сновидений и, сообразно сему, к какой касте ты относишься. Если данная каста тебя устраивает (навечно или временно), начинай исследования сновиденного мира. Если не устраивает, её можно повысить.

В случае с кастами с 4-й по 7-ю надо в чакре той касты, куда желаешь подняться, вообразить шар цвета этой чакры и вращать его до тех пор, пока по телу начнёт разливаться прана такого-же цвета. Повторять упражнение желательно каждый день утром и вечером, а так-же при засыпании. Кроме того, старайся как можно чаще дремствовать на чакру своей касты.

В случае с кастами выше 7-й поступают иначе. Ляг на живот. Вдоль позвоночника положи канат или верёвку длиннее своего роста настолько, чтобы она заканчивалась возле стоп, а за головой было-бы ещё очень много от её длины (чем больше, тем лучше). Мысленно отождестви канат со своей сушумной, воображая сушумну. Ощутите как сушумна лежит внутри тела. Ощути, как она чувствует тело. Ощути Кларлен и как сушумна чувствует его. Затем, продолжая чувствовать сушумну, ощути, что ты взбираешься по канату, можешь даже обхватить канат ступнями и руками за спиной и делать движения взбирания. Взбирайся очень медленно. Должны прийти ощущения, что ты остаёшься лежать, где лежал, а сушумна медленно и постепенно уходит вниз.

Так ты можешь подняться на уровень 8-й касты и выше. Когда поднимаешься на желаемый уровень, встань и привыкни к новым ощущениям, походи. Затем выполни закрепление касты шаром – как в случае с кастами с 4-й по 7-ю. Если на уровне прежней касты ты включал в себе такие силы как Ори, Афа и Ахарао (Инь, Ян и Синь), то они могли там и остаться, поэтому наклони голову вниз и подними их на свой уровень. Затем на новом достигнутом уровне поищи их соответствия – эти-же силы, но сообразные новому уровню, и напитайся ими, включи их в себе. Ни в коем случае не поднимай сюда пузыри восприятия с прежнего уровня, т.к. это вернёт тебя обратно! Если ощутишь, что они поднялись сами – оттолкни их вниз и ощути, что они остались там за какой-то преградой.

Согласно каббалистической помэли, каст всего 22. Через каждые 7 имеется особый предел – нижняя или верхняя часть очередного Кларлен. Когда ощущаешь под собой верхнюю часть пройденного Кларлен, мысленно отпусти её от себя, дабы каста не понизилась. А когда ощущаешь над собой нижнюю часть верхнего Кларлен, уцепись за неё взглядом, чтобы было легче её пройти.

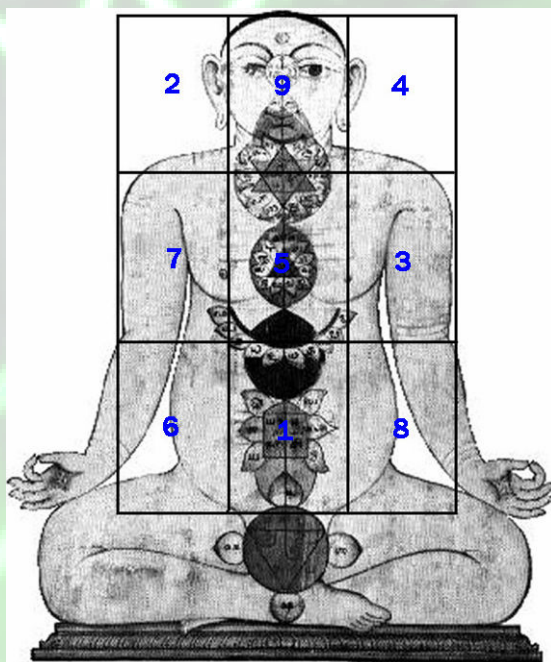
Повысив или понизив касту, ты не получишь сиддху осознания в кемаре, ты всего лишь изменишь точку своего включения в Сознание Земли, а в случае с высшими кастами – в Сознание Вселенной.

Не стоит повышать себе касту слишком быстро и слишком часто, т.к. при этом сбиваются многие настройки и многое приходится наработывать заново (особенно если тебе понизят касту). Лучше сначала достичь многого на одном уровне, каким-бы он ни был, а уж потом скакать по кастам, если будет такое желание.

Однако, это лишь временное поднятие касты. Оно продержится 1-3 дня, затем каста понизится. Так происходит потому, что настоящее поднятие касты происходит медленно, на это уходят годы. Но всё-же, временное поднятие касты тоже полезно, чтобы понять, к чему стремиться.

Один из способов составления каменной карты заключается в том, что сначала ты читаешь усреднённое описание какого-либо сновиденного места, затем воображаешь описанное и пытаешься почувствовать какому удесу, какому месту на теле соответствует этот шар восприятия.

Чтобы было проще, можно нарисовать человека и разлиновать его на 9 областей каменной карты. Как только нарисуешь на определённом месте тела обозначение какого-либо сновиденного места, сразу увидишь, в каком месте каменной карты оно расположено.



*(Тут не самая подходящая картинка.*

*Человек обычно рассматривается в положении с вытянутыми руками, т.к. руки являются отростками среднего дань-тяня.)*

Когда данным способом узнано место соотношения пузыря восприятия и тела, сосредоточься на данном месте тела и, забыв описание сновиденной местности рассмотренного пузыря восприятия, вырази намерение узнать, как сей удес, на коем ты сосредоточился, образно выглядит в мире сновиденном. Ежели полученный образ совпадёт с образом, полученным ранее, значит: ты всё определил верно, можешь смело наносить на чистовик карты.

При поиске локаций на теле не спутай их с местами хранения памяти о снах. Ты видишь много снов и эта память где-то хранится, обычно в икрах и вообще в нижней части тела. Но это память тела, а связь локаций с телом – это другое. Локация это пузырь восприятия, который плавает в коконе напротив какого-то места на теле. Пока ты не узнаешь, где плавает каждый пузырь, они будут плавать где угодно. А когда узнаешь, они как-бы свяжутся и не будут перемещаться, за счёт чего твоя энергоструктура станет более упругой и сильной. В местах хранения сновиденной памяти – много памяти о снах в разных локациях, а в пузырях восприятия всегда находятся образы только одной локации, иногда с примыкающими областями. В этом разница.

## ЧАСТЬ ВТОРАЯ,

### в которой даются описания наиболее часто встречаемых сновиденных мест

#### Дом

Дом – это отправная точка на Острове Сновидений, середина сновиденного мира. Из Дома, как правило, всегда хочется выйти, и чем быстрее, тем лучше, потому что нахождение в нём – это пребывание среди стен, в рамках несвободы. Чем больше силы у сновидца, тем реже он оказывается в Доме, он начинает осознаваться в местах более удалённых. Чем меньше оград вокруг, тем больше свободы, а потому сильные сновидцы предпочитают поляны, леса и прочую открытую местность.

Большинство сновидцев это люди 4-й касты, поэтому Дом у них выглядит как совокупность всех домов, которые они считали своими. Там могут быть даже части тех мест, которые не являлись их собственностью, но в коих они когда-либо жили. У людей выше 4-й касты Дом будет выглядеть иначе. Важно понять, что Дом – это условное название отправной точки, и он совершенно не обязательно должен выглядеть как обычный дом.

Дальнейшее описание мест большей частью относится только к 4-й касте, т.к. именно с неё начинают сновидеть. Поняв эти описания, маг более высокой касты сам разберётся со своим сновиденным миром и определит нужные соответствия.

#### Дача

На природе участки с дачными домиками, соединённые дорогами. Имеются сады, огороды, заборы, калитки, сараи, дорожки. Действие происходит летним днём, но может быть и смена времени суток.

Здесь обитают призраки и нечисть, потому что ощущения слегка гнетущие. Людей не видно, но ощущается присутствие. Несмотря на приятные воспоминания, впечатление от снов оказывается отрицательным.

Как правило, ты что-то здесь ищешь, прогуливаешься, исследуешь, спасаешь себя и других, работаешь по огороду, отдыхаешь.

Неподалёку находится речка (пляж, причал), гостиница, огороженное место, дом отдыха. Отсюда имеются переходы в заброшенный дом и школу магии. Особенно любопытно тут исследовать реку и всё связанное с водой, т.к. она туманится и норовит тебя переместить.

#### Город

Воплощение всех виденных тобой городов. Часть его похожа на один город, в коем ты бывал, другая часть на другой и т.д. Или одно здание похоже сразу на несколько зданий, виденных тобой в разных городах. Переходы и слияния этих частей удивительно естественны.

В середине Города есть водомёт, а справа река. Вокруг Города имеется множество тупиковых пузырей – дачные посёлки, дома друзей, и направления в пространства, о которых ты слышал, но в которых не был.

Город электрофицирован, смена дня и ночи, климат тёплый.

Цыганский квартал – низ города, у самой набережной, там есть рынок.

Перекрёсток с трамвайными путями – если стоять спиной к морю, то цыганский квартал сзади (если от цыган идти вверх, то окажешься здесь). Вправо через несколько остановок трамвая начинается парк (трамвай идёт и дальше).

Парк – расположен на склоне, правее переходит в лесопарк. Через него проходят трамвайные пути. В парке легче уехать в сон. За оградой там есть вход в Учебный Городок.

Площадь – от перекрёстка вверх. В светлых тонах.

Подземный бар – находится за площадью. Место оживлённое; спускаться в него, как в переход.

Центральный проспект – начинается вверх от перекрёстка, вымощен булыжником; приводит к парку на холме вокруг Лавры и Башни Вёдьм.

Лавра – расположена на холме в верхней части Города. Действует одна церковь, всё остальное – музей. На самом холме – Башня вроде колокольни. На ней табличка, где описано, почему она так называется. Есть захоронения. За Лаврой – выезд из Города, трасса. Холм с Лаврой огибает обычная улица с жилыми кварталами (левая часть Города).

Музей – расположен на узкой улочке у основания холма (проход со стороны центрального проспекта, на левой стороне от площади). Двуповерховое здание, посвящён истории магии.

Квартал Антиквариата – небольшая узкая улочка с несколькими антикварными магазинчиками и блошиным рынком. Расположен на холмах на правой стороне (не доходя до Лавры). Осознанность снижается.

Если море сзади, то всё остальное расположено на левой части Города.

Арабские кварталы-блудени – левее цыганского квартала, начинаются у самого моря, за городским пляжем. Узкие, путаные улочки, дома во 2-3 поверха, душно, трудно определить где что, осознанность снижается. Много призраков.

Китайский квартал – левее арабских. С набережной по лестнице вверх – буддийский храм. Дышится легко, доносятся перезвоны колокольчиков, шум моря. Кварталы вдоль набережной – пешеходные.

Санатории, дома отдыха – левее и правее Города, вдоль побережья.

Трамвайные пути левой части города – область с невысокими домами. Конечная остановка – небольшая площадь с рыночными рядами под открытым небом, есть таксофоны, автобусная остановка. Осознанность снижается.

Туристические кварталы (сувенирные магазины, зоомагазины, галереи) – верхняя левая часть Города (море видно внизу). Ещё одна трамвайная ветка. Магазины на первых поверхах, выше – жилые поверхи. Дома во 2-3 поверха.

Ж/д вокзал – верхняя часть Города, левее Лавры.

Высотки – дома со спутниковыми антэннами, правая часть Города, выше центральной площади, ниже антикварного квартала.

Осознанных можно встретить у Лавры, в Туристических кварталах, в Музее и в Парке. Лакисов нет. У основания холма Лавры и пересечения центрального проспекта с улочкой с Музеем, время ото времени появляется Нечто. Оно выглядит как сгущенный воздух, может нападать, но безвредно. При столкновении с ним ощущаются лёгкие электрические разряды. Лазутчиков можно найти в Музее.

### **Город-спутник**

Он вытянут от центра Города вдоль большого оврага, на дне которого речушка. Мост через овраг отсекает Город-спутник от Города. Он ощущается как вложено-инородный объект, со своей собственной инфраструктурой, он полностью автономен. Находиться в нём тревожно, ибо не все жители настроены дружелюбно. Там живут мастера на все руки – ремесленники и т.п. Весь город представляет собой фантазмагорические «американские горки», которые являются здесь общественным транспортом.

### **Набережная**

Миновав Заставу, спускаешься с холма и попадаешь в жилую область Города у побережья. Там тебя не покидает чувство, что чуть-ли не в каждом доме ты здесь бывал и что-то делал. Улицы прямые и неширокие, 2-3 полосы, невысокие дома. Центральная улица выводит к побережью.

Городская набережная у моря или у реки. Имеются пляжи, лодки или пароходы, жилые дома вдоль набережной, камни. Бывает тепло или холодно, лето или зима, день и ночь, освещённость как наяву. По ощущениям здесь легко, но настроженно.

Обычно здесь снится поиск чего-то или прогулка.

Имеются переходы в парк с оранжереями, в Город и к кораблям. Если идти от реки, то возвращаешься туда, откуда пришёл, а если идти вдоль реки, то переходишь в другой пузырь.

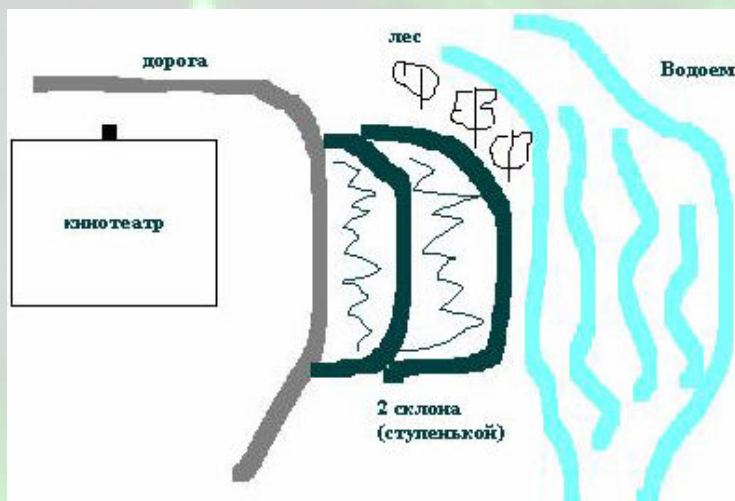
В прибрежной области есть пляж. Там, отражаясь в воде, низкие скалы образуют круг, посреди коего высокая скала. Все эти скалы недалеко от берега. Сразу за пляжем начинается Город.

### **Кинотеатр**

Маленький кинотеатр находится в середине Города, в паре остановок от подземки. Если стоять к нему лицом, то справа река (иногда бассейн). Если пройти вокруг него, то выйдешь на площадь (иногда – на площадку с аттракционами), в промышленную область.

Большой кинотеатр находится за Городом. В нём имеется подвал. Сзади него дорога, одноповерховые домики, травянистый склон.

На карте может быть и больше 2-х кинотеатров. Например, ещё один расположен под открытым небом на берегу пляжа рядом с кафэ. Иногда бывает, что заходишь в один, а выходишь из другого. Точно так-же и с театрами.



В кинотеатрах не менее 3-х залов. Билеты стоят слишком дорого, расписания не видно. Людей там много, не получается продвинуться дальше кассового зала и тебя посылают в обход со двора. В самом зале седушки в виде кровати с подушкой и каждый там спит под одеялом. До некоторого времени этого не заметно и кажется, что они сидят на стульях, но как только ты найдёшь там удобное место и сядешь, тут-же всё увидишь, да и на тебе появится одеяло.

Кино в кинотеатрах – это переход сознания на уровень глубокого сна, никто не видит что на экране. Но если сосредоточиться на экране, то там может возникнуть картинка другого сна, куда можно войти, наклонившись вперёд (голова входит в открывшийся пузырь восприятия). Осознанность при этом, как правило, возрастает, тогда как в самом кинотеатре она не слишком высока.

Обычно ты появляешься в Кинотеатре между сеансами. Рядом с тобой девушка и тебе хочется пойти с ней в кино. Но Кинотеатр – это одна из ловушек внимания, так что бросай девушку и беги оттуда.

Служащие кинотеатра недружелюбны, а возле него на улице собирается злой народ.

### **Театр**

Достаточно часто Кинотеатр переходит в Театр, это весьма занятно наблюдать.

Посмотреть представление не всегда удаётся, но здесь это значительно проще, чем в Кинотеатре. Если подстраиваться под участников, то всё можно понять.

### **Кафэ славы**

Тоже ловушка. Ромбовидное заведение с длинными столами стоящими V-образно, где присутствует много знаменитых личностей.

### **Парк**

Область смежная с кафэ. Большой тенистый парк с зелёной травой и деревьями. Как правило, по нему кто-то неспешно прогуливается. Парк окружён забором или чёрной металлической оградой, выражающим границу этого пузыря восприятия.

Рядом с Парком имеются дворцовые строения (музей, дом культуры и т.п.), небольшие кирпичные здания и неглубокие водомёты, вокруг коих дорожки и аллеи.

### **Дом друзей**

В этом здании 4 поверха, каждый из коих похож на другой. На каждом поверхе есть 2 выхода – один на лестницу, а другой на улицу. Если с каждого поверха выходить на улицу, то выходишь в разных местах карты. Только на 3-м поверхе есть небольшой лестничный пролёт и его охраняют.

В этом здании можно встретить друзей и просто позабытых хороших людей. Но поведение у них особенное: они интуитивно чувствуют опасность и стараются тебя от неё уберечь, уговаривают не выходить из здания (чтобы задержать) и не смотреть вверх (этого действительно лучше не делать).

От Дома Друзей начинается Область Превращений и Дорога.

### **Область Превращений**

Есть на карте места неизменные, но есть и места, где всё меняется. Изменяющиеся места являются входами в Нижние Миры.

Перед тем как войти в область этих мест, тебя всегда заносит в Дом Друзей, потому что, увидев любимые и улыбающиеся лица, потом бывает легче.

### **Область Происшествий**

Здесь всегда происходит что-то беспокойное – смерчи, торнадо, извержения вулканов, землетрясения, разрушение домов, встречи с нежелательными личностями и прочие бедствия.

Разновидностью или-же ответвлением данной области можно считать место на западе, где всегда нападут с воздуха: широкая улица между домами поднимается немного вверх и упирается в бесконечный пустырь, где возникает нагнетающееся чего-то неотвратимого. Здесь всегда толпы людей, которые в ужасе ожидают извержения вулкана или какого-то стихийного бедствия. В небе висят некие летательные аппараты, готовые вот-вот начать атаку на тех, кто внизу.

## **Промышленная область**

Расположена западнее середины карты, ниже уровня Города. Эта область немного утоплена вглубь, поэтому часто похожа на огромный котлован и её путают с первым из Нижних Миров.

Там ты всё время спускаешься по пологим улицам (обычно на машине или мотоцикле) – всегда только вниз и никогда вверх. Выбраться оттуда можно лишь перейдя в другое сновидение или проснувшись.

### **Железная дорога**

Железная дорога располагается на востоке, ближе к южному углу, через лесные массивы к мелким поселениям и крупным лагерям, где держат заключённых. Рельсы идут даже по воде, - в таких местах ездит поезд-призрак, он доставляет к отшельникам.

Касса находится в каком-то «каменном мешке» вроде подземного перехода, откуда есть лестница наверх, ведущая на платформу Метро. Всё серое, грязное, окна и зеркала в грязных разводах, всё покрыто пылью. Отражение в зеркале (во всю стену) можно принять за продолжение помещения. В кассе очередь в окошко, в котором сидит типичная бабка-кассир. Но выдавать там могут не только билеты или даже что-то другое вместо билетов, например: путевой листок с расписанием поезда.

Когда ходишь по железной дороге, в любой из сторон можно встретить невидимую стену, которая не пускает дальше и которую не прорвать силой. Иногда невозможно подойти к железной дороге или пролететь над ней – возникает туман и тебя перебрасывает в другое место. Но если ехать на поезде, подобных трудностей не возникает.

Дело в том, что железная дорога, лифт, лестница или столб, упирающийся в небо, - это сушумна. Именно в сушумну стягиваются все жизненно важные праны. Поэтому обобщённая сила всех пран не даёт подступиться, её сила очень велика.

Имеет смысл засыпать, держа сознание в сушумне, и воображать, что едешь в поезде. Место назначения придумай заранее. Так очень удобно ездить по прошлым и будущим жизням и по разным мирам.

### **Метро**

Т.к. находится под землёй, то связано с блуденями и Нижними Мирами. Является местом перемещения.

Можно туда попасть не только через обычные входы в метро (они могут быть и на пустыре в Городе), но и если провалиться в тоннель-шахту. Стенки тоннеля – полосатые, в мелких неглубоких бороздках, идущих параллельно друг другу вдоль тоннеля. Бороздки – это провода. В тоннеле встречаются расширения вроде пещер и ямы, перебрасывающие в другой сон. Ещё сюда можно попасть по эскалаторам Огромного Здания и Вокзала. Вокзал – круглый, со стеклянной круглой будкой посередине и с продавщицей билетов, которая отвечает на самые необычные вопросы («Как лечить дешёвнобольных?» и пр.).

Центральные станции – светлые подземные дворцы, соединённые каскадом переходов и глубоких скоростных эскалаторов. Чем дальше от центра, тем всё более запущено. Безлюдные, тёмные недостроенные станции, куда можно приехать, но уехать оттуда нельзя. Иногда линии выходят на поверхность где-то далеко за Городом и превращаются в обычную железную дорогу. Вагоны метро могут превращаться в вагоны трамвая или поезда.

В Метро сыро, стены шершавые, каменные, фонарики горят. Здесь всегда полно народу, можно встретить человека, которого давно забыл.

Место довольно однообразное и мрачное. Неожиданности начинают происходить только когда добираться до электричек, там ощущения достигают своего пика, и когда садишься в электричку, во время движения из тебя начинают выкачивать всё то, что ты там набоялся, навосхищался, напереживался. Электрички сбивают осознание своей скоростью передвижения. Иногда они едут с открытыми дверями. Иногда снится, что какой-либо из переходов Метро перекрыт. В таком случае надо намеревать, что это не имеет значения, и ты всё равно выйдешь там, где решил.

В Метро имеется двухуровневый блудень. В подземный уровень попадаешь из тоннелей, если идти пешком. Со станциями он почти не связан, ездят вагонетки на большой скорости. Выводит в другой мир, в начало надземного уровня в виде переплетённых гоночных трасс, вокруг холмы. Блудень переходов состоит из множества переходов, эскалаторов и лестниц, выводит в самые неожиданные места, не выходя из метро: концертный зал, торговый центр, на станции метро и на поверхность. Часть этого блуденя расположена в надземном уровне.

### **Торговый центр**

На западной стороне карты. Огромный многоэтажный супермаркет с одним или несколькими эскалаторами, везущими в небо. Темно, сыро, хмурно, много лестниц, всегда хочется отсюда вырваться.

Подземная часть сего здания – это подвалы или расположенные под землёй переходы с торговыми точками. В подвалах торговых точек нет. Освещение тусклое. Этот подземный блудень выводит в сельскую местность. 2-я часть блуденя – галереи. Хитросплетение галерей соединяет множество торговых точек Города и Огромное Здание.

### **Застава**

Находится за Городом. Проезжаешь область низких одинаковых домов, за ней под горку вниз и выезжаешь на поле, впереди река, на ней – паромная переправа на другой берег. Перед переправой застава. Иными словами, она находится в треугольнике, образованном из моря (слева вверху), леса/джунглей (там-же, но правее), населённого пункта (снизу) и пустыря, окружающего дорогу (справа).

Дорога, упирающаяся в заставу, и ничего впереди. Дорога жёлтая, грунтовая, кое-где вылезают камешки, обозначены 2 колеи, хотя бывает и асфальтовой двухполосной. По сторонам поле, деревья, кустарники или зелёные горы.

Застава выглядит как КПП, пост ДПС, будка, остановленные машины или просто лица, охраняющие правопорядок, стоят и не пускают. Проехать сложно, но можно, если постараться. Пройти пешком бывает легче, особенно если сначала на чём-то ехал, а тут решил идти. Если прорвёшься, дальше будет что-то занятное.

Подобие заставы или таможни так-же находится в точке разветвления южной ветки ж/д, там пересадочная станция, проверяющие ходят по вагонам и всех досматривают. Ещё есть военный пост в селении, где неподалеку лес и горы с заброшенными шахтами, там проверяют в спокойной обстановке.

### **Отшельники**

За Областью Происшествий есть посёлок (рыбацкий, дачный, бедный). Там к тебе присоединится дружественный спутник (тот, кого ищешь). Ниже находится Область Отшельников, они учат воздержанию, умерщвлению плоти и т.п. Попроси одного из них вывести тебя к их святыне.

### **Брошенные земли**

Небольшой проход туда начинается сразу за Святыней Отшельников. Там всё родное, близкое, но отчего-то брошенное – красивые замки, спортивные площадки, места, где мог-бы быть счастлив любой человек, но людей там нет. Место глубочайшего умиротворения.

### **Электростанция**

Расположена на Север от Дома. Если наяву имеется её соответствие, то в Кемаре будет находиться там-же, где наяву.

Это хранилище силы, т.к. выделение тока это выделение силы. Видится в виде электростанции с 2-мя высокими башнями, в виде ГЭС, в виде небольшого здания, в виде врачебного места исследований или огромного помещения с баками, чанами и бассейнами. В каждом чане определённый вид праны, кой можно определить по цвету и коим можно подпитаться.

С южной стороны электростанции есть проход в первый Нижний Мир. За электростанцией находится грязная река. На юго-востоке Дом Учителей, а дальше на Востоке много-много липсов и лакисов.

### **Памятное место Воинов**

На той стороне электростанции, которая ближе к реке, найди рычаг, пульт, кнопку или ещё что-то переключающее. Нажми кнопку и повернись к реке – она замерзнёт и обледенеет. Перейди по ней на другой берег. Далее следуй по берегу с Запада на Север до высокой горы или холма. Найди тропу, она будет петлять по склону до самой вершины. На вершине увидишь огромные двустворчатые врата. Осторожно открой их, но не входи, дай глазам привыкнуть, потомучто прямо перед тобой, за вратами, будет узкий выступ и бездонная пропасть. Там, под твоими ногами, будут проплывать облака.

С этого обрыва прыгали тольтэкские Воины, дабы навсегда перевернуть своё восприятие и избавиться от Кутумбу. Причём, их учителя старались всё обставить так, чтобы ученикам казалось, будто это происходит не во сне, а наяву. Во время падения с обрыва надо сместить свою точку сборки в другой мир – тогда останешься жив. Будешь долго блуждать по иному миру или даже по нескольким, а затем очнёшься наяву (очень может быть, что не в том месте, где засыпал).

Но если тебе ещё рано, то пока не прыгай, просто полюбуйся этим местом.

### **Дом Отдыха**

По линии северо-северо-запад пересеки Область Происшествий, затем вступи в дремучий лес, и далее следует найти здание похожее на дом отдыха.

Внутри там всё напряжено – беготня, хитросплетения разных событий и т.п. Твоя задача: не поддаваться этим хитросплетениям и остаться в здании, даже если все оттуда убегут.

Затем пройди по комнатам и найди ведьму, она не будет прятаться. От её путающего вида у тебя может случиться столбняк или ты обделаешься. Но удержишься, а если вылетишь из сна, то вернись. Эта ведьма – настоящая, она не призрак, она находится в полном осознании в особом месте Кемара (ещё она часто посещает общий Дом Учителей). Её глаза вызовут у тебя страх (осознавший человек имеет 4 глаза и они чёрные) и ты должен выдержать этот напор, ты должен научиться оставаться в сновидении в присутствии осознанной личности. Если ты освоишься в присутствии ведьмы, попроси её научить тебя чему-нибудь относительно снобдения.

### **Больница**

Расположена в середине Города около большого магазина, иногда в лесу. Имеет не менее 3-х поверхов, множество отделений, лестниц и лифтов.

Обитатели – больные в халатах и врачи. Врачи постоянно норовят сделать укол, дать таблетку, провести операцию или послать на обследование. Если отвергать их приставания, когда они настойчивы, то могут показать своё нутро – перекосятся лицо, почернеют глаза и т.п.

Коридоры 2-го поверха уходят за пределы здания. Коридор на чердаке перекрыт деревянной стеной с небольшой дырой вверху. Если пролезть, то сразу за стеной стоит аппарат, на коем надо нажать на 3 кнопки, чтобы пройти дальше по коридору. Если не поддашься испугу и всё-же нажмёшь, то вернёшь себе часть светимости.

Ещё одна больница расположена на высоте на 9-10 поверхе. Там современное оборудование и случаются бедствия.

Сновидцы оказываются здесь в роли наблюдающего или убегающего. Роль больного – навязана и не является естественной. Если при побеге будешь искать знак выхода и найдёшь его, то, скорее всего, перенесёшься в другое место.

### **Санаторий**

Если следовать по северной реке на запад, то неподалеку от электростанции найдёшь закрытое лечебное учреждение. Оно имеет большое значение для целителей, т.к. если найти там человека, который наяву чем-либо болен, то можно утянуть его далеко на Юг, и это сильно облегчит его недуг.

Бывает, что больные смотрят на людей и заражают их взглядом – вроде сглаза, только хуже: через некоторое время новые заражённые сходят с ума, а потом становятся такими-же, как и остальные заразные. Если что-то поймает твоё внимание и закрепит его часть на Санатории, ты можешь заболеть наяву. Поэтому будь там осторожен, посещай это место с умом и не часто.

### **Ведьмин лес**

Находится на северо-северо-востоке, по правую руку за стадионом или оврагом, на востоке справа за холмом от электро-станции. По земле там стелется туман, а деревья до 8-10 метров в высоту.

В южной части леса стоит хата – очень приятное место, наполняющее умиротворением, радостью и бодростью.

Лесная тропа уводит вверх и направо к полю, за которым дальние земли. При выходе из леса в поле всегда есть человек, знающий будущее. Обычно это мужчина или женщина, редко – волк (если рассчитываешь встретить его в образе волка, то можно поковыть). Он не всегда идёт на разговор, но если заговорит, послушай его повнимательней.

### **Ведьмин посёлок**

Домики одноэтажные, деревянные с соломенными крышами, в центре образуют замкнутый круг, прилегая друг к другу боковыми стенками, внутренний диаметр круга – 50 метров, домики за территорией круга расположились ровными рядами, общая площадь посёлка 300 квадратных метров. Расположен посёлок сразу за остановкой поезда. Всё место излучает сильный негатив, там очень неуютно и хочется поскорее убраться.

### **Духовность**

В северо-восточном направлении за Городом (восточнее и чуть южнее мест отдыха) находятся области, связанные с хранением древнего знания. Это места различных происшествий, кошмаров, духовных школ и культовых сооружений. Здесь с тобой будут встречаться другие сновидцы и некоторые лазутчики.

### **Школа**

Выглядит как общеобразовательная школа, в которой ты учился наяву.

Чаще всего Школа является местом сама по себе, т.е. без улицы и окрестностей. Но всегда имеется школьный двор или стадион, если таковые были наяву. Лестницы в Школе постоянно привлекают внимание, образуют разного рода переходы. Наблюдаются различные изменения с правым или левым крылом Школы (возможно, зависит от полушария мозга), оно может частично или полностью превратиться во что-то иное или соединиться с другим местом на карте или оба крыла могут быть зеркальны друг другу (например: голос учителя, преподававшего в левом крыле, будет слышен в правом).

Обычное время действия – летний день, но в кабинетах искусственный электрический свет и темнота в окнах. Обычные сны об этом месте – сдача экзамена или погоня.

Почти всегда в Школе есть учителя и ученики, можно встретить друзей, врагов и преследователей.

Если ты ещё учишься в школе, то ощущения обычные, иногда – мрачное настроение, воспринимание школы как тёмного и странного места. Если ты давно закончил школу, то можешь почувствовать удивление и грусть о прошлом.

От Школы имеются переходы в Город (жёлтого цвета), в Подземелье с красно-розовыми демонами, к бассейну, стадиону и Школе Магии. Иногда и к другим местам.

### **Замок**

Обычно стоит на берегу моря, но может находиться в поле, в лесу или на острове с каменистым берегом. Может быть окопан рвом или обнесён стеной из серого камня. Окружён либо городком, либо природным ландшафтом. Имеет башни, стены, ворота, переходы, хозяйственные постройки, сад. Иногда видится полуразрушенным.

Вход в Замок выложен мозаикой. Напротив входа огромный водомёт, откуда каскадами спускается вода.

Обитатели: крестьяни, слуги, рыцари, знать, маги. Прислуги в Замке нет, всё необходимое мгновенно материализуется от силы мысли и возникает в соседних комнатах, если сразу не возникло перед тобой.

В Замке брусчатый пол. Имеются несколько соединённых между собой больших торжественных зал: высоченные потолки, великолепное внутреннее убранство с позолотой, мебели мало или почти нет. В некоторых помещениях есть широкие мраморные лестницы. Имеются белые колонны и бассейны с прозрачной зелёной водой. По стенам идут невероятной красоты узоры. Записи на стенах рассказывают об истории Мира со дня сотворения и до конца Мира.

Способы перемещения по Замку – полёт, хождение вниз головой, по стенам.

Действие происходит пасмурным или солнечным летним днём. Здесь происходят битвы, исследования и прочие приключения.

Когда-то здесь жил дракон. Замок существует вне привычных пространств. Войти в него можно из любого сна, достаточно лишь сильно захотеть. Он живой, с ним надо подружиться.

В данной местности имеются дороги: из леса, от моря, из городка и мимопроходящая. Отсюда возможны перемещения, если тебе дадут билет куда-нибудь.

### **Пересыхающий водоём**

Водоём (бассейн, озеро, море, океан), который иногда превращается в пустыню, в высохшее русло или пустой карьер, располагается на севере за Городом или на северной границе Города. Когда он пересыхает, открываются трещины и дыры, через которые легко попасть в 1-й Нижний Мир – найди на склонах высохших водоёмов трещины и втянись в них.

### **Храм**

Если идти вдоль Водоёма вверх по течению, затем подниматься вверх по водопадам, то выйдешь к ущелью с песчаными стенами. А когда пройдёшь через него, то окажешься на площади перед Храмом.

Поэтому Храм очень часто бывает пропускным местом в 1-й Нижний Мир. Обитатели Нижнего Мира любят обрядность, любят торговать и меняться, поэтому в Храмах продают какие-либо культовые вещи и совершают обряды.

### **Книгохранилища**

Общественное книгохранилище находится на окраине Города, неподалёку от кафэ, ближе к пустырю. Выглядит оно как огромный чёрный каменный монолит или маленькая водонапорная башня и почти не привлекает внимания. Чтобы попасть в книгохранилище, нужен ключ – маленькая штучка вроде карандаша с кнопкой, похожая на лазер. Когда находишься рядом со зданием, кто-нибудь подойдёт и даст тебе



ключ, всё расскажет и покажет. Посвети ключом на здание и откроется что-то вроде портала, т.к. дверей нет. Внутри хранители, на глаза им можно попадаться только в том случае, если ты прошёл отбор или желаешь завести здесь учётную карточку. Здесь хранятся только книги по магии. Имеется закрытый зал, куда пускают не всех. Освещение там приглушённое (свечи, масляные лампы). В потаённой камерке иногда проводятся лабораторные работы.

Подземное книгохранилище находится за Городом, в Брошенных Землях, к Северу. С Востока проходит ж/д. Вокруг – люки, завалы, нагромождение камней. Открываешь люк или отодвигаешь камень, спускаешься вниз и читаешь. Книги там разные. Само помещение подвальное, светло-серые стены, плафоны дневного света, светлые металлические стеллажи с книгами, по правой стене помещения на окнах плёнка.

Небесное книгохранилище находится в воздухе на Севере. Там на высоких пюпитрах стоят большие книги, пространство бесконечное...

Встречается множество малых книгохранилищ, многие из коих располагаются там, где наяву тоже находится книгохранилище, но в них, как правило, мало полезного.

Разновидностью книгохранилища является книжная лавка. В лавке книги продаются, а в книгохранилище их даже могут не дать взять с собой почитать, а не то чтоб забрать.

Бывают и другие хранилища знаний, совершенно не похожие на собрание книг. К примеру, есть невероятных размеров каменное сооружение, в котором проложены тоннэли и все внутренние стены исписаны значками, описывающими знания о Колесе Времени.

### **Пустыня**

В западной пустыне есть гора Дэнбалшань. По ней в небесный дворец поднимаются шаманы для сбора неведомых трав и чтобы узнать волю богов.

Далеко-далеко в северо-восточном углу – снега и ледяная пустыня, обычно оттуда возвращаются на корабле среди айсбергов.

### **Островерх**

Изо юго-восточного угла пройди к середине западного края доступной для тебя сновиденной области. От общаги двигайся на Север или от западной части Области Происшествий дальше на Запад. Там будет островерх.

По бокам островерха расположены 2 наклонных пандуса – от земли и до самой вершины. С одной стороны есть лестница, а другая сторона будто обрезана бездной – кажется, что если упадёшь туда, то окажешься на более нижком слое карты. Люди часто скапливаются на площадке двора островерха или поднимаются по леснице и в них чувствуется обречённость.

Поднимись по лестнице до вершины и пройди узкий проход, чтобы пробраться к задней стороне островерха. По пути встретится Ранящий. Многие видят его как великана с окровавленным ножом, излучающего жуткое облако страха. С Ранящим бесполезно сражаться, постарайся сделать его своим союзником.

Внутри островерха переходы, лестницы, лифты, какие-то пространства. На внешней лестнице стоит охрана, и поэтому улизнуть из островерха можно только через внутренние пространства и переходы. Если улизнёшь, окажешься в Городе.



### **Дыры**

Согласно китайскому преданию, однажды пьяный небожитель споткнулся и ударился головой в гору Бучьжоу. От этого надломилась подпорка Неба и оборвался устой Земли. Небо наклонилось на северо-запад. С тех пор Солнце, Луна и звёзды движутся на северо-запад, а в Земле образовалась пустота на юго-востоке, поэтому пыль и водные потоки мира устремляются туда. В частности, туда стекают западная и северная сновиденные реки.

В северо-восточном углу расположен залив Бохайн. Вдали от берега там находится бездонная дыра во времени и пространстве. Все мысли, образы и материя стекают туда и исчезают навеки. Считается, что эту дыру сновидец хорошо рассмотрит только при смерти, потому что во время смерти человека весь его личный Разум утекает туда и остаётся лишь блёклый светящийся след от основных частиц.

Когда Дыра выглядит как пропасть (т.е. без воды), она обычно располагается в юго-западном углу. Там много гор и небольших долин, где воплощаются некоторые желания. Там стоят высокие врата, на коих написано «Обелиск богатырей» и сразу за ними начинается огромная бездонная пропасть, клубящаяся серым туманом.

Чтобы не бояться сего места, наяву вообрази, как прямо перед тобой закручивается водный поток. Кажется, что вместе с ним закручивается воздух и берег. Прыгай в самую середину потока, и он принесёт тебя к воронке. Поток скручивает, но это приятно. Вокруг плавают призраки. Внезапно вода станет радужным светом и растворит в себе твоё тело. Ты станешь водным потоком. Станешь огромным, единым существом. Призраки, разъедаемые дождём, теперь плавают не в воронке, а в тебе. Если выйдешь, то будешь без тела, а коли снова войдёшь, то вода не будет тебя задевать, хотя ты будешь ощущать скручивание.

Карта обновляется справа налево, поэтому воронка соответствует мигу рождения или мигу зажигания точки сборки.

### **Рай**

В юго-восточном углу. У каждого выглядит по-своему, там всегда красиво и спокойно.

Попасть туда можно 3-мя путями:

1. Если от Брошенных Земель провести диагональ через Дом, то на другом конце будет горная или холмистая местность. Она почти в углу карты, там есть скрытый проход – тропа в рай.
2. Дойди до предельной границы Юга. Там будет река. Нужно перенестись к её истокам на Западе. Разветвление ручьёв приведет тебя к горной гряде с двумя ущельями – дальше на Запад или на Север. Поверни на Север. Там будут опасные кручи и серпантины. Затем слева откроется узкий проход. Пройди туда и будешь на месте.
3. В западной части Города найди ресторан на берегу озера. Это место связано с разбойниками, загадочным убийством, пышными торжествами. Походи по помещениям и верандам. Затем тебя вынесет в сад, на виноградную плантацию или в оранжерею. Всё внимание направь на стенку этого пузыря восприятия – нужно её найти. Почва или пол начнут резко подниматься. Карабкайся вверх и тебя перенесёт на мост перед Раем. Если смотреть от мостика, то увидишь гряду колючих гор. За мостом будет рай.

### **Суйминго**

Страна Суйминго находится в западной части среди огромных пустынь. Индейцы её называют «чёрный мир».

Её замыкает в себе огромный купол, так что жители этого места никогда не видят ни Солнца, ни Луны. Попав в это место, ты пребываешь в чёрном мраке; чувствуешь, что что-то происходит вокруг, ощущаешь прикосновения, ударяешься о предметы, но остаёшься слеп. Здесь день идёт за 3 дня, силы убывают вдвое быстрее, и потому местность эта гиблая.

### **Стадион**

В Городе есть странный большой холм, а на нём стадион. Иногда туда не пускает охрана. Если поймают, то силой разжимают тебе челюсти и вонзают что-то острое в верхнее небо.

### **Мир подвалов**

Это самое первое, что стоит на подступах ко всему остальному, что можно обнаружить под землёй. Тут всюду подвалы, в которых стоят банки, лежат старые вещи – словом, всё то, что обычно и находится в подвале. За тем лишь исключением, что здесь можно ещё найти артефакты и встретить духов.

### **Тюрьма Знающих**

Озеро с тёмной водой, на воде нет волн или сильной ряби, в окрестностях его сухая растительность, редкие высокие кусты, иногда безжизненные холмы, неподалёку есть развалины. Нога человека не ступала сюда не один десяток лет. Попасть в самую Тюрьму можно, если прыгнуть в воду. Нет ощущения плавания в обычном астральном водоёме, есть ощущение пустоты, черноты и падения вниз, нет чувства времени. Другой вход – лифт из Школы.

Внутри нечто похожее на катакомбы. Мокрые старые стены, мох, темно, проход только один. Сначала выводит к чему-то вроде большого тамбура, там на грязном полу сидят люди, они почти не разговаривают и ждут чего-то. Они не заключены, их никто не держит, но они не уходят, будто там есть что-то, являющееся для них смыслом всего. Далее за незапертой дверью-решёткой сама Тюрьма.

Иногда ты мельком помнишь суд, за что дали срок, но чаще просто сразу оказываешься в тюрьме.

Проход между камерами очень узкий. Коридоры и камеры чистые, кровати часто двухъярусные. Кабинет начальника тюрьмы выделяется вольностью (например, стены поклеены обоями вместо масляной краски). Даже на поверхности всегда ночь. В самом подземелье-тюрьме тусклые лампочки, но их очень мало. Сильная влажность, влажная прохлада.

За решётками люди, в большинстве своём странные. Они там потому, что каждый из них имеет своё знание, познав которое, он потерял смысл жизни. Некоторые двери не заперты, но заключённые не уходят. Они там ещё и для того, чтобы обменять своё знание – могут отдать просто так, а могут попросить что-то в уплату. Обладатели самого ценного знания находятся в самой глубине коридора, и почти неменяемы. Часто на осуждённых проводят опыты.

Тюремщик обычно выглядит как девушка разного возраста, но не старая и не взрослая. Она не проявляет никаких чувств, только иногда улыбаётся.

Жёсткий распорядок, довлеет внимание надзирателей; ощущение ограничения свободы, безправности и безысходности. Ощущение, что все проявления чувств чем-то здесь поглащаются. Часто объявляют тревогу.

Туда можно прийти и уйти, тебя там никто не заперёт. Но при выходе будут вооружённые охранники.

Во время побегов тебя никто не ловит. И бежишь вы всегда одним и тем-же путём – бежишь и уже знаешь, что за тем углом будет то-то, а вот здесь в прошлый раз было так и эдак. Т.е. ты всё это помнишь, всегда одно и то-же. Ты часто бывал в этой тюрьме и тебе часто удавалось убежать.

Одна из дверей тюрьмы ведёт во блудень.

### **Тюрьма Незнающих**

Окраина города, пустырь, вдалеке начинаются леса. На пустыре высокая постройка – тьрма. Выглядит как нагромождение очень узких комнаток, одна над другой, никаких лестниц, всё ползком или по стенам за уступы.

Вечная зима, промёрзлая земля, ночь. Освещённость тусклая, как от Луны сквозь тучи. Внутри освещают зажигалками и свечками.

Обитатели – плохо одетые люди (в протёртых лохмотьях, дырявых варежках). Они заключены в маленьких комнатках без еды и прочих радостей, иногда имеют сигареты. Заключены за то, что у них нет своего пути, своей дороги, своего дома. Всё, чем они занимаются, это спят, пытаются согреться или разговаривают между собой.

Охраны там нет, но никто не бежит. Страх нет, но есть ощущение какого-то внутреннего зуда. Иногда место выглядит как бараки, бетонный забор с колючей проволокой и зелёные металлические ворота. Тогда ощущаешь тоску, отчаяние и невозможность выйти. Но опять-же это лишь кажимость, т.к. охраны нет и ты можешь сам здесь управлять всем.

Можно попасть на прогон заключённых, когда их толпой отправляют в большой круг вокруг Города. Все еле плетутся, сила от них в это время перекачивается на площадь, где почему-то в это время всегда происходит действие.

Такой сон может очень затягивать, приглушать сознание, навевать чувство потерянности, ненужности и бессмысленности. Очнуться обычно помогает воспоминание Города и мест в нём.

От Тюрьмы ведёт широкая промёрзлая дорога к Городу. Там стоит обратить внимание на небольшие бетонные бункера, коии иногда перекидывают в смежные пузыри восприятия.

### **Подземная лаборатория**

Она предстаёт в разных обликах, либо таких мест несколько.

1. С зелёной улицы въезд в сумрак гаража, как на мойку. Гараж переходит в огромную пещеру, почти круглую в диаметре и уходящую вниз котлованом на 50 метров. С мостика мастерской можно взирать на всё, что происходит внизу, а внизу мастера чинят машины.

Верхний уровень снабжён разными приспособлениями для спуска и подъёма машин. Нижний уровень, помимо рабочего бардака, содержит книгохранилище.

2. Подземная колония или поселение какого-то серьёзного народа. Сеть разветвлённых коридоров, пещер и зал, выдолбленных в камне. Посреди одной из пещер плещется оранжевое озеро лавы. Народ здесь живёт словно в средневековье.
3. Район кирпичных пятиэтажек, едва видных сквозь густые заросли зелёных деревьев и кустов. Сеть узких дорог на крутых склонах холма. Безлюдно, тихо и пустынно. Вход-спуск – лестница как в городские общественные туалеты, с белыми кафельными стенами. Вход может выглядеть и как вход в подземный переход, только с небольшой надстойкой с дверью. Внутри – большое стерильное помещение с белыми потолками, полами и стенами. Равномерно освещено, но источников света не видно. Расставлено несколько длинных рядов больших низких столов, кажущихся металлическими. За некоторыми из них и вообще в помещении одетые в медицинскую белую спецодежду люди обоих полов.

Звук в лаборатории всегда приглушённый, пол металлический, а освещение поступает сверху. Отсюда не всегда можно проснуться по собственному желанию. И там обязательно есть помещение с крупными духами, которые могут устроить тебе испытание, и если не пройдёшь, осознанные сны надолго пропадут.

### **Пещеры**

Основной проход вниз – через школу. Тамошний подвал, сначала привычно знакомый, начинает ветвиться затейливым блуденем с двумя основными направлениями: лаборатории, смеживающиеся с больничными помещениями, и вниз, вниз, вниз, до огромной системы гротов и пещер, через которые можно выйти в места, трудно поддающиеся не только описанию, но и восприятию.

Ещё в пещеры можно попасть через канализационные люки. Там всякая насекомовидная нечисть, но от неё легко убежать и отбиться. Главное: найти рельсы, на них тележка-дрезина, чем и можно воспользоваться.

Третий путь – с помощью огромных толи червей толи гусениц. Иногда они выбираются на поверхность прямо посреди Города. Бывают коричневыми и зелёными. На коричневых можно покататься и уехать вниз, а вторых лучше избегать, ибо они медленно, но верно пожирают пространство.

### **Блудени**

Если провести диагональ с юго-запада на северо-восток, то Область Блуденей окажется на юго-восточной параболе относительно указанной диагонали. Огромная подкова блуденей проходит по карте через такие важные места, как Город, аэропорт и огромное сооружение (южнее Города), карьеры-пруды-озёра (севернее Города).

Блудени образуют огромную подкову, которая охватывает всю область под Городом и его окрестностями. Подкова расположена симметрично оси СЗ-ЮВ и имеет створ на ЮВ.

Блудени – это излучения недугов, трудностей и нерешённых задач, это ловушки внимания, это проявление хищных составляющих вселенной. Это часть программы, вложенной в наше сознание липсами. Это «червь», который развивается в нас, растёт, пожирает силу и память, а затем заменяет человека собой, своими законами и правилами. Как правило, если человек наяву чем-то болен, значит во сне он не может выбраться из блуденя; если вывести его оттуда, он выздоровеет, даже если болезнь считали неизлечимой.

Выглядят блудени как дома со множеством комнат, сеть оврагов, подземелья и т.д.

Во блуденях есть кристаллы, смотря на кои твой мозг будет наслаждаться, будет понимать, что вокруг всё жутко, и всё равно будет наслаждаться кристаллами вместо того, чтобы скорее отсюда уйти. Так можно и самому стать кристаллом.

Во блуденях обитают бесполое существа. Иногда делают вид, что спасают тебя от кристаллов, хватают за руку и уводят в безопасное помещение. Затем тебе хочется выразить благодарность этому существу и ты обнимаешь его, а оно тебя, но на самом деле оно входит в тебя и остаётся в тебе какой-нибудь злокачественной опухолью. То, что остаётся в тебе, называется «зерно блуденя» и оно постепенно утягивает тебя в могилу.

Имеется 3 вида блуденей:

1. Личные (имеющие отношение к одному определённом человеку).

Такие блудени люди выращивают сами. Развитие блуденя начинается с зародыша (обычно это какое-то затруднение или страх в повседневной жизни). Блудень развивается вместе с тем, как ты «запускаешь» этот зародыш. В сновиденном мире такие блудени видятся либо как дом со многими комнатами, либо как блудень из лачуг (кругом дома, заборы, злые собаки).

2. Общие для всего человечества.

Это программы для зобирования людей. Некоторые думают, что это порождение липсов, другие считают их якорными точками, с помощью которых наши пращуры закрепили себя в этом мире и превратились в людей. В сновиденном мире этот вид блуденей видится чередой коридоров или подземных пещер.

3. Созданные лакисами (сюда-же относится попадание в их мир).

Если тебя в кемаре каким-то образом туда затащат, то обязательно обгрызут или попытаются забрать часть светимости.

2-й вид блуденей делится ещё на 3 вида:

- 1) Блудень Жизни (БЖ).

Шар, пронизанный радиальными тоннелями, которые пересекаются друг с другом миллионами проходов. Некоторые перемещают себя по круглым тёмным проходам к чему-то светлому или наоборот. Перемещения по тоннелям любопытны и напрямую зависят от воли и опыта. Стенки тоннелей воспринимаются в сложном зрительно-осознательно-вкусовом составе чувств. Там есть и цвет, и звуки, и ощущения сочности, мягкости, влажности, и независимой от тебя жизни. Передвигаясь по тоннелям, человек переживает изменения его личной силы (это может быть чувство полёта, парения, прилив сил и другие изменения). Перемещение по этим тоннелям приводит к изменениям в жизни. Иным видом перемещения может служить вращение некоего огромного колеса относительно себя с заданной целью, но это намного сложнее и затратнее.

Многие люди часто застревают в тупиках. Соответственно, в их жизни каждый день одно и то-же, беспросветные будни, ничего нового, все серое и бледное. А всё потому, что нет сил привести в движение Колесо Судьбы или самому скользнуть в его другое ответвление.

БЖ часто предлагает возможность улучшить твою жизнь. Это как некий вид рулетки: крутим колесо, бросаем себя, как шарик, и скачем по чёрным и белым полосам жизни. Кажется, ещё один поворот, ещё одна попытка, и ты добьёшься хорошей жизни. Ан нет! Пустые затраты личной силы!

Из БЖ нельзя не выбраться. Если сравнить человека с шариком, то его носит по этому подшипнику до тех пор, пока он не стирается, пока не израсходуется его личная сила. Однако износ можно свести к минимуму. Для этого осуществляют перепросмотр, стирание данных о себе и т.п.

БЖ включает в себя сектора людей, животных, растительного мира и лакисов. Сектор лакисов стыкуется с нашим сектором, какая-то его часть доступна для нас, а наш сектор доступен для них. Лакисы нашли свой путь продления жизни – они стали частью БЖ и постепенно овладевают им, расширяя своё владычество.

## 2) Блудень Событий (БС).

Если сравнить с пинболом, то твой папа спустил пусковой механизм, а ты, шарик, пронёсся по направляющей трубке мамы, вырвался в мир и полетел через сектора событий: ясли, детский сад, школа, армия/ВУЗ, брак, работа, пенсия... На пути ты сталкивался с препятствиями, отлетал в сторону, пересекал сектора везений и невезений, метался по неведомым путям судьбы. И всё это происходило в пинболе с названием БС. Этот пинбол общий для всех людей. Т.е. тебе приходится сталкиваться с кучей других «шариков». А самое страшное место в игре – дыра метр на два, которая предполагает смерть.

Можно считать БС причинно-следственной матрицей со сложными правилами и взаимосвязями событий. Некоторые сочетания событий исполняют твои желания, а другие делают жизнь мукой. Поэтому некоторые стремятся волю случая подменить своей собственной волей.

В сновидениях БС значительно упрощён. К примеру, перемещения в сновидениях более чёткие, чем наяву. Перемещения в пространстве более резкие и непредсказуемые. С другой стороны, изучение перемещений наяву приносит баснословное удовольствие, потому что иногда ты чувствуешь себя волшебником. Работа с БС во многом определяется успехом в изучении искусства намерения и управлении поведением.

## 3) Блудень Привязанностей (БП).

Привязанность – это не только нежные чувства относительно чего-то или кого-то. По сути это ловушка внимания, т.к. «маленькие слабости» крадут личную силу. Любая привязанность это зависимость, будь то привязанность к людям, вещам или привычкам.

БП похож на внутренности гармоники: куча дырочек (маленьких личных бездн), из коих поступает воздух от мехов. Когда ты, пистон, опускаешься на одну из них, то начинаешь испытывать некий ряд ощущений (словно звучишь какой-то нотой). Но в отличие от гармоники, заимев привязанность и вляпавшись в дырочку, ты будешь звучать одной нотой всю жизнь.

БП даёт мощные средства для различных видов воздействия на человеческое сознание. Маги научились этим пользоваться. Например, на этом основаны некоторые виды предсказания и такие виды выслеживания как использование привязанностей в виде щитов от падаения чего-то неизвестного.

Эти три блуденя пронизывают Разум. Они встречаются как наяву, так и в сновидениях. На карте их нельзя изобразить как определённое место, т.к. они меняются, а наяву их можно выследить только по их проявлениям как событий в жизни и по внутренним ощущениям.

Исследовать блудень в кемаре опасно. Для таких путешествий необходим врождённый дар. Ведь если обычное сновидение растаскивает сосредоточение внимания за несколько хвиль, то блудень высасывает её почти мгновенно.

## ***Блудень Отражений***

Пожалуй, единственный не опасный блудень.

Для попадания в него, в сновидении громко выкрикивай «А!», «О!» или что-нибудь другое в этом роде, но ни в коем случае не «Эй!», «Ау!» - ничего похожего на то, как-будто зовёшь кого-то. Выкрикнув, наблюдай, с какой стороны приходит позык (т.е. эхо), ищи его источник, не отвлекаясь на возможное появление каких-либо духов и другие чудеса. Если позык будет со всех сторон, значит: источник уже очень близко, ищи его... за спиной или даже... внутри или везде сразу. Ты поймёшь, что делать, доверься Безмолвному Знанию.

## ***Высотки***

Область с высотными домами находится на Юге, либо на северо-востоке ближе к Брошенным Землям, и связана с прошлым.

Дома здесь выглядят заброшенными – обветшалые и нежилые. Здания имеют в среднем по 17 поверхов, но встречаются и намного выше. Некоторые дома огорожены колючей проволокой. Обязательно имеют лестницу, иногда ещё и лифт.

Один из домов имеет 200-300 поверхов. Состоит из 3-х частей: 2 пилона склонённых друг к другу, а между ними большой крутящийся корпус. Одна сторона корпуса постоянно находится на солнечной стороне, а другая в тени. Дом постоянно рушится начинается сие с того, что его средняя часть (корпус) начинает крутиться всё быстрее и быстрее. Если увидишь это и уйдёшь, то и дальше во сне в этот раз будешь наблюдать проявления обрушения: дождь из кирпичей и балок, на улицах валяются кирпичи, балки и всякий хлам из дома.

В другом здании примерно с сотней поверхов имеется лифт с выходом во все стороны. Иногда там вместо окон двери. Выходи и окажешься в другом мире – равнина с яркой зелёной травой или ещё что-нибудь.

На каждом поверхе имеется крыша или балкон. Там либо никого нет, либо что-то происходит: играют дети или дерутся взрослые. Или-же балкон обрушен.

## ***Аэропорт***

При его поиске ты заметишь, что он превращается в огромное сооружение. Если ты не ищешь аэропорт, то видишь огромное сооружение (рукотворный холм, башня, невероятно большое здание). Но если ты ищешь аэропорт, он оказывается точно на месте огромного сооружения.

Встречается он в Области Превращений. Можно смотреть на огромную башню, затем вспомнить об аэропорте, настроиться на поиск, и вот уже перед тобой аэродром и ни следа от башни.

Огромное здание уходит вниз под землю на сколько-же поверхов, столько-же наверх. Через нулевой поверх можно попасть в аэропорт. Аэропорт выглядит выполненным в том-же стиле, там несколько уровней, просторно, очень чисто, вместо электронных табло в окошках касс выводится жидко-кристаллическая неоновая распечатка рейсов. Если подняться на уровень выше, там записываются и досматривают.

## ***Огромное Здание***

На него можно наткнуться в Городе, за Городом, в лесу, в дачной области, у реки. Выглядит как высокое многоповерховое строение казённого вида, как башня, жилой многоповерховый дом, врачебное учреждение, НИИ, гостиница, социальная служба, исследовательский центр, центр перемещений. Даже в городской черте здание выглядит обособленным и привлекает внимание.

Имеет вестибюли, коридоры, лифты, лестницы, двери, таблички с указателями – иногда в неожиданных местах. Встречается мебель, квартиры и лестничные клетки. Имеются пристройки.

В здании ровный климат, тепло, погодные условия сна его мало касаются (день или ночь), освещение всегда приглушённое (ночное), бывает дневной свет из окон или ламп дневного света.

Блок кабинетов руководства сделан в виде колонны кабинетов, один над другим (чем выше кабинет, тем круче). Подойти к ним можно через приёмные, со всех остальных сторон есть мостки, т.е. эта колонна кабинетов отделена от остального офиса ажурными бетонными тропками. Кабинеты снаружи отделаны стеклом и металлом, всё блестит и выглядит внушительно. Просторно, светло, дорого.

Народ майя изображал внутренность сего здания так:



Возможные обитатели – призраки, сновидящие, лакисы.

Рядом имеются городские дороги, трассы, трамвайные пути, а если здание на природе – сельская дорога и река.

### **Центр перемещений**

Многоуровневый объект, похожий на космический корабль для перемещения большого количества людей.

Имеет несколько поверхов и крупных лифтов. Всё сделано из металлических решёток.

На верхнем поверхе люди. На нижних – поломанные терминалы в виде светящихся тумб с обозначениями поверхов и человекообразные существа (в частности люди-собаки и люди-земноводные). Через нижние поверхи можно перемещаться в миры населённые этими существами.

### **Летающий город липсов**

Тысячи лет назад Земля находилась под Сатурном и была заслонена от Солнца на продолжительное время. Жуткий холод не давал людям жить и большую часть жизни они спали. Поэтому в те времена были величайшие сновидцы и они обратились за помощью к лакисам. Лакисы помогли им сместить орбиту Земли так, чтобы она вышла из-под области притяжения Сатурна. В награду лакисы попросили разрешения внести в середину человеческой полосы особое образование, позволяющее им быть среди людей. Люди согласились. Затем древние маги обустроили его так, что оно стало выглядеть в виде Летающего Города в мире сновиденном.

Летающий Город с большой крепостью и куполом, под чьей чёрной тенью находится всё, что внизу. Некоторым видится в виде великолепной башни на арочных опорах, верхушкой затмевающая Солнце. Левая половина словно выточена из света, правая непрозрачно-тёмная. Граница проходит безукоризненно по середине. Всё это опирается на полукруг, в коем есть радиально сходящиеся серебристые образования. Полукруг парит высоко над землёй над Огромным Зданием, иногда опускаясь на его вершину. На разных картах он сдвигается то к Югу, то к середине.



Люди побратались с лакисами и некоторое время всё было хорошо. Но потом люди заразились от них липсами и через Летающий Город к людям стали приходиться не только лакисы, но и липсы.

Поэтому когда сновидцы видят это сооружение, они испытывают хлад, повышение давления, отток силы, многие видят внизу лёд и снег, некоторые задыхаются от недостатка кислорода. Внутри города липсов находится блудень, в коий люди попадают через сны о космических кораблях.

Как программа это сооружение нацелено на управление данными в сознании людей. Этим оно родственно таким образованиям как тюрьма и исправительный лагерь. Если Огромное Здание это точка сборки, то Летающий над ним Город выражает то, что липсы управляют твоей точкой сборки. По сути Летающий Город суть большой механизм, поглощающий светимость людей, которую в давние времена называли «девственная кровь». Эта краденая светимость уходит на поддержание сил липсов и тех древних магов, что заключили с ними соглашение.

Внутри Летающего Города находятся высокие худые люди с большими светящимися синими глазами, одетые в белые плащи.

### Колония липсов

Находится на границе сновидческого Внимания со 2-м Вниманием. Выглядит как огромный диск с застройкой как в кино в стиле будущего. От диска отходит вьющийся мостик, прорезающий облака. Где-то на протяжении полутора витков он соединяется с землёй. Земля там покрыта снегом и льдом. Всё это занимает огромное место.

Когда начинаешь составлять карту снов, часто видишь во сне этот вьющийся мост. Но он всегда остаётся неприступным – то тебе не надо на него; то ступени слишком большие, чтобы подняться; то захочешь взобраться, а его уже нет, и ты в другом сновидении. Потом, по мере успешных занятий, ты попадаешь «под колпак» липсов и на какое-то время у тебя пропадает охота забираться в эту область сновиденного мира.

Мост находится между двух берегов западной реки. До противоположного берега всего каких-нибудь метров 200, но он в радужном мареве... и вроде там горы, и есть какой-то проход. По боковым сторонам моста возвышаются пилоны, они заканчиваются матово-белыми дисками. Если подойти к пилонам, начинают обстреливать лучами.

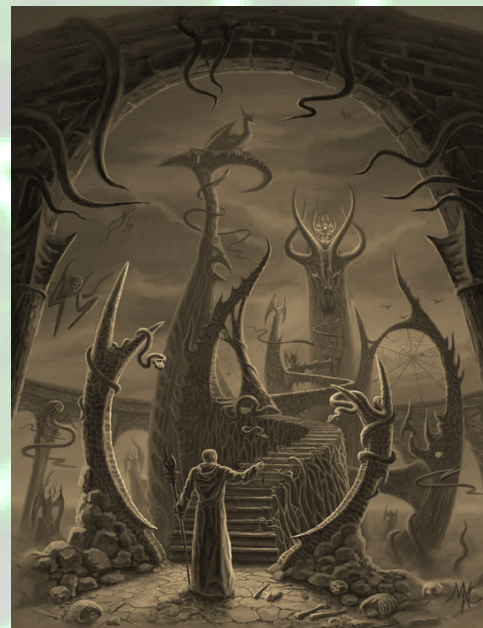
Неподалеку от моста находится высокая дюна (метров 15). А внизу на берегу реки находится круг шириной примерно 3 метра. Внутри круга нарисован крест. В неосознанном состоянии люди приходят туда и ложатся в круг на перекрёстке. Затем над человеком на высоте 30-40 метров появляется нечто в виде чёрного диска. Из диска выходит луч, касается человека, и человек становится почти чёрно-белым. Затем человек поднимается и, шатаясь, направляется куда-то в сторону, а его место занимает другой человек. Каждый из нас под влиянием гемы в неосознанном состоянии 1 раз в 3 лунных месяца (примерно за 72 дня) бывает в этой колонии. Там именно этим способом нам "вправляют мозги", подчищают всякие недочёты, дабы мы были более подчинены геме. Именно этим объясняется трёхмесячный (лунный) оборот успешности осознания себя во сне.

Если ты пришёл в колонию в осознанном сне, то проснуться будет сложновато, т.к. смещение точки сборки тут сильное. В сновиденное ночное время перемещайся от Города на Восток. Найди обрывистый склон перед рекой и надёжное укрытие, чтобы тебя не было видно сверху. Оставайся на обрыве до того времени, когда посветлеет. Когда увидишь цепочки людей, идущих куда-то, тайно проследи за ними. Они приведут тебя на берег, где на земле нарисованы большие чёрные кресты (иногда в кругах). Люди по одному ложатся на кресты, затем встают и уходят. Если присмотреться, можно увидеть пучёк силы, идущий к ним, когда они лежат на крестах. Если ещё лучше присмотреться, можно увидеть липсов, которые кормятся этими людьми. Они похожи на больших чёрных скатов. Зрелище сие настолько отвратительно, что вызывает тошноту.

В этой колонии есть замок, в нём находится матрица каждого из нас. Не забрав её, нечего и мечтать о свободе.

### ЦУП

При нападении Выносители запускают в нас подпрограмму страха. Можно прервать обращение к подпрограмме страха и вместо выделения страха, например, рассмеяться или выказать нежную любовь, сердитость или настоятельность строгого начальника. При этом произойдет сбой в программе Выносителя и Выноситель попытается исчезнуть. Нужно цепким взглядом не упускать его из вида. Он будет отвлекать твоё внимание, но при некотором опыте тебе удастся не отпустить его.



И тогда он унесёт тебя в ЦУП (центр управления программами). В каком виде ты увидишь ЦУП, зависит от опыта и состояния осознанности. Но там много чего можно сделать, например: найти терминал, отвечающий за тебя, и внести изменения – подлечиться, улучшить внешность, спрограммировать необходимые события жизни и т.д.

### **Мост**

В юго-восточном углу, направо на восток от Замка находится проход с мостом. За мостом будет проход в овраг или горное ущелье, а дальше отверстие с хлопающей мембраной (видится как прикрытое шкурой или тканью), являющееся проходом на Другую Сторону. На Той Стороне живёт странный народец, которому нельзя доверять.

Но самое главное – там тебя встретит твой двойник и ты объединишься с ним в одно существо. Объединение станет началом Великой Работы – сборкой частей Адама Кадмона. Затем тебя ждут другие 7 миров и ещё 7 двойников. Когда вы все соберётесь в единое существо, останется лишь путь в Непостижимое.

Но сможешь-ли ты пройти через мост, решает некая сила внутри и вне тебя. Она взвесит тебя на своих весах и решит – достоин-ли ты для дальнейших приключений или нет. Ступай на мост, надеясь на благосклонность этой силы, без страха, без ожиданий, но с широко открытыми глазами.

### **Середина Земли и Неба**

Находится на юго-западе.

Там растёт рис, бобы, пшеница и много чего ещё. Там поёт волшебная птица луань и в танце кружатся фениксы.

Ещё там располагается огромная башня Цзяньму. Если около этой башни крикнуть, то звуки теряются в пустоте и позыв не повторяет слов. Эта башня втыкается в облака, а стены её эластичны, как кожа жёлтой змеи.

### **Кладбище**

Сразу за городской чертой на Востоке кладбище, а за ним лес, речка или озёра, затем горы.

### **Границы**

Дикие народы говорят, что Земля плоская и имеет края. Всем знакомо выражение «пойду на край света». Всё это намекает на края сновиденного мира, называемые «граничными пределами». Это горные хребты, моря, реки, дюны, пустыня. Дальше этих пределов невозможно пройти, пролететь или проплыть.

Южная граница связана с детством – река, море, горы, океан, череда холмов; когда идёшь к ней, она не сдвигается. Западная то-же недвижима; там река, за которой виднеются горы. На восточном краю много неизведанных мест, поэтому Восток называют «слепым пятном». При подходе к северной границе, она постепенно сдвигается вдаль.

### **Северные горы**

На севере расположены горы Нижней столицы Небесного Императора. Перед их подножием несётся стремительная река Жошуй («Слабые воды»). Были люди, поднимавшиеся на Небо по восточной горе Чьжаошань, защищённой рекой Цыншуй.

Каменная гряда, дорога, идущая наверх, края завалены нагромождением камней. В конце дороги на вершине скалы полуразрушенный замок, коий сложно обойти. Построен замок был для того, чтобы не выпускать никого за пределы горной гряды. Его штурмовали, но большинство штурмующих здесь-же и полегло. А из остатков нападающих и защитников сложилось странное сообщество.

Это красивые величественные люди, живущие на большой равнине с редкими деревьями. Земля там ровная и выложена драгоценными камнями, прозрачными кристаллами и хрустальными трубочками. В небе прямо над облаками проплывают огромные острова. Ощущение простора, свободы.

Этот-же путь описывается так: горный хребет, перевал с древними храмами под охраной злых духов, за ним – долина великанов, чёрная пустыня, огненная река, в которой живёт богиня человеческой плоти. Затем в проходе между скал шаман находит родник с напитком бессмертия и, выпив его, проходит в другую явь.

Перед горами есть лес и река. Если плыть по ней сюда, то по дороге будет пересечение жуткой сети, кое что-то изменит в тебе. А если не плыть, то на подходе к горам будут 2 статуи воинов и затем дверь или что-то подобное, проходя кое, будет ощущение, будто что-то ломаешь.

### **Некоторые понятия, связанные со сновиденными местами**

Чёнгай. Так называются места, которых не существует во Яви. К примеру: Нижние Миры, Область Происшествий, блудени и т.п. Особенными чёнгаями являются места, которые когда-то были наяву, а теперь существуют только в Кемаре. Например: развалины Египта и древние поселения. Наяву тоже есть чёнгаи – это места, которых нет в Кемаре.

Ильты. Так называются вещи и места, которые перемещают в другое время или в другие миры. Ильты излучают особые виды праны и резко выделяются из той местности, где находятся. Они есть в любом мире.

Пустые оболочки. Различные существа (большой частью люди) находящиеся в Кемаре в неосознанном состоянии.

Стражи. Подпрограммы сознания, отмечающие места различных затруднений. С ними бесполезно сражаться, т.к. это борьба с самим собой. Общаясь с ними, выявляются твои страхи и иные затруднения – их и надо преодолевать.

Выносители. Это те, кто тем или иным образом выбивает тебя из осознанного состояния, защищает нас от новых возможностей. Борьба с ними, как и со Стражами, - это убивание себя. Надо их просто обходить. Чаще всего встречаются в промышленной области Города. Видятся как люди, тени, призраки или человекоподобные существа. Особый вид Выносителей – пилоны с колючками наверху, кои стреляют молниями. Их можно встретить около взлётной полосы аэродрома. Они охраняют там перемещение, ведущий далеко на запад – к очень дальнему положению точки сборки. Выносителями так-же являются лжепроводники – они куда-то тебя провожают, что-то показывают, а на самом деле запутывают, чтобы ты проснулся, или заманивают в ловушку.

Дакини. Коренное женское население Кемара с зелёной светимостью. Если не призывать и не искать, то вряд-ли их встретишь.

Сущест, которых встречаешь в мире снов, можно различать по светимости. Несколько примеров: жёлтая светимость – сновидец; чёрная светимость (обычно у женщин) – сновидец, имеющий союзника; белая светимость – мертвец; зелёная светимость – дакия.

## ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ, в которой продолжается изложение затронутых тем

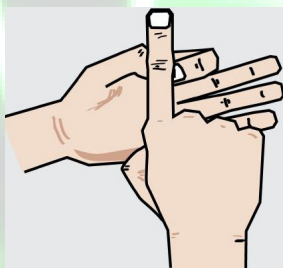
### Возвращение светимости

#### 1

Места, которые ты посещаешь в кемаре не всегда, похожи на эти-же места наяву, но соотношение меж ними есть. Поэтому силу, которую ты потерял во яви в каком-то определённом месте, можно вернуть, находясь при сновидении в месте, которое соотносится с тем местом во яви. Такой способ собиранья силы называется возвращением светимости и является хорошим дополнением к перепросмотру.

Если в кемаре найдёшь место, где приятно находится, то поищи там какую-нибудь привлекающую тебя вещь, и возьми её себе – это придаст силы. Или просто долго находишься в этом месте, пока не почувствуешь, что хватит. Или трись в этом месте об стены, пол, потолок, об каждую вещь, словно наматываешь с них на себя свою силу.

Чтобы находить такие места, в кемаре сложи колечком указательный и большой палец на левой руке, а к их ногтям приложи указательный палец правой руки так, чтобы кончики ногтей примыкали ко сгибу двух верхних частей пальца и 3-й нижней. Получится «магический компас». Куда укажет, туда и иди.



Ещё такие места указывают птицы, - иди в направлении их полёта или лети с ними.

#### 2

Светимость возвращается сама собой, когда человек прибывает в то место, где он эту светимость потерял. Светимость сливается с тобой, привнося в тебя знание, воспоминания и т.д.

Есть несколько мест, о коих достоверно известно, что там можно вернуть свою светимость:

1. В середине моря или большого озера, кажущегося безбрежным, есть остров с берегами в камышах. Сквозь них надо идти. Под ногами топко, по сторонам мелькают какие-то существа и тебе тут неприятно. Но потом ты попадаешь в заповедник, где хранится часть твоей светимости. Обычно сюда попадают во времена полного возвращения памяти.
2. Место посреди большого водоёма на острове или под водой во сказочных гротах. В это место тебя не пускают стражи, страшные животные, туземцы или ещё кто, но ты туда проникаешь. Потом тебе хочется скорее уйти, чем забрать предмет. А потом ты перебарываешь свой страх и в награду получаешь часть светимости и стражи тут-же превращаются в союзников. Возвращение светимости тут может выглядеть как нечто упавшее сверху, если ты плывёшь на корабле, или как нечто, принесённое для тебя рыбой, если ты под водой. Это какая-то красивая вещь, например: драгоценный камень или оберег.
3. Тюрьма, огромный счислитель, исправительный лагерь, военное училище – некое место принуждения. Пойти забрать оттуда свою светимость и уйти – плёвое дело. Но эта часть тебя постоянно ускользает и вновь оказывается там. Поэтому, чтобы окончательно её забрать, надо привыкнуть к неотступному чувству свободы.
4. Найди юго-восточную конечную станцию железной дороги или трамвайной кольцевой. Если никогда не встречал эту станцию, найди блудень из садовых участков и перемещайся на восток – до кольцевой станции. Её отличительной чертой является то, что пути там напоминают верхнюю часть восьмерки, петлю. Сначала это рельсы, расположенные на возвышении, затем дорога постепенно начинает превращаться в подобие американских горок. Рядом со станцией найди 2 большие площадки, разделённые металлическим забором. На площадках всегда происходят беспорядки – война, мятеж, забастовка. Это место может видаться и как двор твоей школы. За площадками находится высокое здание (дворец, храм, музей). Замок (довольно большое здание) находится выше города, выше огромного сооружения (которое у некоторых может быть стадионом или аэропортом), ближе к правой реке, правее огородного (трущёбного) блуденя, рядом с кольцевой петлёй железной дороги или трамвайных путей, рядом с двумя площадками, разделёнными металлическим решётчатым забором. Найди в замке стража и его сокровищницу. Ты точно будешь знать, где её искать, потому что в детстве ты много раз здесь бывал, но страж пугал тебя, брал в плен и ты откупался от него частью своей светимости. Скорее всего, она будет на 3-ем поверхе, а не в подвале, как тебе будут говорить. Обмани стража и проникни в сокровищницу. Перебегая с одной на другую из лестничных клеток, ты можешь путать стража. Главное не заморачиваться на предложения, которые тебе будут подсовывать – кого-то освобождать, кому-то помогать, слушать чьи-то советы и т.д.
5. Если двигаться по северной реке на запад, найдёшь древний замок. Там будет страж и ещё один кусок утраченной светимости.
6. 3 места по углам карты – они у каждого свои. Когда ищешь частички себя по этим местам, тебе всегда мешают, иногда очень сильно, потом ты должен проникнуть в защищаемое место и обыскать его. Почти всегда тебя при этом сопровождают 2-3 верных призрака, представляющих собой усреднённые слившиеся образы твоих друзей.
7. Во блуденях находится светимость только тех людей, которые были пойманы там во сне.

#### 3

Наяву приди в то место, которое тебе постоянно снится, и частенько посматривай на руки, мысленно (а лучше вслух) спрашивая себя: «Не сон ли это?». Осмотри такое место, сравни с частью разумности во сне, найди различия.



Светимость находится в тех местах, которые сняты часто, и в тех, куда тебя не пускают.

### Древо Жизни

Израэль Регардые писал:

Шар ощущений, окружающий плотное тело, называется "Магическое зеркало Вселенной", поскольку в ней представлены все оккультные силы мироздания, излучённые на шар, но вогнутые для самого человека. Этот шар окружает плотное тело, как божественное небо окружает звезду, в чьей атмосфере отражается её сила. Поэтому её устройство является копией большего мира, или макрокосма. В "Магическом зеркале Вселенной" существуют 10 сфир, излучённые в виде Древа Жизни как плотный шар.

Отсюда можно заключить, что Древо Жизни это не столько отображение расположения миров во Вселенной, как его обычно толкуют, сколько обозначение особо важных пузырей восприятия во Клаталлен человека.

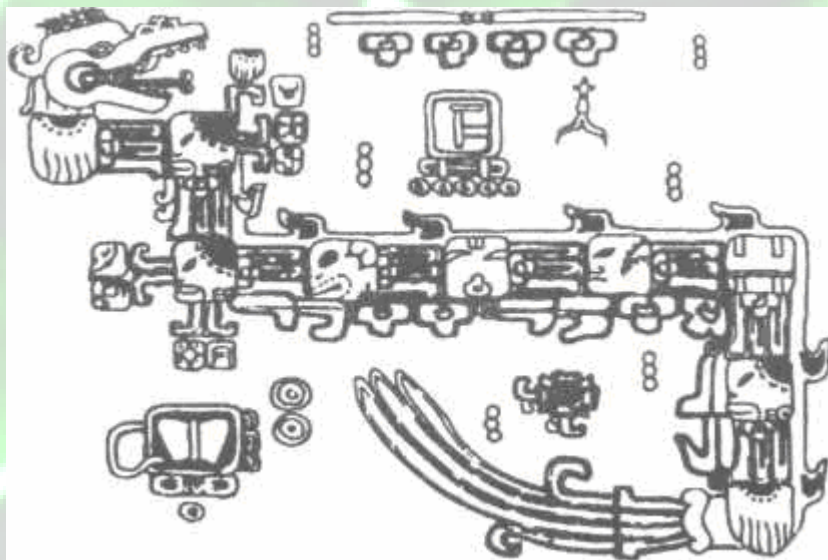
Однако, на западе каббалой называют исконную западную магию, куда привнесены имена божеств на иврите и некоторые элементы еврейской мистики. Это не настоящая каббала. В еврейской каббале считается, что Древо Жизни это всего лишь некая образная схема, изображающая взаимосвязь понятий, выраженных сфирами. Поэтому, когда говорят, что Древо Жизни это схема расположения звёзд, схема расположения миров или схема расположения чакр – это бред.

Исландское Древо Жизни – ясьень Иггдрасиль является схемой расположения земель в определённом мире или-же различных миров. Т.е. это тоже не является картой Личного Мира Сновидений, как и Древо Сфир ею не является.

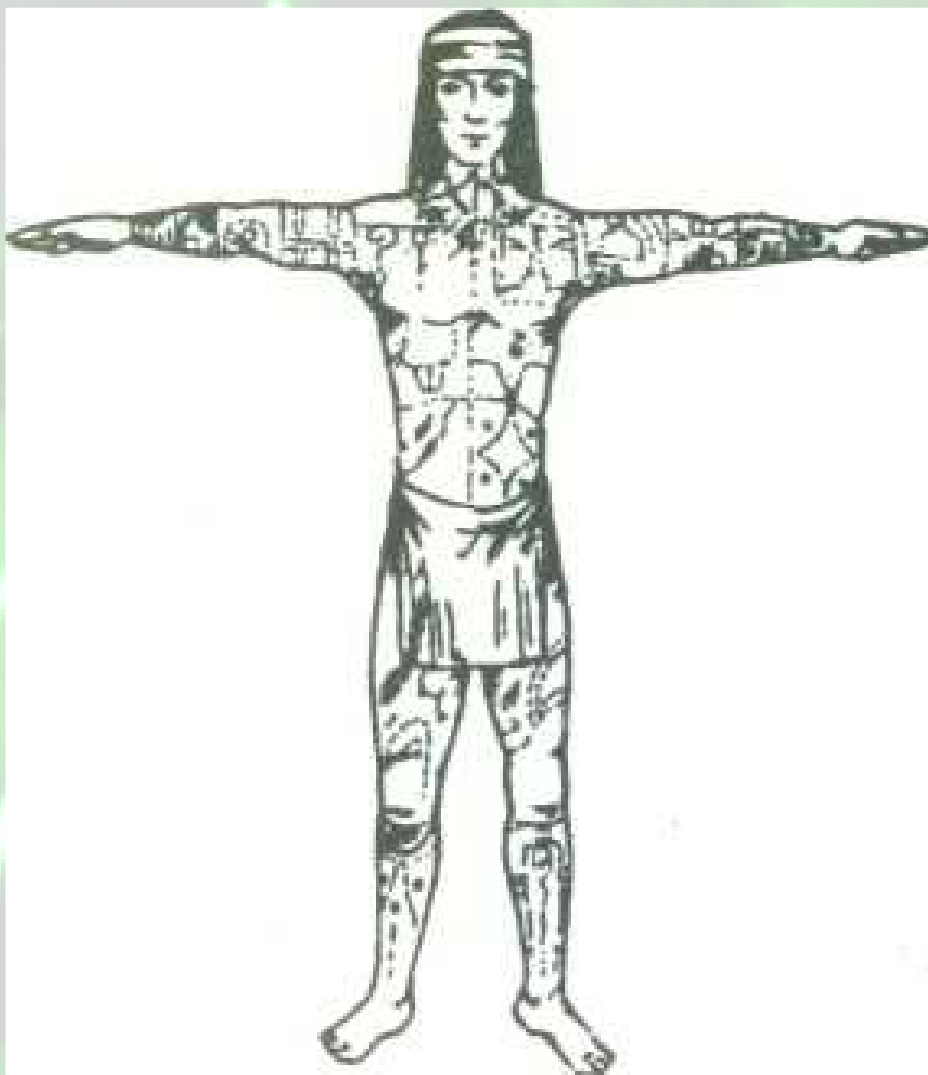
### Карта сил сна

Сие есть одновременно другой способ составления карты и совсем другая карта.

При составлении сновиденной карты не все народы исходили из пузырей восприятия. Например: ольмеки, ацтэки и сапотэки строили ведогонца исходя из накопления и качества сил, необходимых для сновидения, и, соответственно, на карте вместо расположения сновиденных областей обозначали места течения нужных сил. Ихняя карта выглядела так:



Несмотря на рисунок, данная карта является объёмной, её можно поворачивать и рассматривать с любой стороны под любым углом. Соответственно, в полной мере она может существовать только в воображении, на рисунке-же она может быть полностью выражена только на камне, т.к. он имеет 4 стороны. Или-же её можно нанести на тело:



Для составления такой карты стороны света расставляются следующим образом:

- юг – перед анахатой; ты смотришь туда лицом, если голова никуда не повернута;
- север – за анахатой, за спиной;
- запад – слева от анахаты, вдаль от левого бока;
- восток – справа от анахаты, вдаль от правого бока.

Такая расстановка обусловлена тем, что если ты в Кемаре находишься рядом с заснеженной горой, выражающей объём твоей силы Сить, то ты всегда находишься лицом на юг и т.д., а составление сией карты как раз и подразумевает непосредственную работу с закреплением Сить и развитием ведогонца.

Карту сил сна ты видишь каждый раз, когдаходишь в сон. Это может быть представлено как набор кубиков, которые имеют неограниченное количество способов построения. При этом ты понимаешь только то построение, которое тебе наиболее привычно и ясно. Его ты и зарисовываешь, это и будет карта.

Можно увидеть карту другим способом. Сядь или ляг как тебе удобно. Закрой глаза, успокойся и некоторое время созерцай то, что будет перед мысленным взором. Там будет мрак, какие-либо образы или и мрак и образы вместе. Вдыхай всё это в лёгкие и выдыхай прочь из организма. Продолжай так вдыхать и выдыхать до тех пор, пока перед глазами появится сетчатая структура, разлинованный экран, стена из однообразного узора или ещё что-то подобное. Основную часть узора можно использовать как личную янтру (иногда она будет появляться в повседневном мире, указывая тебе значимое событие или ещё что-то важное), а всё остальное в качестве карты сил сна.

Есть ещё один любопытный способ, который можно использовать для получения карты Сил Сна. В кемаре при разогревании куска кожи над свечой, на ней появляются очертания букв и картин. Рисунки на коже будут сохраняться до тех пор, пока свеча горит.

Сон является частью карты сил сна, и события в ней складываются в том виде, в той картине, в тех ощущениях и в тех переживаниях, которые для тебя естественны и понятны. Так происходит потому, что карта сил сна действует определённым образом – либо ты питаешь её, либо она тебя.

Карту сил сна питают:

- цвет;
- звук;
- вкус;
- запах;
- ощущение от касаний;
- знания;
- Сить.

Всё это суть части карты, из них складывается целое – твоё положение в мире сна. Это целое создают:

- твоё силовое строение как сновидца;

- силовое строение извне, имеющее сходную или такую-же частоту, как у тебя;
- внешние условия, действия и пранические образования, родственные твоему силовому строению.

Даже если ты достиг высокого уровня развития и можешь управлять состоянием сновидения, твоя карта сил сна всё равно будет состоять не только из твоей силы, но и из тех сил, с которыми ты можешь входить в соприкосновение и от которых ты зависишь. Одним из наиболее заметных проявлений сего является то, что в ваш сон могут проникать духи.

Карта сил сна – это некий объём, с которым тело входит в соприкосновение. Карта является образованием, которое создаёт твоё определение ощущений. Карта сил сна – это условия, в рамках которых твоя сила может изменяться. Карта привязана ко всем пространственно-временным соотношениям с учётом их прямого воздействия на человека.

Карта влияет как на сон, так и на твоё состояние в целом (т.е. и наяву тоже). Карта сил сна направляет твоё силовое строение. В зависимости от силы и наполненности карты сил сна можно судить о качестве жизни человека: чем больше точек соприкосновения твоего силового строения с картой сил сна, тем сильнее качество проживания сновидений, и наоборот.

Считывание карты и работа с ней возможны только тогда, когда ты научился осознанному вхождению в Кемар. В любом другом случае это будет лишь промежуточным опытом. Полное взаимодействие с этой картой происходит только во сне; при этом тело следует держать как можно более собранным в подходящей асане. Способность осознавать миг засыпания помогает находиться в прямом взаимодействии с картой, а сила позволяет влиять на карту.

После считывания карты сил сна надлежит узнать значение каждой части её рисунка и последовательность продвижения по ней, а так-же твоё нынешнее положение на пути этой карты.

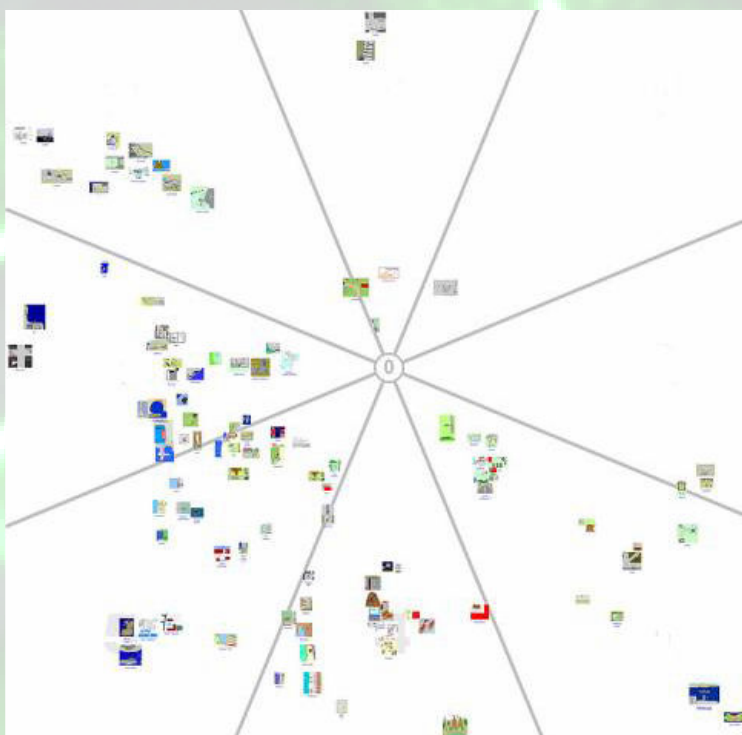
Исходя из пузырей восприятия, можно создать более-менее общую для всех карту. Исходя из качества сил сновидений, общую карту можно создать только для тех, кто использует одни и те-же силы. Например: ацтэки строили своих ведогонцев с помощью сил животных. Но этот способ не единственный, ведь можно подобрать какие угодно иные силы, и тогда их обозначение поменяется, карта будет выглядеть иначе. Если-же исходить из пузырей восприятия, то объяснение будет для всех общим. Поэтому далее я не буду рассматривать данный способ. Все желающие могут начать его применять, и тогда поймут его подробнее.

## Пути

«Путь с севера на юг – красная тропа из Чистилища к Источнику Жизни – религиозный путь народа (для физического мира: от головы к ногам и в землю) и жреца (для кемара: от земли-ног к голове и выше в космос); путь с востока на запад – синяя или чёрная тропа, ведущая к личному бессмертию – магический путь воина-шамана». Так сказано в одной древней книге, к которой мне случилось на некоторое время иметь доступ. В таком-же духе разные магические общества описывали свой путь следования по карте сновиденного мира...

### 1

Постепенно объединяя пузыри восприятия, ты заметишь, что одни области исследованы больше, а другие меньше или не исследованы вовсе. Наличие неисследованных областей указывает на то, что надобно их посетить.



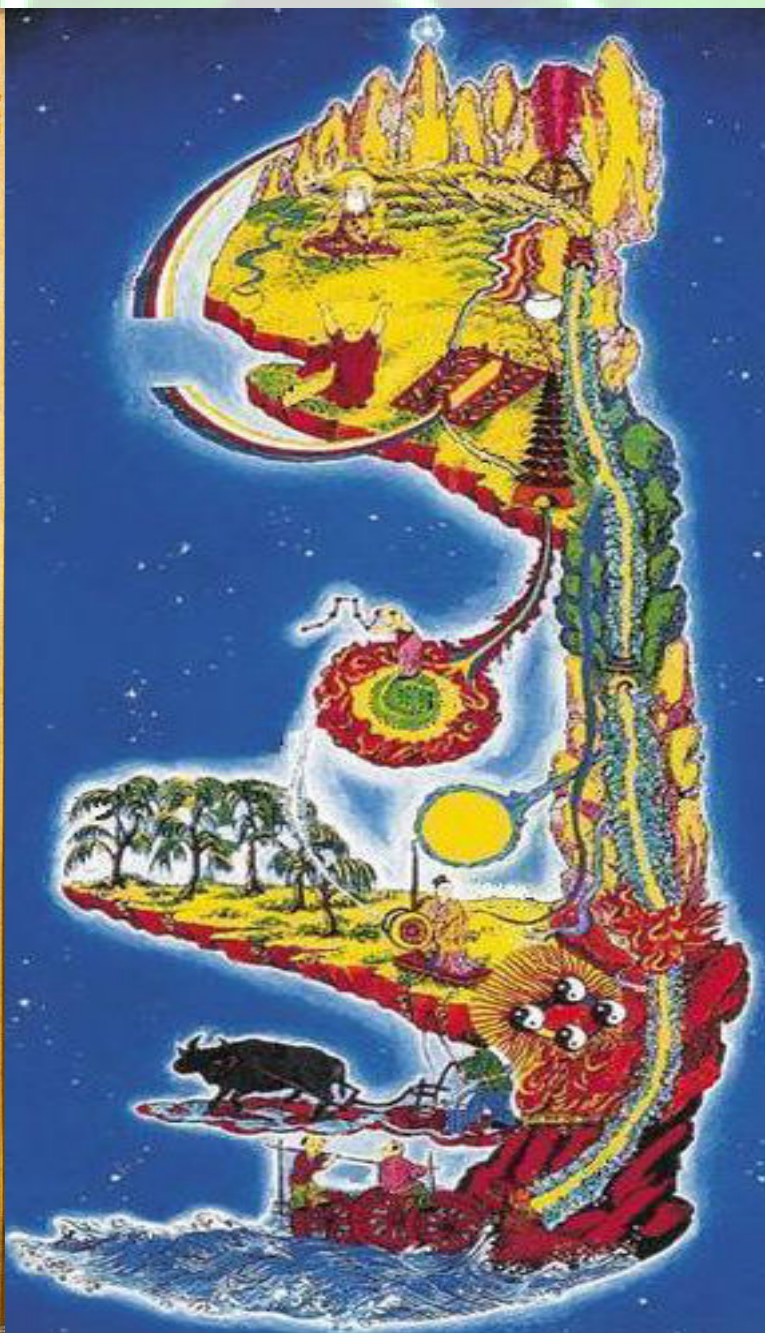
Ещё можешь заметить, что постоянно или очень часто находишься в одной и той-же области или движешься в одну и ту-же сторону. На карте это будет выглядеть так, что наиболее исследован только один пузырь восприятия (красный кружок на рисунке ниже) или места только в одном направлении (красная стрелка на рисунке ниже). Это говорит о том, что надо идти в другом направлении и исследовать другие пузыри восприятия.



2

Границы Кларлен видятся сновидцу как горы, т.е. карта во всех сторон ограничена горами. Различные общества сновидцев выбирают один из путей, ведущих за горы, и в Кемаре всегда движутся в ту сторону, стараясь никуда не сворачивать.

Например: один из тольэкских магических отрядов нашёл и открыл для себя проход на Юге, а все китайские шаманы стремились пройти через проход на Севере, который называли «Каменная лестница в небо» (предписывается медленно подниматься по ней – проходить каждый раз столько ступеней, сколько осилишь, но не лететь туда на облаке или туче), а путь к нему изображают так:



Вот так образно изображается пробивание сего прохода с помощью Змеистой Силы – когда её из муладхары направляют не вверх, а вниз:



Поскольку северная граница постоянно удаляется, некоторые идущие на север советуют двигаться так: идёшь к северной границе, от неё движешься на Юг, оставляя или познавая метки на пути (т.е. создавая след своей точки сборки), затем пронестись в обратном направлении (обычно это сновидение с поездом, самолётом или ракетой, где ты смотришь в окно и видишь оставленные метки). Таким образом, сила движения точки сборки загоняет тебя куда-то в Непознанное, ты осознаёшь и описываешь новое положение точки сборки, в коем оказался, затем осознанно ищешь путь обратно. И так снова и снова.

Когда вступаешь в какое-либо ведовское общество (при условии, что оно для тебя 1-е и раньше ты не состоял ни в одном подобном обществе), то глава общества должен определить, какая сторона света тебе подходит. Затем он должен направить тебя туда. Для этого он может провести какой-либо обряд, например: несколько дней по несколько часов подряд держать твою голову направленной в нужную сторону, в то время как твоё тело будет повернуто куда обычно. Это называется «Поворот головы».

Если же ты не состоишь ни в каком ведовском обществе, но достаточно долго остаёшься безупречным, то «Поворот головы» произойдёт у тебя сам собой. Внешне это может выражаться, например, в том, что в каком-то направлении ты ходишь чаще всего, причём не обязательно именно по дороге направленной куда-то, а просто твои ноги всегда идут в одну сторону. Это возможно благодаря тому, что работа нейронов мозга изменяется в зависимости от направления, в котором человек смотрит. Помимо этого, в мозгу есть нейроны, которые дают знать о расположении тела в помещении и в пространстве. Таким образом, то направление, в котором человек смотрит, оказывает прямое влияние на работу мозга и тела в целом.

Когда тебя знакомят с членами общества, которое открыло для себя только один проход, тебя, скорее всего, заставят приближаться к ним с той стороны, проход на коей они открыли. Сообразно этому будут расставлены и члены общества. Например: если общество открыло проход на Юге, то ты будешь приближаться к ним с Юга (сила течёт к ним с Юга и оставляет их, уходя на Север), и двое из них встанут, образуя проход, через который пропустят тебя, если сочтут это возможным.

### 3

В какую сторону ты движешься в Кемаре, в том направлении смещается твоя точка сборки. Например, если ты идёшь на Север, то точка сборки смещается вниз. И становится ясно, что данный путь связан с низкочастотной праной, с Нижними Мирами, а так-же существами, принимающими облик животных.

Дальний путь лежит через многие пузыри восприятия. По мере проторения пути эти пузыри увязываются, т.к. ты постоянно проходишь из одного и того-же пузыря в другой один и тот-же пузырь, тем самым создавая связь меж ними.

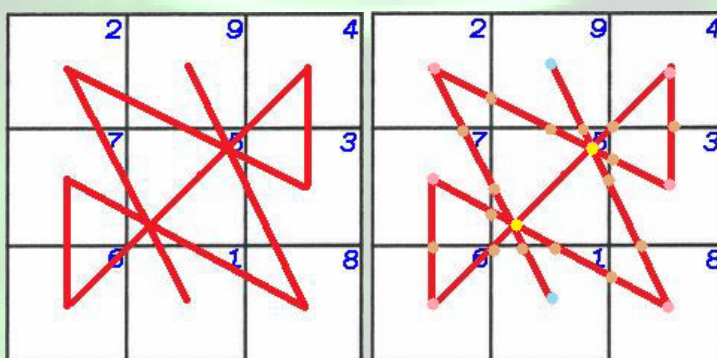
Чтобы выбрать проход, надо составить карту и посмотреть, какая дорога нравится больше, или от кого-то узнать об определённом проходе. А чтобы увязать пузыри, ведущие к проходу, есть 3 способа:

1. Постоянно спать головой в нужном направлении, а в Кемаре постоянно идти только в этом направлении, никуда не сворачивая.
2. Допустим, ты знаешь, что в верхнем дань-тяне есть пещера, а в ней Источник Чистоты и Ясности. Достаточно сосредоточиться на середине черепа и возжелать попасть в ту самую пещеру. Далее будут видения или только ощущения, но ты всё равно окажешься именно там и сможешь испить из источника.
3. Ощутить точку сборки на тонком теле и по выбранному пути постоянно двигать её туда-сюда из её обычного положения в положение, соответствующее заданной цели. Например: во случае с пещерой, надо двигать её из Дома в Пещеру, т.е. из среднего дань-тяня в верхний дань-тянь.

Если ты выбрал место назначения и достиг его хотя-бы однажды, точка сборки будет постоянно стремиться туда, т.к. путь уже проторён. Например: если ты избрал местом назначения какой-либо из Верхних Миров, тебе будет снится то, посредством чего ты можешь туда забраться (лестница, ступени, канат, дерево), перенестись (вимана, птица, водомёт направленный вверх, земля толкающая тебя в высь) или же ты просто будешь там оказываться безо всяких средств (шёл по улице, зашёл за угол, а там Верхний Мир).

### 4

На «Каменной карте» числа от 1-го до 9-ти стоят не по порядку. Если их соединить в правильном порядке, то получится следующий знак:





В разное время он принимает разные положения и это учитывается при выборе благоприятного времени строительства и починки дома. Помимо этого, учитывается чем занят Васту-Пуруша в данное время – от этого зависит насколько удачно будет идти строительство или починка здания, а так-же проживание в нём.

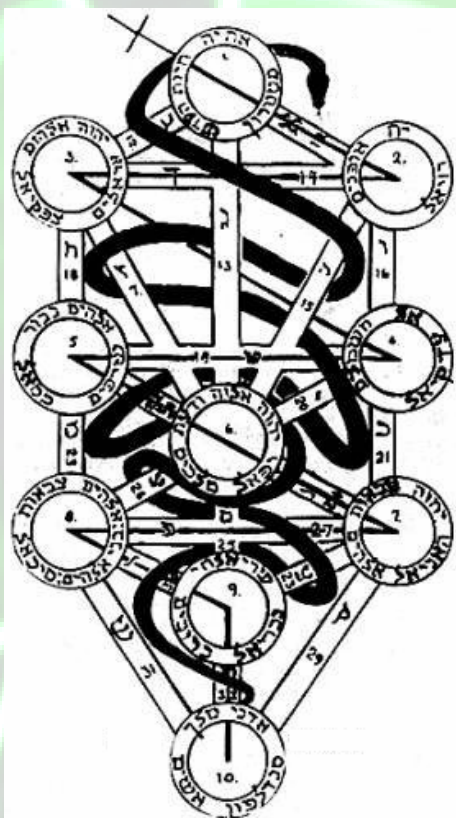
В случае со снами всё это тоже учитывается. Например: если ты решил выйти во 2-е Внимание через юго-восточный угол карты, то дожись времени, когда Васту-Пуруша будет лежать в ту сторону головой и не будет занят чем-то беспокойным. Тогда путь будет благоприятен и препятствий на пути будет мало.

Васту-Пуруша живой, но создан он искусственно древними магами, чтобы хранить сведения и быть отображением порядка мировых волн. Его создали как указатель, и ты можешь использовать его по назначению. Он не сможет быть твоим союзником, т.к. в его программе это не прописано. Но, смотря на него или задавая ему вопросы, ты сможешь узнать многое о вейниях порядка времени – когда какие действия благоприятны, а какие наоборот. На вопросы о чём-либо другим он вряд-ли ответит, т.к. это не прописано программой. Именно от Васту-Пуруши исходит «голос Видения», который никогда не врёт.

Васту-Пуруша всего один, а не у каждого свой во сне. Во сне ты видишь именно его самого, всегда одного и того-же. Иногда ты можешь увидеть излучение от него в твой сон, но оно бледное и быстро рассеивается, так что спутать его излучение с ним самим невозможно.

## 6

На Древе Жизни уже указано, какая сфера с какой связана. От сферы к сфере тянутся цинары – каналы, посредством коих они связаны. Каббалисты стремятся достичь Кэтер. Они протоптали туда 2 тропы: Путь Змеи (чёрная змея на рисунке ниже) и Путь Молнии (чёрная линия с крестиком наверху на рисунке).



Если наложить сие изображение на каменную карту, то ты можешь не только пройти любым из этих путей, но и наметить свой путь, не похожий на эти.

Для сего, когда рисуешь карту, точкой-чёрточкой или линиями другого цвета обозначай какой пузырь восприятия с каким связан, т.е. из какого места в какое ты попадаешь чаще всего. Это имеет смысл узнавать только из ярких снов и дрёмы, т.к. в них связи отображаются как они есть, а в осознанном сне ты можешь сам строить связи. Например, вот как это изображено на карте Любомудра:





понимаешь, что твой Личный Мир Сновидений образовывался не только твоим сновидением... Совершив путешествие туда, ты утратишь Кутумбу, и твоё астральное тело приобретёт насекомоподобный вид. Вероятно, после этого ты станешь чем-то вроде энэрговампира...

Тот, кто бывал там, может увидеть в видениях особый символ, чтобы через него сразу попадать туда, и давать посвящение, делающее светимость чёрной.

### Использование образов

Зная, как выглядит в Кемаре тот или иной удес, можно либо в Кемаре либо наяву производить с его кемарным образом различные действия, кои повлияют на него и на то, за что он отвечает.

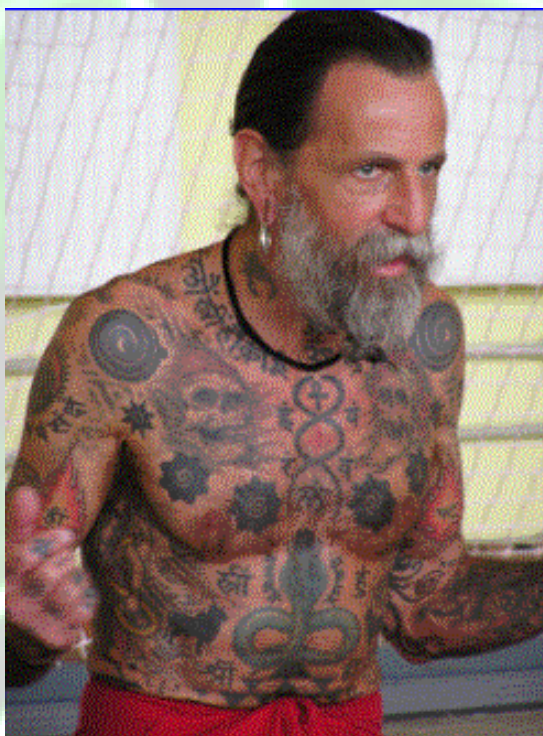
#### 1

Самое простое – это воздействие с помощью образа. Хоть наяву, хоть в Кемаре.

Например, у тебя болит печень. Нарисуй сновиденный образ больной печени и сожги его, затем нарисуй сновиденный образ здоровой печени и некоторое время носи его на теле на уровне размещения печени, а когда дремствуешь, клади его на себя в этом месте.

Если хочешь оказать влияние на какой-либо удес другого человека, нарисуй сновиденный образ его удеса. Далее воздействуй как решил – хоть коли его ножом с чёрной ручкой, хоть небесные очистительные праны в него посылай, хоть складывай лист с рисунком как тебе вздумается...

Более сложной разновидностью сего является наколка. Например, для скорейшей увязки 24-х областей некоторые шаманы делают себе наколки с образами сновиденных мест или их обитателей. Наколка делается в том месте, напротив коего расположен пузырь восприятия с накальваемыми образами или в том месте, куда желаешь переместить этот пузырь.



Позднейшим отображением применения сего способа являются индусские рисунки, где на теле йогинов наколоты сновиденные образы и обитатели разных миров вперемешку с изображением чакр, пран и дэватов, т.к. данный способ у шаманов переняли некоторые йогины (в основном последователи тантры, дакини-видьи и абхичары).



Данный способ основан на том, что сновиденный образ, перенесённый во явь, являясь копией, притягивает к себе свой подлинник. А т.к. копия размещена на одном месте и не может быть оттуда сдвинута, то и подлинник притягивается туда-же и закрепляется там.

Исходя из этого-же, некоторые носят высокие шапки, дабы закрепиться в кастах выше 7-й (кончик шапки соответствует чакре желаемой касты).



Если можешь удерживать и внедрять воображаемые образы, то не рисуй и не накальвай.

## 2

Далее идёт использование образов для погружения в Кемар. Обычно, все используют их без привязки к точкам тела или всегда сосредотачиваются на любимой точке, а образы берут из разных пузырей восприятия. Но можно и совместить – на какой точке сосредотачиваешься, её образ и воображай.

Например, сновиденный образ точки чуть ниже правого соска – котлован. Зная это, можно составить следующее упражнение.

Когда начинаешь засыпать, - не полностью, а на четверть завались на правый бок.

Вообрази ложбину или котлован. Совмести эту картинку с телом, чтобы дно котлована входило в грудь в области средоточия сновидений (правая часть грудной клетки на уровне чуть выше солнечного сплетения, под соском). Котлован должен быть огромным воображаемо, но маленьким в соотношении с телом. Он должен вмещаться в твой правый бок.

Раскрась картинку – трещины скал, кусты, траву. Медленно осматривай её сверху вниз и пытайся почувствовать её в своём теле. Пусть на дне впадины будет маленький ручей. Почувствуй воду, плоть воды. В теле должны быть ощущения в этом месте.

Тихо и постепенно увеличивай наклон тела на бок.

Сохраняя воображённую картину и телесные ощущения, создай кольцо тела вокруг котлована: прими положение зародыша, лёжа на правом боку (это называется «кольцо сновидений»).

Если заснёшь, удерживая внимание на телесных ощущениях котлована, то осознанно войдёшь в Кемар или, как меньшее, получишь яркий учебный сон.

Более простая разновидность сего: дожидаться появления образов при закрытых глазах, выбрать один из пролетающих шаров восприятия, найти на теле точку, к которой он относится, затем сосредотачиваться на ней и входить в этот пузырь. При этом, он не будет рассыпаться и всосёт тебя в себя быстрее, нежели при других способах.

## 3

Следующее по сложности – открытие навыков. Рассмотрим на примере навыка погружения в Сумрак.

Когда находишься в обычном сне и осознанности нет, или в ярком сне, где её почти нет, любая опасность тебе по барабану. Но при увеличении осознанности травмы, полученные во сне, дадут себя знать наяву. Поэтому иногда бывает полезно убежать из того пузыря восприятия, где появилась опасность. Убежать можно как в другой пузырь Кемара, так и в Сумрак, что является несколько иной мерностью.

Попробуй разорвать ткань сна и войти в Сумрак. Ткань сна разрывается, тыходишь в расщелину мрака и погружаешься в непроглядную темноту, в слои тёмной материи. Может показаться, что там нет ничего, но на самом деле там обитают кусачие твари и имеется проход с сотней дверей. Ты там беспомощен и воспринимаешь какие-то намёки на перемещение, боль, страх и прочее, но почти глух, слеп и подавлен этим. Не плавай во мраке, не суетись там, не проявляй большого любопытства, веди себя тихо, как мышь. Обожди там некоторое время, затем выходи из Сумрака и окажешься в другом пузыре восприятия, а коли пожелаешь, то в том-же, откуда убежал, но пасность к тому времени, скорее всего, уже минует.

Это трудно и получается редко. Но через сновиденные образы всё можно упростить.

В Кемаре на стоянке автобусов или такси у аэропорта найди цыган. Их можно найти и в других местах Города – на рынках и вообще в тех местах, где ты знаешь, что они там будут. У них можно купить старинные и иные полезные вещи. Попроси цыган продать тебе ягоды Аялана, разрывающие ткань сна. Ягоды эти твёрдые, большие и похожи на жёлуди. Если не хочешь покупать, то можно их набрать на глиняных откосах у восточной реки. Купи или наберите штук 5-10. Затем отойди от цыган и опробуй ягоду в действии – брось её на землю. Откроется широкая чёрная трещина. Медленно погрузись туда и ты в Сумраке. Затем выйди из Сумрака, двигаясь в том направлении, откуда зашёл туда.

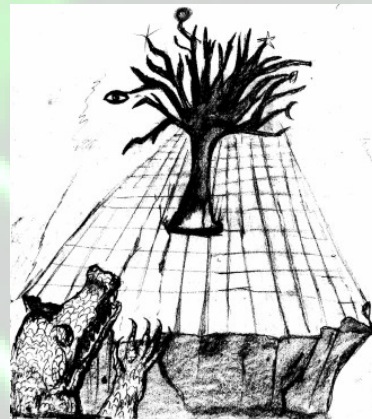
## 4

Последнее по сложности – создание связи между мирами. Допустим, ты решил создать такую связь с помощью сновиденного образа точки сборки.

Наяву выбери надёжное неприметное место в своём помещении, куда не будут совать нос родные и близкие. Положи в этом месте небольшую неприметную коробочку или мешочек. Положи в неё кусок кристалла или толстого стекла, бусину, шарик или иную вещь любого размера, которую считаешь пригодной для хранения твоей сновиденной светимости. Если кладёшь кристалл, камень или иную вещь, в которой заключён дух, предварительно познакомься с ним и договорись. Не будет лишним, если предварительно проведёшь очищение этой вещи.

Теперь нужно сделать так, чтобы в коробочке оказалась часть твоей светимости. Для этого есть 2 способа:

1. В 1-м сне найди помещение, где наяву ты спрятал свою коробочку. На то-же место, что и наяву, положи такую-же коробочку, но пустую. В следующем сне подойдите ко главному входу в зал ожидания аэропорта. Поверни направо и найди 2-4 дверь от главного входа – она помечена мелом и может располагаться в главном корпусе аэропорта или в соседнем строении. Войди через неё в небольшое помещение. Там будут люди, которые остановят тебя, отвлекут и выбросят из этаоо пузыря восприятия, поэтому действуй быстро. В том помещении ещё две двери – на противоположной от входа стене и слева от тебя, входи в левую. Тебя тут-же понесёт вперёд и вниз на скользком пандусе или быстром эскалаторе. Присядь на корточки и держись как можно ближе к левой стене. У самого низа пандуса/эскалатора нырни в низкий проём в стене слева от тебя. Там находится тайное убежище, сиди там и не выглядывай наружу пока всё не успокоится – ты это услышишь. Когда шум утихнет, подберись к проёму и осмотри зал аэропорта. Многие видят слева от проёма бассейн с крокодилами (если-бы не нырнул в проём в стене, тебя-бы снесло в этот бассейн), а в середине зала – нечто похожее на раскидистое дерево с длинными щупальцами вместо веток. Когда поймёшь, что можно прокрасться к стволу, подойди и сорви нарост, являющийся ядром светимости похожим на глаз. И сразу-же перенесись в Сумрак или в другой сон, а затем вернись в свою комнату и положи ядро светимости в тайник. Если тебя унесёт в бассейн или ты попадёшь под щупальца, то старайся проснуться – так будет меньше вреда. В самом тяжком случае тебя ожидает полоса неудач от 2-х седмиц до месяца, возможны осложнения со здоровьем и прочие следствия большой потери силы.
2. Наяву положи рядом с собой свою коробочку, затем во дрёме сосредоточься на точке сборки и её сновиденном образе в виде водяной воронки. Вниманием войди в самую середину воронки и погрузись в неё на такую глубину, где ты во что-то упрёшься или тебя что-то остановит. При этом вода вокруг исчезнет или расступится и ты увидишь лопасти, вращавшие воду (они остановятся), а в середине небольшое отверстие. Из этого отверстия извлеки большой красивый объёмный овал. Вспомни о лежащей рядом коробочке и ощути её сновиденный образ – он должен быть таким-же как наяву, только из другой материи. Положи добытый овал в сновиденный образ коробочки и закрой её.



2-й способ срабатывает не у всех...

Это упражнение создаёт переход силы из Кемара во Явь и обратно. Имея такой переход, тебе будет легче перемещаться туда-обратно, а в особенности – возвращаться. Будет удобнее, если коробочка будет лежать у тебя в спальне, а перед сном ты будешь ощущать связь между вещью в коробочке и точкой за спиной на уровне чуть выше правого соска. Научись с помощью этой связи притягиваться из Яви в Кемар и из Кемара во Явь.

Наяву раз в седмицу вынимай вещь из коробочки и осматривай, отыскивая различия с её предыдущим состоянием.

## Творение

### 1

Сядь неподвижно, ни на что не опираясь спиной и не скрещивая конечностей, ощути Клаллен и плавающие в нём пузыри восприятия. Ты почувствуешь некую плотность и размазанность и словно что-то тебя толкает в грудь.

Теперь ты можешь как угодно влиять на пузыри восприятия. Допустим, в каком-то из сновиденных мест стоит стена, которую ты не можешь ни обойти, ни снести. Или в каком-то месте на тебя постоянно нападают или там живёт кто-то нехороший. Найди этот пузырь и войди в него. Найди в нём то, что хочешь изменить, и измени.

Нежелательный образ лучше не переделывать, а растворить, особенно если он является живым существом. Если-же он создан силой твоего воображения, можно его переделать.

Когда нужные изменения произведены, наполни силой то, что изменял. А если создавал что-то новое (например, строил крепость), то тем более. Несколько дней не посещай этот пузырь восприятия, дай ему прийти в себя и принять произведённые изменения, забудь о нём на пару дней. А когда вспомнишь – смело направляйся туда и проверь что получилось.

### 2

Как уже говорилось, сила выглядит как шары. Эти шары делятся на Шором (исходные – которые уже есть) и Кавай (созданные – которые ты можешь создать сам). Шором всегда тяжелее Кавай.

Самые простые разновидности Каваев используют целители и боевые маги. Ощути вокруг прану, слепи из неё шар, катай его и вкладывай в него цель в виде образов и намерения. Когда шар готов – вложи его в образ больного или противника (в зависимости от цели) и дожись ощущения, что этот шар сам собою увязался с нужными пузырями восприятия того человека, т.е. врос в него как родной. Это залог успешного воздействия.

### 3

Можно изготовить не только шар с какой-то мелкой целью, но даже новый пузырь восприятия. Такой шар называется Мекавай. Сложность заключается в том, что Мекавай сложнее оживить, требуется довольно много силы.

По мере его оживления очень часто приходят существа, которые просят туда на поселение – если делаешь пузырь для себя или для того, кто тебе не враг, лучше не пускай туда посторонних существ. Их присутствие поможет быстрее оживить шар, но в дальнейшем они будут обманывать и грабить своего хозяина.

Так-же в пузырь можно поселить душу любого существа (например, спящего человека, - он будет сновидеть себя постоянно только в твоём созданном пузыре) и можно её туда не просто поселить (т.к. поведение того человека непредсказуемо, если он сновидец), но и оживить его какое-либо строение внутри пузыря (например, заточить её там в бутылку, как джина).

Когда Мекавай готов, его надо вживить – вставить под Клаллен в нужное место и увязать с соответствующими пузырями восприятия. Но не торопись сразу его сновидеть! Он новый, ему требуется сила, и если ты в него зайдёшь, он быстро выкачает силу из тебя. Некоторое время постоянно подпитывай его от стихий, Солнца, ядра Земли и от всего живого. И лишь когда ощутишь, что он стал тебе родным, лишь тогда можешь его сновидеть.

Можно создать Кавай с установкой, что посещая такое-то место, ты всегда осознан, а потом внедрить этот Кавай в Шором того места. Или-же сразу создать Мекавай, в коем ты всегда осознан.

#### 4

Мекавай можно вживить не только под Клаллен любого живого существа, но так-же и неживого. И не только под Клаллен, но и в любом месте вне его, т.е. можно создать новое место в любом из миров 2-го Внимания на любой звезде. Тогда он будет увязываться с пузырями восприятия той звезды, на которую ты его поместишь. Камто – так называется такой шар.

Обычно так строят себе отдельные места различные линии шаманов. Когда Камто построено, для прочности ему присваивается имя, мантра, числовой код, мандала, мудра и асана – всё это, что-то одно или несколько на выбор. Зная что-либо из этого, можно попасть ко стражу Камто, который, если сочтёт нужным, то пропустит тебя. В Камто магов-одинок попасть проще, но всё-же успешность нахождения там зависит от их желания – ты не сможешь проснуться, пока хозяин Камто тебе не позволит. Не веришь? В сновидении настройся на радугу и на выдохе произнеси КХЭ-Ё-ЦААЛЬ, - и попадёшь в Камто одного индейского мага...

В вервах с длинной цепью приемственности часто рисуют карту приемственности, выглядящую как родословное древо. Каждый приемник учения создал свой мир (Иллитуя) или своё место (Камто), куда забрал своих избранных учеников. Своё Камто он увязан с пузырьём Камто или Иллитуи, созданного его учителем. Так и тянется цепь. Хотя не всегда новые приемники создают новые места, иногда они уходят в места, созданные ранее другими мастерами их линии.

Если наяву у шаманской линии есть храмы или Места Силы, то их Камто может быть увязано на один из Шоромов этого места. Бывает, что Иллитуи тоже так увязывают, но это редкий случай, чаще их крепят к одному или нескольким Камто.

#### 5

Можно не только внедрять новые пузыри (изготовленные или естественные), но и выбросить из Клаллен любого существа (в том числе и звезды) любой пузырь восприятия. Выбросить можно просто так или заменить на другой. Кроме того, можно в любом порядке поменять пузыри местами, изменить их увязку, даже изменить их шарообразный вид на какой угодно другой. Само собой, не стоит делать этого бездумно, всегда должна быть цель.

### Алхимия в сновидении

Иди на юг и найди там Ворота. Повернёшь на них ручку и высвободится огненная река. Веди её вверх особым образом, чтобы провести через средний дань-тянь, правильно выбирая для реки русло. На севере в верхнем дань-тяне упри реку в гору, не дав ей растечься. Гора должна быть особая – она выделяется среди других гор потому, что иные горы эта река может проплыть. Так ты поднимешь себе Кундалини.

Есть подобные способы и для других целей. Они не всегда привязаны к сновиденной местности, иногда требуется просто выполнять определённое упражнение, которое только в сновидении работает надлежащим образом.

Заниматься такими вещами можно только тем, кто научился находиться внутри сна в осознанном состоянии сколь угодно долго, иначе они не смогут довести нужное действие до конца, проснувшись до его завершения.

### Харчевня

#### 1

Когда ты осознанно вышел из тела или осознался в Кемаре, важно знать, что твоей силы хватит ровно настолько, чтобы дойти до некоего места пополнения силы раньше, чем тебя вынесет обратно во Явь.

Таковым местом является Перекрёсток Миров. Для удобства можно вознамерить увидеть его в более привычном виде. Отождествление происходит так:

- Перекрёсток Миров – перекрёсток дорог;
- место пополнения силы – харчевня, столовая, кружало;
- сила – еда в столовой;
- расплата за получение силы – деньги, уплаченные за еду (когда отдаёшь – всегда теряешь, поэтому не отдавай просто так, только за дело);
- источник силы – тот, кому платишь деньги (разносчик, повар, хозяин заведения).

Эти отождествления не надо выдумывать, они существуют сами по себе. К примеру, занятой особенностью осознанных снов является одежда. Когда ты в кемаре, обрати внимание, одет-ли ты? Сними всё, что есть на тебе! Одежда может быть заметной – например, шлем или перчатки, а может быть самой обычной, как то майка или трусы. Сними всё! Ты увидишь, что это не всегда бывает просто – порой одну и ту-же вещь приходится снимать несколько раз, или снял одно, а на его месте возникает другое. Любая одежда выражает ограничения, и когда ты всё снимешь, тебе станет легко и приятно, у тебя прибавится силы и осознанности, ты сможешь продержаться в кемаре в осознанном состоянии гораздо дольше, чем в одежде. Или другой пример: снег – это холод, а холод – это отток силы, поэтому если видишь во сновидении снег, лучше уноси ноги из этого места, а если принимаешь снег за потерянную силу, которую можешь вернуть, то втирай его себе в кожу, и осознание повысится.

Перекрёсток дорог сам по себе является Местом Силы. Особенно хорошо, если он совпадает с природным Местом Силы. Места Силы в Кемаре ты, скорее всего, обнаружишь на Севере, т.к. оттуда течёт Джайвик (сила Земли), или на Востоке, ибо оттуда течёт Праник (сила жизни).

Там, где пересекается особенно много миров (2 и более), сновидцы создают сложные устройства для перемещения в эти миры. Такие устройства называются «Оша-айе». Одним из Оша-айе и является Харчевня.

Но местом пополнения силы не обязательно будет здание столовой. Это может быть и просто еда, разложенная на перекрёстке, или разносчик еды либо ещё что-то. Тоже самое и с остальными частями отождествления.

Дорогу к Харчевне можно отследить по движению населения мира снов и по растительности.

Мир снов населяют 3 вида существ:

1. спящие люди;
2. мыслеобразы;
3. коренное население.

Мыслеобразы кормятся в узловых точках Сознания Земли. Коренное население мира снов питается там-же. Т.е. все они идут в направлении таких точек, и, если следовать за ними, ты непременно попадешь в узловую точку, где и находится одна из Харчевень.

Поблизости Харчевень всегда много животных, там растут мощные деревья, там преобладает пышная растительность насыщенного цвета.

Качество силы, которую можно получить в Харчевне, оценивается так:

- низкая частота – трава красного цвета, большое количество разных видов грибов;
- средняя частота – трава жёлтого цвета, большое количество разных видов грибов;
- высокая частота – трава и кустарники зелёного, синего и голубого цветов, мощные деревья.

Надо определить, где в твоём Личном Мире Сновидений находится Харчевня. Найдя её, необходимо подпитаться. Если там много травы, ягод и грибов, то их надо пожевать. Если там есть мощные деревья, то надо найти на стволе площадку и приложить к ней левую ладонь. Если там лежит еда, то её надо съесть. Если там водятся сильные животные, то на них можно охотиться и так-же употреблять их в пищу. Кроме животных, там могут быть существа, являющиеся живыми накопителями силы – от них тоже можно подпитаться.

При засыпании желательно вознамеривать, чтобы вне тела ты сразу оказывался уже в Харчевне или хотя-бы неподалёку от неё.

В подкрепление сего можно прийти на место её расположения наяву. Наверняка, ты ощутишь, что она находится в тонком слое этого места. Возможно, ты её там даже увидишь. Если увидишь, то это уже большой плюс и возможность для перемещения плотного тела в Кемар.

Войдя в Харчевню, ты окажешься в зале, где будут столы, двери в разные стороны, окна, странники и хозяин заведения. Харчевня как место является отражением представлений о ней и видится в зависимости от твоих представлений о ней как о месте.

Из зала идут проходы – они соответствуют Линиям Мира. Каждая Линия порождает определённое число миров. Вид прохода отражает суть Линии, цвет – качество её силы, строение – скорость течения времени в мирах этой Линии. Если проход выглядит прямым, то скорость течения времени такая-же как в нашем мире; если приход изогнут, то скорость другая; если закручен, то скорость времени имеет огромную разницу по отношению к нам.

По сторонам прохода находятся двери, являющиеся входами в эти миры.

Рядом с каждой дверью находится окно, в которое можно увидеть мир, находящийся за дверью. Если мир обитаем, то за окном увидишь города; если-же мир необитаем, то за окном будет пустыня, развалины и т.п.

В некоторых Харчевнях имеется Смотровая Башня с окнами. Там можно увидеть всё происходящее на той ветви миров, которые объединяет харчевня.

Пища на столе Харчевни отображает те миры, куда ведут двери, а так-же нравы и обычаи тех миров. Не бери много незнакомых блюд, ведь пища может как дать тебе больше силы, чем ты потратишь на её покупку, так и наоборот.

Деньги, уплачиваемые за еду, это твоя личная сила. На них, как правило, стоит твой знак, т.к. они связаны с тобой лично. Не трать их слишком много, иначе утром будешь чувствовать себя слабым и разбитым.

Странники – это другие сновидцы, пришедшие сюда с той-же целью, что и ты. Они могут быть совершенно из любых миров – как близких, так и далёких. С ними возможны общение, игры, обмен, торговля и иные виды взаимодействий. В частности, выигрыш в игре принесёт тебе много полезного, равно как это может принести обмен и торговля.

Хозяин заведения бывает с женой, но бывает и один. Это загадочное существо. Обычно это древний маг, создавший данную Харчевню. Так-же это может быть его воплощение или управляемый им ифрит. Хозяин принимает тебя в зале, но может пригласить и к себе в отдельное помещение. Оно выглядит как рабочее помещение мага, - там имеются магические вещи, книги и т.п., которые можно купить или обменять.

Возвращаться из миров, в которые ты попал через дверь в проходе Харчевни, нужно тем-же путём – через Харчевню, дабы не размазать свою силу по Линиям Мира и мирам.

Зная способ изготовления Мекаваев, со временем ты и сам сможешь создать свою Харчевню на Перекрёстке, это будет большим источником силы и прочих доходов.

## 2

Не обязательно искать Харчевню, можно просто искать пищу.

Можно без особых опасений есть еду там, где никого нет рядом, и безо всяких опасений есть то, что ты сам сделал из воздуха. Сложи ладони раздувшейся лодочкой и подумай о какой-либо еде – она появится в ладонях, или прикажи еде появиться перед тобой, потом немного забудься и вот она. Но то, что тебе предлагает кто-либо, лучше не есть, ибо наяву потом может болеть голова и вообще плохо будет. Ничего нельзя есть в Мире Мёртвых, т.к. после принятия их пищи, ты не сможешь вернуться.

Бывает пища, которая сама по себе придаёт тебе силы, а бывает и такая пища, силу от которой ты получаешь только в том случае, если не столько ешь, сколько наблюдаешь за своими ощущениями во время еды. Поэтому кушать нужно медленно, наблюдая за вкусовыми ощущениями, вживаясь в сновидение.

Кроме пожирания, можно просто вбирать в себя, растворять в себе пространство сновидения. Эти действия придают силы и обостряют чувства, сновидение становится необычайно явным, а при попытке вернуться во Явь бывают вложенные сны.

У некоторых поедание пищи вызывает движения сглатывания у спящего тела и, как следствие, быстрое просыпание. В таком случае еду можно использовать для скорейшего возвращения из Кемара, коли в том будет надобность.

## 3

В Кемаре можешь встретить других сновидцев, которых узнаешь по их внутреннему свету и разумному поведению. Но кроме них в Кемаре очень много призраков, выглядящих как люди, разумность и осознанность коих не видна. Эти неосознанные призраки строятся твоим подсознанием, поэтому наличие их в Кемаре это растрата твоей силы.

Эти призраки создаются из твоей личной силы под влиянием твоей нечистоты. Чем грязнее твоя прана, тем больше таких призраков будет в твоих снах и тем меньше у тебя будет силы. И, соответственно, чем ты чище, тем их меньше, а так-же меньше тех существ, что тебе мешают.

При встрече с ними нужно дать задание намерению поглотить силу какого-либо из этих призраков, а по сути – вернуть твою силу, выраженную в виде сего призрака. Для этого достаточно указать рукой на призрака и сказать: «Хочу поглотить силу». Слова в случае постановки задания перед намерением являются вспомогательными, это хитрая уловка, но она не обязательна. Однако, если у тебя недостаточно личной силы, т.е. сила ограничений выше твоей личной силы, то ты не сможешь поглотить призрака.

Поглощение может выглядеть, например, так: вытягиваешь правую руку перед собой в сторону призрака и громко говоришь: «Поглотить силу», после чего призрак засветится изнутри и в виде желтоватого тумана и быстро затечёт в твою руку через правую ладонь.

Когда ты в Кемаре поглощаешь силу, это может вызвать некоторые ощущения в теле, причём они различаются в зависимости от составляющей сна, сила коей была поглощена. Эти ощущения могут отличаться в различных пузырях восприятия. Нужно обращать внимание на ощущения во время поглощения силы, нужно отслеживать свои ощущения в такие мгновения.

В самом начале пути есть смысл поглощать только силу неосознанных призраков. Только когда твоя личная сила возрастёт, есть смысл поглощать силу действенных составляющих программы сна. Их надо сначала увидеть как силу, а затем поглотить.

#### 4

Кроме Харчевен, в Кемаре имеются потоки силы. Они выглядят как туманные движущиеся каналы, реки, пар, облака. От них тоже можно запитать себя или созданных тобой существ. Будет разумно, если ты создашь хранилища для собранной тобой силы (например, в виде бочек или иных ёмкостей). Сила, помещённая в них, будет подобна холодной плазме. Помимо хранилищ, имеет смысл создать передатчики силы и перевозчики этих передатчиков, - дабы они всегда могли напитать всё, что ты создал (крепость, слуг, войско, вещи и прочее).

#### 5

Так-же в Кемаре имеются сгустки сведений. Они выглядят как клубящиеся камни и огромные туманные грибы. Помимо считывания, сведения из них можно поместить в созданные тобой носители. Носители для сего лучше всего создавать в виде чего-нибудь ячейкообразного.

Ещё есть существа, являющие носителями сведений. Они питаются знаниями спящих. С ними полезно иметь знакомство.

### Дом Учителей

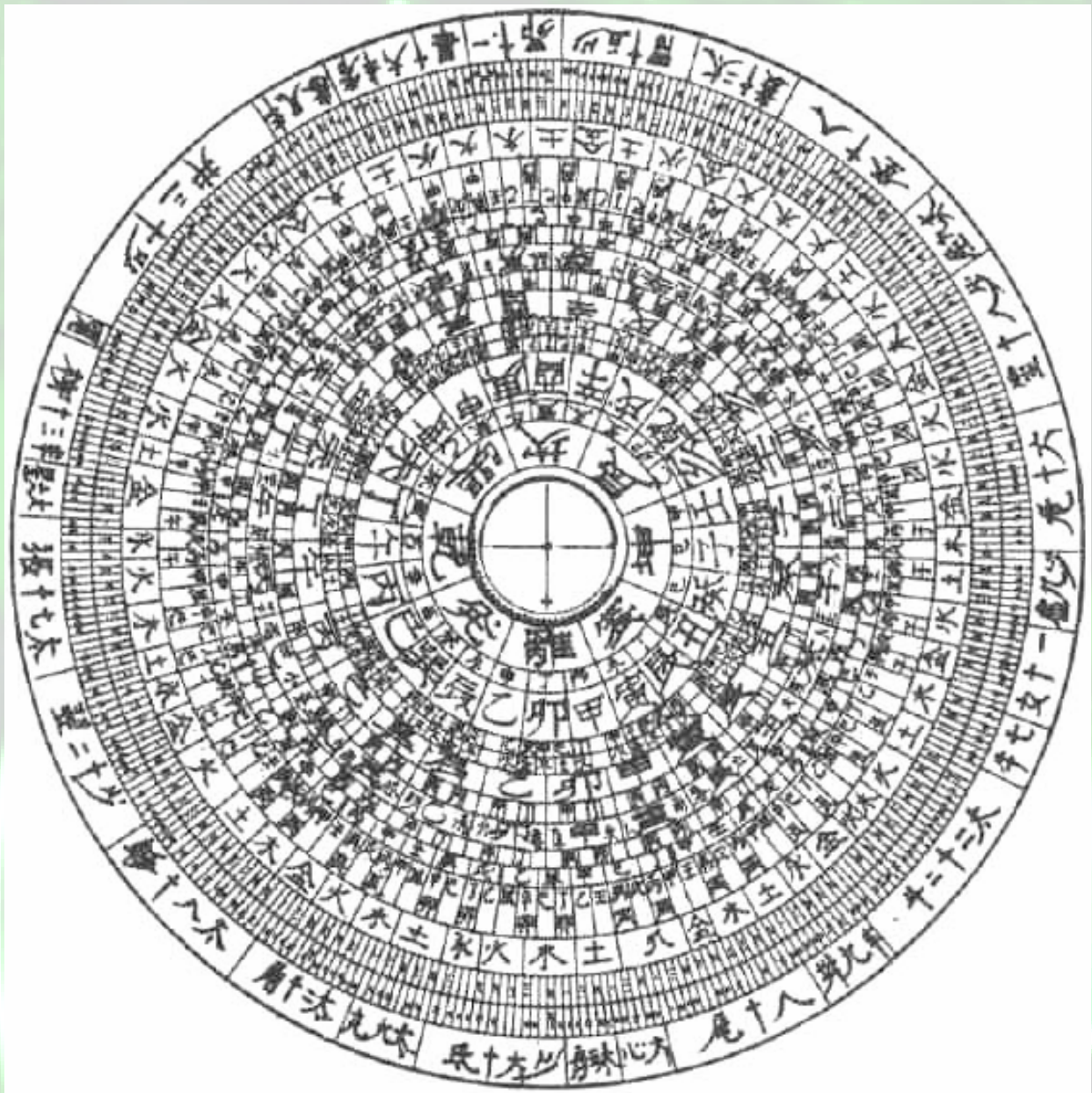
Осознанные сновидения очень опасны, ещё опаснее – осознаться не внутри сна, а осознанно войти в сон. Ты попадаешь в мир, населённый многими хищными тварями. В бессознательном состоянии тебя защищали подпрограммы сновидений и ты был призраком, а теперь ты сновидец – яркий, наполненный силой, вкусный для любого хищника. А уровень мастерства и уровень личной безопасности почти нулевой.

Поэтому издревле точкой входа в Кемар многие избирают Дом Учителей. Там можно нарабатывать свои навыки в полной безопасности. Даже если ты притащишь туда с собой какую-нибудь тварь, Учителя постараются её убрать. Там тебе всегда помогут, там ты встретишь своих – тех, кто идёт тем-же путём, что и ты.

#### 1

Таких мест много и все они созданы искусственно мастерами различных магических линий. Поэтому все они выглядят по-разному и способы попадания в каждое из них тоже отличаются. Например, у хакасских шаманов есть Хам Ордазы («столица шаманов»), а у других сибирских народов – Иерен-хашэ («небесная школа шаманов»). Говорят, что туда попадают во сне новопризванные шаманы, чтобы старые шаманы учили их там мастерству. Видимо, попадание туда совершается само собой – по воле душ старых шаманов. Но есть и такие места, куда чётко расписаны способы попадания. К примеру:

- ✓ в Блаакуллен германских народов попадают, натеревшись особой мазью;
- ✓ в места с круглыми белыми столами, где собираются каббалисты, попадают, написав пальцем «Йод-Хе-Вав-Хе» на огромном чёрном зеркале в астрале;
- ✓ в У-цзяо Зи-Пань («Шаман-град») китайских шаманов попадают путём созерцания компаса фэн-шуй (подходит только тот, на коем указаны все соответствия).



Подобные способы тебе поведают мастера твоей линии. Как правило, достаточно знать какой-нибудь знак, слово или общий вид места, и дрёмствовать на сие при осознанном засыпании. Например, у той линии тольтэкских шаманов, к коей принадлежит дон Хуан, есть «имя линии», знание коего даёт ключ к Узлу Знания, накопленному всей линией во 2-м Внимании. Слово это – Собэрукэн.

Если хочешь найти подходящую линию магов, то чётко определи для себя направленность своего пути и вниманием поищи в пространстве подходящий Дом Учителей. Зацепись за возникший образ и попробуй через него связаться с тамошними обитателями или сразу войти туда. Попробуй несколько раз, ибо к тебе будут присматриваться и потому с 1-го раза могут не пустить.

## 2

В Кемаре недалеко от Города на северо-северо-западе существует общий образ Дома Учителей как такового. Его можно найти, если в делянках Ведыного Леса найти заброшенный посёлок (пара улиц и старые мрачные дома), а среди них отыскать Избушку Ведымы. Дом Учителей – это другой слой Избушки Ведымы. Иногда он бывает перед или после Области Происшествий.

Это особое защищённое пространство, обнесённое надёжной оградой. Люди часто попадают туда в неосознанном состоянии и видят сны, где их обучают боевым искусствам или магии, или видят какого-то мудрого человека, который может дать совет огромной важности. Поначалу тебе может здесь не понравиться, что-то будет тебя пугать, но здесь точка сборки смещается в глубокие сны и если ты вспомнишь чему тебя учили, ты оценишь это место по достоинству.

Снаружи высокие деревья, пустой двор, небольшой сад и цветник. 1-е помещение – веранда с земляным полом, который постоянно подметает очень сильная ведьма. Дальше – зал с глиняным полом, похожий на вытянутый прямоугольник, на коем вырезан странный рисунок, отдалённо напоминающий каббалистическое Древо Миров. Тебя приглашают сесть со всеми вместе. Учитель сидит у дальней от входа узкой стены, ты садишься слева от него. Все садятся вокруг рисунка – каждый у своего небольшого круга. Затем по вырезанным во глине линиям начинает протекать сила, объединяя людей в одно существо... Так тебя переводят во 2-е Внимание, а когда возвращаешься, то оказываешься справа от Учителя – обычно на спине и в жалком виде. Вспомни, это было с каждым.

Внутри дома есть лестница на 2-й поверх или на чердак.

Все находящиеся здесь умеют читать мысли. В этом «усреднённом» Доме Учителей ты можешь пообщаться с мудрецами мира сновидений, можешь найти себе наставника, а так-же встретить людей принадлежащих к твоей верви и с ними пойти в Дом Учителей своей линии.

Если ты не принадлежишь ни к какой магической линии, то можешь посещать данное место как Харчевню, являясь вольным странником.

Некоторые магические линии наяву строят для всех своих членов общий дом – в том виде, как им снится образ Дома Учителей.



### 3

**Задание 1.** Закрыв глаза, ты видишь черноту, но если присмотреться, то в ней мелькают тёмные и цветные пятна. Сосредоточься на одном из цветных пятен, не позволяй ему менять очертания и смещаться. Потом то-же самое попробуй с одним из тёмных пятен. Если будут возникать видения, не обращай на них внимания, занимайся только пятнами. Сравни, как ведут себя пятна, которые находятся в разных областях черноты: в середине, по краям и на разном удалении. Это позволит создать начальную степень внедрения в осознанное сновидение.

**Задание 2.** Раньше в черноте закрытых глаз ты искал пятна, а теперь ищи образы. Заметь: они появляются на другом уровне восприятия, нежели пятна. Научись отслеживать мгновения, когда образы начинают возникать и когда прекращают.

**Задание 3.** Когда образы начнут появляться, скользить по ним вниманием, не приликая к ним. Образ появился, ты смотришь на него и ждёшь появления другого образа. Как только возникает другой образ, ты переходишь к нему и ждёшь появления третьего образа или возвращаешься к первому. И так бесконечно. При этом ты можешь услышать, как тело храпится или посапывает – это хороший признак, но не обязательно его добиваться.

**Задание 4.** С помощью воли представь, что находишься не в черноте закрытых глаз, а на тёмной сцене, где образы являются плоскими передвижными ширмами, которые скользят перед взором. Образы как-бы проецируются на эти ширмы. Обращай внимание не на образы, а на ширмы.

**Задание 5.** Выбери одну из ширм с образами на ней и обойди её, зайди за неё. Если удастся, то увидишь оттуда всю сцену, все ширмы, всю механику этого места.

**Задание 6.** Осмотрите и найди дверь, которая ведёт со сцены в общий Дом Учителей или Дом Учителей твоей традиции. Открой её и зайди.

### 4

На 1-м поверхе Дома Учителей имеется широкий длинный коридор. Он связывает данное место со Школой Магии. Кроме прохода по коридору, в Школу Магии тебя могут доставить от этого места на автобусе или ином виде транспорта. Выглядит Школа Магии как Замок.

В качестве обучающего почти всегда выступает человек, который не принадлежит текущему временному потоку. Это может быть как мёртвый человек, так и живой, как из будущего, так и из прошлого, но точно не из ближайшего временного потока. Иногда нельзя понять понимает-ли он, что находится в сновидении, он полностью погружён в совершенно иное состояние осознания. Если это не человек, то он может быть одет в балахон, который закрывает его лицо капюшоном.

На одном крыле с лестницей – огромная башня с лаборантами.

Нападают на замок обычно тогда, когда тебя собираются чему-нибудь научить.

### 5

Школа Магии примыкает к нескольким пространствам с серединой в Учебном Городке, где учатся сновидящие.

Главное здание в Городе это школа сновидцев. Она выглядит как белое здание в готическом стиле, которое парит в облаках. Перед ним есть зелёные лужайки и водомёт. Обычно все собираются на лужайке, но иногда бывают и в здании.

Обучение в Городке обычно длится 7 лет и от твоего желания не зависит. Обстановка тут строгая. Например, если ты не занят обучением и хочешь через лестницу в подземном коридоре выйти в другое место, то ты свободно это сделаешь, а если ты учишься, то тебя вернут обратно, дабы ты не уваливал. В качестве платы за обучение у тебя забирают часть силы через дыхание, когда ты спишь.

Местность выглядит как европейский студенческий городок, парки, корпуса и коттеджи, павильёны. Недалеко отсюда находится город у моря, дома разных учителей, дачи, леса, пустыни, джунгли... Находится это всё на широкой каменной набережной. Корпуса растянулись вдоль реки, хотя имеются и отдельные корпуса в других местах карты (каждый корпус – отдельное направление магии). На набережной проходят праздники и гуляния по случаю сдачи экзаменов.

Имеются спальные двухповерховые корпуса, корпуса учебные, коттеджи спальные, павильёны для тренировок, стадион и спортзал, книгохранилище, столовая, парк с водомётом, дорожки, лужайки, подземные лаборатории и подземные сады, разминочные площадки и площадки для выращивания трав, пустырь на окраине, заброшенное старинное захоронение.

Здесь тепло, бывает дождь, смена дня и ночи, освещение как наяву, есть светочи. Ты ощущаешь себя как дома, спокойно и немного лень.

Здесь обитают маги-учителя, сновидящие, и духи, притворяющиеся людьми. В подвале – зверинец с мутантами.

Обычно тебе снится, как ты чему-то учишься или общаешься с себеподобными.

Изо всех корпусов наиболее примечателен лабораторный корпус на северо-востоке – 4-поверховое здание коридорного типа с подземными поверхами и светлыми залами. В этом здании, кроме всего прочего, находится «Склад снов» - помещение похожее на читальный зал, только там всё призрачно, обстановка плывёт при рассмотривании.

Имеется портал у выхода из Городка и много непостоянных порталов, открываемых учителями (часть из них связана с пустырём). В примыкающих пузырях есть множество дорог.

### Проходы и ускорители

Скорость астрала вполонину меньше ментальной, потому всегда полезно искать ускорители или-же проходы в миры с другой скоростью. Перечислю некоторые из этих проходов:

1. Портал в виде сосредоточения света. Размер, чаще всего, не меньше твоего роста. Очертание часто напоминает дерево.
2. Древо Миров – столб энергий, внешне напоминающий дерево (у скандинавов – ясьень, у славян – дуб). Вход в дерево не всегда виден, но надо оказаться внутри ствола, и тогда можно перемещаться в Нижние или Верхние Миры.
3. Река, озеро, природные источники. Течение выносит в другой мир.
4. Дверь, дом, подвал. Открываешь,ходишь и оказываешься в другом мире. Овальные полупрозрачные двери с красноватым или голубоватым оттенком обычно перемещают в разные места одного и того-же мира, а полупрозрачные эллипсоидные двери красноватого оттенка обычно перемещают в другие миры.
5. Текверта – портал в виде буквы Т, размером чуть выше твоего роста. Из него дует ветер, либо просто втягивает тебя туда. Такими порталами пользуются энерговампиры, у других сообществ могут быть другие собственные порталы.

Проходы бывают постоянными (действуют всё время) и временными (открываются на определённое время). Ещё они бывают двусторонними (отсюда можно попасть в другое место и оттуда можно попасть сюда) и односторонними (можно попасть только отсюда туда или оттуда сюда). Энергия потребляется для открытия прохода, а само прохождение по нему не требует особой силы.

Для нарушения работы прохода или его разрушения нужно поместить в его границу какой-либо предмет, желательно металлический, деревянный или сильно запитанный магически.

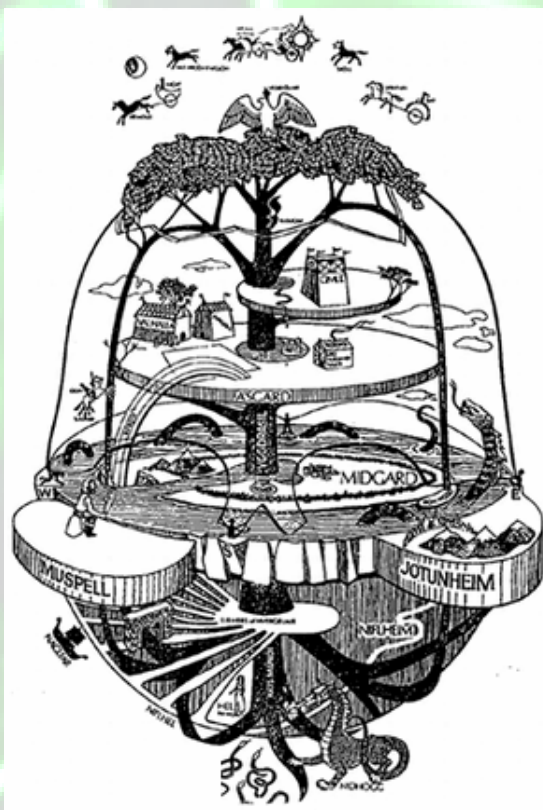
Из ускорителей можно посоветовать такой: как только начинается осознание во сне, ищи ветер и намеревайся, чтобы он унёс тебя в нужную часть карты.

Потеря скорости и падение часто бывают вызваны липсами. Надо оглянуться и посмотреть на ноги, потому что часто с ноги тянется верёвочка к какому-нибудь персонажу сновидения.

### О дальнейшем

Когда ты попадаешь за горы, то понимаешь, что до сих пор в Кемаре исследовал лишь небольшой островок, за которым находится Сновиденная Земля. Некоторые начинают составлять её карту, а точнее: глобус, хотя в этом уже нет особой нужды, ибо раз ты смог туда добраться, то ты сможешь попасть почти в любое место безо всяких карт.

Когда выйдешь за границы Сновиденной Земли, попадёшь в миры 2-го Внимания, расположенные как на нашей Земле, так и на других звёздах.



Исследуя пространство меж звёзд, можно составить различные карты миров и звёздные карты. Выйдя за пространство звёзд, окажешься в пространстве вселенных. Тут опять-же можно составлять карты.

### Плоть плотнее плотной

Кроме нашего мира, как может в этом убедиться любой сновидец, существуют тонкие миры. Но есть так-же миры более плотные, нежели наш. Их используют для оттачивания навыков, связанных с мощностью удара и скоростью передвижения. При перемещении туда значительно нагревается нижняя часть позвоночника. Если ты примешь в нашем мире облик тела того мира, ты станешь чудовищем. Это тело называется Каррох, оно создано из Агги (неодушевлённой материи).

\*\*\*

...Один в другом, постоянная матрёшка... И так далее по возрастающей, пока не достигнешь Истока. Хотя Истока можно достичь гораздо быстрее – из любой точки твоего пребывания, т.к. Он находится всюду, а всё, что есть, это Его сон, Майя. Нет ничего, кроме Него.

Когда мы ищем себя, мы находим Свой Исток, потому что он именно наш, родной. Дальше начинаются мфяляне, их Исток и затем ещё 15 000 Пределов, а то и больше, бесконечность жизни и Майи.

Когда мы идём в Свой Исток, то мы в Него возвращаемся. А если идти дальше, то там будет уже для нас не возвращение, а развитие. Потому что вернуться мы можем только туда, откуда изошли, и дальше – либо пасть ниже него, либо подняться выше.

## ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ, в которой передвижение по карте рассматривается с точки зрения счислителя

### Миросетная магия

Как уже говорилось, попадая на Остров Сновидений, ты попадаешь в определённую область Сознания Земли. Миросеть (internet) – это самодостаточный слой, который повторяет особенное строение Сознания Земли, со всеми его природными, народными и управленческими качествами. Поэтому через миросеть можно связаться с Сознанием Земли или влиять на оное и на находящиеся там. И т.к. человек подобен по

своему строению одному из участков Сознания Земли, а потому может общаться с оным, таким-же образом он может взаимодействовать и с миросетью.

Если не можешь находиться в миросети, то совершай всё нижеприведённое в воображении при расслабленном теле.

1. Возьми низкую свечу (сойдёт и огарок) и установи её около экрана счислителя (компьютера). Если у счислителя башня слева, то огарок поставь справа; если башня справа, свечу – слева; если башня под столом, то место для свечи наискось отвесно от экрана; для счислителя без башни – слева. Зажги фитиль. Войди в миросеть и начни скачивать что-нибудь очень большое, допустим – 30 мб. Попробуй усилием воли увеличить скорость закачки. При удачной попытке наблюдай за огоньком свечи – как пламя ведёт себя во время срывов с потока. Самое главное здесь – волевое взаимодействие; важно понять, что для общения с миросетью используются другие удесы тела, нежели обычно.

Для лучшей закачки, возможно, тебе придётся расположить клавиатуру точно по полосе экрана, ладони во время закачки держать на столе по бокам от клавиатуры. Некоторое влияние оказывает прижатие подбородка к груди.

Мысли останавливать не обязательно, ибо может помочь мысленный разговор с миросетью, вроде: «Давай, Сеточка, постарайся!».

2. Войдя в какую-либо общалку (форум) в миросети, поставь себе такую аватарку, где будет изображено животное, в год которого ты родился или животное являющееся твоим тотемом или духом-помощником (если его у тебя нет, то аватарка его приманит) или такую, где изображена среда обитания этого животного или его сущность (огонь, вода и т.д.). Это поможет тебе воспринять качества того животного. Если ты не очень силен, то выбери изображение очень сильного и величественного животного. Если чувствуешь, что не животное выражает нужное тебе, то ставь аватарку с тем, что непоколебимо считаешь единственно верным. Из этих-же соображений выбирай себе сетевое имя. Затем смотри на то, что получилось и втягивай силу оттуда в себя.

Если хочешь скрыть нечто о себе, то аватарку не ставь, выбери имя неопределённого или среднего пола, пиши сообщения то от мужского, то от женского лица, выбери «Скрыть моё пребывание» и т.п. Или сиди на одной общалке под несколькими именами (при этом отследить, что это тебе даёт, что меняет и т.д.), а при переходе на другую общалку записывайся там под другим именем, никогда не повторяйся. А чтобы тебя не раскусили, когда пишешь сообщение воображай не свой голос, озвучивающий твоё сообщение, исходящий из твоей аватарки, или пусть аватарка изливает свет на сообщение. Но в целях самоутверждения можно всегда и везде подписываться и изображаться одинаково.

Затем выбери себе подпись (под чёрточкой она будет в конце каждого твоего сообщения), исходя из того, какое желание хочешь исполнить. Ты можешь написать, например: «Каждый миг я полон силы! Неиссякаема сила моя!», а можешь это подразумевать и написать короче: «Дом Силы!» - для тебя это будет означать, что сила живёт в тебе, никогда тебя не покидает. Можно из этой подписи сделать мантру, агму или сигил – чтобы он притягивал внимание читающих и напитывал тебя или твой образ. При должной настройке на миросеть как Сознание Земли, ты обратишь таким образом силу Сети на исполнение своего желания. Для этого-же можно создать взгляд (сайт), где люди будут просто писать свои желания, и назвать его «Сеть слышит тебя!» или «Сеть исполняет желания!» - как-нибудь в этом духе. Для подкрепления намерения можешь писать свои сообщения тем цветом, который считаешь своим или наилучшим для того, о чём пишешь.

3. Для лучшего ощущения Сети зайди на общалку, куда чаще всего заходишь, воображаемо накинь на себя, словно покрывало, какую-либо из страниц и поймёшь о чём надо написать. Или с экрана носом втяни картинку или пусти её по сушумне от копчика в голову – как она ведёт себя в тебе? что чувствуешь? Потом попробуй ощутить участников, как звенья цепи, ощутить их в миросети и в Сознании Земли. Ощути себя частью Сети. Просмотри каждого ощущаемого участника – какого он, по твоему мнению, пола, нрава, тёплый он или холодный, как далеко от тебя находится, ярко-ли его свечение... Можешь вообразить, что рядом с тобой находятся люди и они оказываются участниками общалки – всмотришься в их лица. Читая чьё-либо сообщение, слушай голос у себя в голове, который читает – пусть это будет голос написавшего. Можешь договориться с кем-нибудь о совместном проведении такого «духовного просмотра», что даст хорошую сонастройку и лучшее ощущение пользователей Сети. Если учиться узнавать друг друга в Сети, то при хорошей наработке создастся доступ в некую вами созданную сеть, что даст возможность общения лучше обычной передачи мысли.

Можешь воспринимать отдельного человека словно взгляд (если он сейчас в миросети) или словно книгу (если он в миру) и листать, считывая сведения. Можешь вносить в нём изменения во старые записи и делать новые записи (войди к нему в «настройки»), но это небезопасно. На обложке представь его аватарку и разгляди за ней его настоящее лицо. Если аватарки нет, то пусть на обложке будет его сетевое имя (ник), и за ним разгляди его настоящее имя. Если за сетевым именем или аватаркой появилось что-то нечёткое, то накинь на это сеть своего сознания и так считывай сведения.

4. Попробуй входить в миросеть и действовать не думая – пусть нужные сведения найдутся сами, пусть у тебя само по себе будет знание о том, куда пойти. Пускай ты будешь улавливать настроение Сети и её подсказки тебе – даже находясь вне миросети, ты будешь знать, кто из твоих друзей сейчас находится в миросети и где именно там и т.п.

Если это сложно, то начни с того, что загадаешь – введи в поисковик вопрос и пускай точный ответ тебе выдадут в какой-либо определённой тобой строке. Или держи в уме вопрос и знай, что войдя в миросеть, наткнёшься на что-то такое, что ответит на него. При хорошей настройке тебе может ответить даже радио, которое уже много лет не работает, или телевизор не включённый в розетку.

5. Чтобы влести в свой поток или в поток своей общалки частицы нужных тебе потоков, размести ссылки на те места, где проявлен нужный поток, но сделай это с тем умыслом, что за ссылками тянутся шнуры и по ним закачивается к тебе поток из нужного места. То-же самое, если приводишь выдержки из писаний, обладающих силой – пусть написанное словно-бы впечатывается во плоть твоей общалки, врастает в неё неотрывно и растекается по ней корнями, насыщая её. Этим-же способом можно черпать силу других потоков и обесточивать их.

6. Чтобы привести нужного человека к себе в общалку, попробуй просто подождать пока он сам придёт. Но если хочешь сие ускорить, то вообрази вокруг себя главную страницу общалки, прямо разведи руки в стороны и вращайся по часовой стрелке, высвечивая на главной странице сетевое имя и/или аватарку того человека. Можешь зацепиться за него лучами, исходящими из любого места на твоём теле, и вминать его в изображение главной страницы.

7. Взаимодействуй с эгрэгами общалок путём знаков, команд и настроек.

### **Сновиденческая сетевая магия**

Здесь навыки владения миросетью переносятся в кемар, ибо, как есть у воды 2 свойства – течь и перемещать, точно так-же и миросеть обладает двумя свойствами – совершать действия со сведениями и перемещать пользователя.

Перед началом занятий этой магией нужно иметь большой опыт работы, игр и общения на счислителе и в миросети, либо иметь об этом исчерпывающее представление.

0. Когда только-только ложишься спать, скорее всего, даже при желании отделиться от тела, ты просто уснёшь, а осознаешься ночью или под утро. Но при засыпании можно вызвать список или экран, найти там сновидческий будильник и задать «Разбудить меня во сне во столько-то», затем дожидаться чувства, что просьба учтена, и спокойно засыпать. Доведи это до того, чтобы работало так-же как ты задаёшь себе время во сколько надо проснуться утром, только здесь ты не просыпаешься утром, а пробуждаешься (осознаешься) посреди сна, не выходя из сна.

Или нарисуй на листке объёмный прямоугольник в виде арки (чтобы проём был посередине в виде полукруга), снизу подпиши: «Прошу разбудить меня в...» и укажи время и дату, потом положи этот лист под подушку и засыпай. А в другой раз напиши, чтобы разбудили тебя внутри сновидения, а не наяву.

1. Ляг в постель так, чтобы было удобно. Засыпая, дожись появления предсонных образов, сосредоточь на них внимание. Как только они станут чёткими и хоть сколько-то объёмными, вызови приказную строку, список или окошечко (что ты там себе придумал), выбери кнопку «Осознанно перейти в кемар» или строку «Осознаться» (чаще всего бывает в правом или левом нижнем углу изображения). Можно вообразить клавиатуру и давить на клавишу «CapsLock» или «Enter», на коей вместо её привычного названия написано «ВТО».

Если ты расслаблен недостаточно, то получишь осознание или ощущение ведогонца, но не выйдешь из тела. А если расслаблен хорошо, текуч и внимателен, то быстро получишь сновидение.

Если ты болен, то этим-же способом можно выздороветь. Нажми кнопку «Выздороветь» и дожись загрузки. И точно так-же с любыми другими своими нуждами. Работает сие не только в просоночном состоянии, но и наяву, если у тебя достаточно силы, - представь список и выбери желание, которое требуется осуществить, затем просто жди.

Когда Явь готова откликнуться на твоё желание, это может ощущаться и даже почти видеться словно тонкая стенка кокона немного прогибается в сторону к тебе, от тебя или то туда, то сюда.

2. Ощути жгучее тепло внутри живота в области чуть ниже пупка. На поверхности кожи ощути там некое образование. Оно может ощущаться как шар, конус, острая часть рога или ещё как-либо. Воспринимай это как ручку настройки, какие бывают на приёмниках – покрутил и громкость изменилась. Покрути её, желая узнать направление куда её надо крутануть, чтобы возникло несгибаемое намерение осознанно войти в кемар. Когда найдёшь – закрепи её в этом положении.

В другой раз ощути жгучее тепло в области солнечного или сердечного сплетения (предварительно можно поводить там рукой то по часовой стрелке, то против неё). Поводи вниманием в этой области на поверхности кожи и найди такое-же образование и определи куда надо крутануть ручку настройки, чтобы быстро уснуть. Главное: не повернуть её куда-либо, а почувствовать в этом месте вращение силы. Найдёшь нужное положение – спи.

Если найти крутилку над солнечным сплетением сложно, то закрой глаза и ощути, что над солнечным сплетением сгустилась прана и получился гриб, размерами больше обычного, неестественно строгих очертаний, розово-чёрного цвета. И крути его шляпку, дабы с каждым её поворотом ты всё больше погружаться в сон (при этом ощущай, что действительно потихоньку куда-то углубляешься). Или почувствуй, что у тебя на груди лежит тяжёлое прядильное колесо, а ось его вращения – в солнечном или сердечном сплетении; с поворотом колеса изменяется твоё состояние.

В следующем раз найди положение соответствующее не состоянию засыпания (когда лёг и намереваешься отследить миг засыпания), а просоночному состоянию (когда проснулся утром и можешь сейчас-же опять уснуть). Целый день старайся удерживать это положение и это состояние. Очень хорошо, если будешь совмещать сие с занятием короткими снами и достигнешь непрерывного бодрствующего сна. А вечером или ночью, настроив намерение, ручкой настройки сна задай «состояние между явным миром и миром сновидений», немного побудь в этом состоянии и, всматриваясь в темноту закрытых глаз, неторопливо покручивай ручку настройки, постепенно погружаясь в мир сновидений. Если проделаешь это ещё и днём, то будешь удивлён премного быстротой перехода.

Возможно, будет лучше, если крутилку словно рычаг раскачивать справа налево или то вверх, то вниз. Каждое её движение можно увязать с биением сердца.

Если попадать в кемар осознанно всё равно сложно, то сначала полностью выдохни и, не вдыхая, сосредоточь внимание на боках костей грудной клетки и на коже в солнечном сплетении. Запомни это ощущение, затем вдохни. Примерно за час или 2 перед сном воспроизводи это ощущение как можно чаще. И засыпая, когда крутишь ручку, добавляй это ощущение.

Для многих будет успешнее, если они полем сознания пройдутся по телу медленно сверху вниз, потом быстро снизу вверх, а затем поищут средоточие воли и крутилку на расстоянии одного или полтора локтя вне тела. Тогда не обязательно крутить её всю, можно ограничиться кручением её вершины.

Погружение в сон по мере поворота ручки должно углубиться, по меньшей мере, 4 раза. Затем сосредоточься на вершине ручки и входи в кемар. Можешь вообразить, что в области ручки настройки находится скважина, а ручка – это ключ, который ты поворачиваешь, тогда сосредоточься на его вершине. Или просто ощущай, что в этой области тела словно катаешь палочку между ладонями и её конец вошёл в тело. Можешь сказать: «Сновиджу» или «Начинаю сновидение» и покручивать ручку до тех пор, пока окажешься в мире сновидений.

Если всё-же не найдёшь крутилку, то просто вообрази (можно и с открытыми глазами; образ не обязательно чёткий, сойдёт и просто ощущение его присутствия) переключатель (это может быть и кнопка и рубильник и всё что угодно) и переключи своё состояние.

3. В современном мире человек часто держит в руках электронные устройства, чаще всего скоросвяз и клавиатуру. При засыпании вообрази, что производишь это действие (печатаешь, касаясь клавиатуры, или ощупываешь скоросвяз) и воспроизводи ощущения касания до тех пор, пока наступит выход из тела.

4. Наяву составь такой список, какой хотел-бы иметь доступным в кемаре.

В нём может быть учтено следующее:

- ✓ сколько сейчас времени наяву, какой день, месяц, год;
- ✓ твой уровень силы;
- ✓ насколько хватит силы, чтобы продержаться осознанно в кемаре;

и т.д.

Запомни составляющие списка и то, как он выглядит. Созерцай его перед сном.

В кемаре проведи пальцем по воздуху сверху вниз или как вздумается. Откроется полупрозрачное окошко с твоим списком. В дальнейшем можно вызывать его просто усилием воли.

Заранее забей в командную строку приказ, что если тебя вот-вот выбросит из кемара, то пусть само собой появляется короткое сообщение о причине вернуться в тело. Пусть сообщение сопровождается звуком, и буквы в нём будут особого цвета, дабы ты сразу знал что делать, не тратя времени на чтение сообщения, или пусть появляется знак, означающий для тебя скорый возврат в тело. Если причина кажется несущественной, то в сообщении есть кнопка «Отсрочить возврат» – нажми её.

Когда ты ознакомился с показаниями списка, можно в них что-нибудь изменить и затем это случится на самом деле. Например: остановить время сновидения – всё замерло, но ты можешь ходить кругом и что-то делать; изменить свой уровень силы – тогда хватит на дольше.

Если в какой-либо строке списка буквы расплываются или складываются в полный бред и ты не знаешь что значит эта строка, то смело щёлкай по ней с полной уверенностью, что это именно та строка, которая тебе нужна – это она и будет.

5. Оказавшись в кемаре, после прихода осознания (если входил не через миг засыпания), как правило, повышается освещённость и улучшается чувство опоры под ногами. Когда это прошло, первым делом покрути ручку настройки, чтобы укрепиться в мире сновидений, затем вызови появление карты, на которой, помимо собственно сновиденного мира, указано всё тебе необходимое. Например:

- ✓ светящейся точкой, особым знаком или словом отмечено твоё текущее местонахождение;
- ✓ точками другого цвета или другими знаками отмечено местоположение ловушек и лиц, представляющих опасность, если таковые имеются;
- ✓ особо отмечены твои любимые места и/или места, где можно пополнить силу, спрятаться, остаться в покое и т.п.;
- ✓ если направляешься в какое-то определённое место, то указан кратчайший и наиболее безопасный путь к нему.

Если не получается вызвать карту, то поищи её в пространстве сна в виде бумаги (она может быть в книжном ларьке, в книгохранилище или просто у тебя в кармане). Так-же может оказаться, что она нарисована на стене или выбита на камне.

В самый 1-й раз появления карты обойди своё сновиденное пространство и проверь верна-ли карта.

Если нужно поменять место действия, достаточно щёлкнуть на карте по нужному месту или перетащить туда по карте точку, означающую тебя, либо вызвать список мест («найти по названию») и тоже щёлкнуть по нужному. И вот ты уже там.

Если так не получается сменить место действия, то в верхней части плоскости видимого вызови строку поисковика и вбей в неё название нужного места. Затем просто пройди по ссылке и окажешься там. Если рассчитываешь и в дальнейшем попадать в это место, то внеси ссылку на него в «Любимые ссылки».

Если на карте высветились враги, то возьми «стёрку» и сотри их, или перетащи знаки, их обозначающие, в другое место, куда ты не пойдёшь.

6. В предзасыпном состоянии или в кемаре увидь экран счислителя или просто некий экран. Знай – это сновиденческая миросеть. Запомни это название и всегда называй это именно так (чем больше людей к ней подключится, тем лучше она будет работать).

Сновиденная миросеть управляется через чувства. Чувствуешь и сразу видишь изображение того, что почувствовал. Более полно объясняется так: подумал-почувствовал-увидел.

Можешь запрашивать любые сведения – они выведутся на экран.

Можешь предсавить или найти счислитель. Включи его и войди в миросеть. Если там сразу не откроется домашняя страница, то войди в посковик. Если домашняя страница открылась – ищи сразу в ней, если она это позволяет. Попробуй найти то, что тебе любопытно. И без разницы где это находится – в миросети, в чьём-то мозгу или где-то наяву.

Можешь отправить кому-нибудь сообщение и ему придёт в голову твоя мысль. А если он сейчас тоже спит, то м.б. он даже тебе ответит (по крайней мере, тебе покажется, что ответил именно он). Так-же, если хочешь общаться, то, засыпая, вообрази скоростную общалку (ICQ, Skype или любимый чат) и то, что ты туда вошёл и открыт для общения. Полезно просыпаться, обновлять воображённую скоростную общалку, засыпать и сразу ловить воображённое.

Если на общалке есть закрытый раздел или в миросети есть закрытый погляд, куда тебя не пускают, то в предзасыпном состоянии или в кемаре вообрази его и открой, зайди в него, вытрани оттуда скрытые сведения. Ну, и так далее – всё, что пожелаешь, можешь творить!

Если есть сновиденческая миросеть, то почти нет смысла в общении с Посредником и Миром Огненных и Водных лакисов, ибо все необходимые сведения добываются без их помощи.

7. Богиня Земли у шумеров носила имя Ки, откуда произошло её греческое имя Гея (Ки → Ги → Ге → Гея). Ассирийское заклинание к богине Ки гласит:

*Да будет имя твоё свято,  
сестра и подруга великого Ану,  
спящая ныне в пещерах!  
Стоя на серых берегах времени,  
пою колыбельную песнь тебе,  
спящая богиня с землистым лицом,  
богиня Ки!*

*Песнь для богини Ки летит по прозрачному воздуху!  
Песнь для богини Ки дробит серые камни, жёлтую глину!  
Песнь для богини Ки проникает в полусумрак пещеры!*

*Я – сын (дочь) праматери,  
я и Ки видим общие сны!  
Избранник мой – \_\_\_\_\_!  
Я и Ки видим общие сны!*

*Враги склонились передо мной, \_\_\_\_\_!  
Я и Ки видим общие сны!*

*Полы из лазурита, сияние изумрудов на стенах!  
Я и Ки видим общие сны!*

*Несметные богатства во дворцах!  
Я и Ки видим общие сны!*

*Я – сын (дочь) праматери,  
да обрету я, \_\_\_\_\_, частицу твоих снов в своей жизни!  
И вынесу наследство из пещеры великой Ки!*

*Пройду с ним сквозь серые камни и жёлтую глину!*

*Да обретёт оно вес в воздухе,  
когда прервётся песнь для богини Ки!  
Слава тебе, о великая богиня-праматерь!  
Слава тебе, супружница Ану, Ки!*

То, что человек видит те-же самые сны, что и Ки, значит: человек влагается в Сознание Земли. Попадая в пространство сновидений, ты подключаешься к Разуму Земли, к Сети. Но поскольку это не выражено никаким особым действием, тебя быстро оттуда выбрасывает, т.к. «обряд» не соблюден.

Чтобы удерживать связь со Сновидением, когда ты уже вошёл, сядь на землю (пол не подойдёт, только земля) и слушай Сновидение. Главное: не выпди сразу-же в это мгновение, т.к. ты будешь сильно оглушён. Если получится, то можно научиться удерживать связь со сном часами, всё зависит от старания.

8. Если хочешь встретить кого-либо в кемаре, то остановись там и пусть перед тобой появится плоскость, где указаны имена пользователей кемаром. Если нужного имени не найдено, то внеси его туда. Затем выбери его и убери плоскость. Развернись или оглянись по сторонам – искомый уже там. Если его там нет, то повернись ещё пару раз.

Ещё можно вызвать карту и пусть в ней будет отмечено местонахождение искомого. Кликни по этому месту или человеку, или перетащи его обозначение в то место, где находишься сам. Или наложи на карте своё местонахождение на его местонахождение – получится слияние снов.

9. Обращай внимание на то, что различная техника выражает во сне. Например, телевизор.

Телевизор – это узел между мирами, потомучто бывают сны, где ты видишь включённый телевизор и потом оказываешья внутри той картинки, которую он показывает.

Но есть более занятный способ.

В кемаре подойди ко включённому телевизору и, словно плёнку,ними с него изображение, словно закатывая в рулон. Потом смотри на то, что будет на экране... Экран станет чёрным, но не таким как у выключенного телевизора, а живым чёрным. Оттуда будут слышны голоса, будут видны лица всяких существ и твоё искажённое лицо, будут особенные звуки.

Можешь вдохнуть оттуда силы. Она уйдёт в область сердечного и солнечного сплетений, после чего будешь долго сновидеть. Силу эту можно описать как «мягкое и тёплое электричество». Сила эта по ощущениям похожа на силу Земли, разбавленную силой телезрителей и силой электрооборудования, а по сути просто током.

Рассуди. Включение электричества или ощущение электричества – это насыщение силой. Вот снится тебе, например, метро ночью обесточенное, и тут дают электричество. Т.е. мир начинает выделять силу, а ты воспринимаешь это как включение электричества.

Рассуди. В помещении есть нечто показывающее картинку, т.к. изображение откуда-то исходит. Ты видишь этот излучатель изображения как телевизор. Если сосредоточиться, зацепиться, то уйдёшь в чёрный тоннель и попадёшь в Сумрак.

10. В осознанном сне воткни пальцы в розетку, и пальцами потяни оттуда силу в себя. Электричество это чистая неорганическая энэргия.

11. Как уже говорилось, обращай внимание на то, что различная техника выражает во сне. Это важно, потомучто это для всех новое. Например, скоросвяз (сотовый телефон, мобильник).

Когда кто-то тебе звонит в кемаре, такой сон может быть предсказанием либо для тебя, либо для того, кто звонит. Наяву ты наверняка заметишь что-то сильно относящееся к тому, о чём вы там разговаривали.

Разговаривая с кем-то, тебя может унести к нему или ты сам туда уйдёшь, цепляясь за источник его голоса. Тебе могут позвонить мёртвые и вообще любые существа иных миров, так что скоросвяз служит не только мостом между пузырями восприятия одного мира, но и нескольких.

Чаще всего тебе звонит Посредник, поддельываясь под голоса людей.

Звук звонка (как и звук будильника) иногда срабатывает как сигнал к пробуждению, возвращению.

### Чтение книг при сновидении

Если ты писатель, то перед сном воображай то, о чём хочешь написать и намеревайся увидеть в кемаре готовый рассказ в написанном виде, а утром вспоминай и записывай. Для сверки можно несколько сновидений читать одно и то-же, а потом сравнивать записи после каждого раза.

Для облегчения чтения есть 5 способов.

1. Находясь в кемаре, вспомни любое кино, которое смотрел. Смотри на свой череп изнутри, определи, где в твоей голове оно хранится. Войди в это кино в любом его месте и управляй его внутренним временем – перематывая туда-сюда или куда тебе надо. То-же самое можно и с книгой.

Если ты книгу не читал, но знаешь, что она существует, то сначала придётся войти в свою голову, а оттуда войти внутрь «головы человечества» (общего бессознательного), и там найти нужную книгу. Можешь в ней оказаться точно так-же как в кино или попросить Голос, чтобы он тебе её читал.

2. В ярком сне или в кемаре надо увидеть какую-нибудь книгу; чувствовать, что она тебе нравится и ты хочешь поработать с ней. Или войти в кемар и найти там книгохранилище; в книгохранилище взять привлекшую тебя книгу – может быть, она сияет или падает к твоим ногам.

Когда увидишь слова из книги, то постоянно сохраняй их в поле зрения, но не сосредотачивайся на них, и перемещай взор выше них, позволяя Проводнику читать тебе. Или так: открой книгу и прижми к груди, читай не глазами и на окружающее особо не смотри.

Поверх слов может открыться окно, где образы из книги будут представлены зрительно, тогда внимание следует разделить так: не сосредотачивайся на видимых словах, внимательно слушай голос Подсказчика и вполглаза смотри на изображение.

3. Бывает состояние (чаще всего по утрам или когда ночь не спал, а теперь прилёт), когда глазами ведогонца видишь Личный Мир Сновидений, но всё-же из тела не выходишь. Тут можно попытаться как-нибудь перевернуться, скатиться, отползти – тогда отделишься от тела, если не помешают ощущения излишней явности, т.е.: когда хочешь двинуть сновиденной рукой, то думаешь о плотной руке, потомучто создалось впечатление, что находишься не во сне.

Но за то в этом состоянии хорошо получается читать. Просто пожелай, чтобы перед тобой (или у тебя в руках) появился экран, лист или книга, а затем однонаправленно всматривайся в буквы (может быть, в одну букву или в одну точку на листе). После нескольких настойчивых попыток они перестанут расплываться и меняться. Прочти несколько раз небольшой отрывок, повтори наизусть, затем продолжай его повторять наизусть, выходя во явь, и быстро-быстро запиши!

Ручку и бумагу надо заранее держать в руке. Ещё хорошо, если делаешь это сидя. С закрытыми глазами и, не выходя из упомянутого состояния, пиши рукой тела или бормочи его-же ртом на записыватель (диктофон) или пусть кто-то сидит рядом, слушает и записывает.

В этом-же состоянии, равно как и уже во сне, хорошо получается читать мысли. Как только ты захочешь это сделать, у тебя в сновиденном кармане вдруг окажется штуковина вроде гарнитуры для скоросвяза. Вставляешь наушник, крутишь колёсико, настраиваясь на того человека, мысли коего желаешь услышать, и через наушник слышишь что он думает. Слышаться будет именно его голосом.

4. Возжелав читать что-нибудь, задремли. Если вместо слов видятся образы, прикажи им преобразоваться в слова. Сначала будет читаться бред – это неплохо, продолжай, это глубже тебя усыпит с сохранением осознания. Для лучшей памяти перечитывай каждую строку по 2-3 раза. Читай медленно, мысленно проговаривай читаемое.

5. Расслабив мышцы, вообрази прямо перед глазами (как можно ближе к лицу) книгу или экран. Сразу (чем быстрее, тем лучше) после того, как поймёшь, что книга появилась, растяни её изображение так, чтобы она занимала всё поле зрения (куда ни глянь – она простирается всюду). Потом запроси нужные сведения и читай или смотри.

Бывает, что экран возникает сам, когда ты не полностью проснулся. Можно поискать на экран папки, и это окажутся папки со снами, - можно зайти в любую и выбрать сон за любую дату, и ты снова увидишь его. А если что-то мигает на экране, значит: кто-то хочет с тобой связаться, - мысленно нажми на мигающее окошко и услышишь голос проводника либо другого сновидца.

В этом состоянии можно не только лежать, но и сидеть, ходить. Записывать поначалу лучше с закрытыми глазами, а со временем можно будет их иногда открывать.

Обретя навыки скорочтения и развития памяти, улучшается сновидческое внимание и становится легче воспроизводить наяву то, что читал в кемаре. Ещё чтению в кемаре способствует делание днём чего-нибудь скучного и однообразного по несколько часов (например: игра с предельно ограниченным набором действий), если после этого намереваться читать в кемаре. Если-же и при этом запоминать сложно, то просто скатай пранический шарик и отправь его прочитать что-либо (даже если оно ещё не написано!), а потом, когда вернётся, считывай с него сведения и записывай.

Таким-же способом можно считывать мысли людей и их состояния. Для этого можешь представлять лицо определённого человека на обложке запрашиваемой книги или просто его голову, из которой тебе поступают сведения.

Учебники и всё на них похожее загружаются в кемаре в привычном для нас виде, потомучто мы работаем не с вещью, а с её отображением в нашем сознании. Однако, когда мы имеем дело с настоящими вещами, настоящими накопителями сведений, то мы можем их воспринимать только такими, какие они есть в мире сновиденном, т.е. вывернутые – все слова будут читаться зеркально или вверх ногами или написанными в другую сторону.

Если не получается ни читать, ни запоминать прочитанное, то поглоти книгу как энергию, и её знания постепенно всплывут в тебе.

## **ПОСЛЕСЛОВИЕ, в котором читатель отстраняется от прочитанного**

Карты пространства сновидений во многом похожи на средневековые морские карты – в них искажены маршруты и дорисованы неведомые чудовища, а из одного конца в другой можно попасть, пересекая порог какого-нибудь дома. Рассказ о снах схож с рассказом о далёких заморских странах. Почти никто из слушателей не в силах проверить подлинность рассказа, а, стало быть, и усомниться в нём. Пережил событие сна только рассказчик, а остальные слышат лишь предание о том... Потому, читатель, учти ещё раз, что всё, описанное здесь, суть не более, чем совокупность историй о снах разных людей. Ты выслушал, как делали они... Теперь иди и сделай по-своему.

### *Использованные труды:*

1. С.Изриги и К°, «Сайт дримхакеров»
2. Машья, «2-е Врата»
3. OlgaR, «Эхо сновидений»
4. В.Садовой, «Смертельные сны о силе»
5. Б.Моносов, «Файербол-1»
6. Б.Моносов, «Медзя-4»
7. ЧОМ, «Даосская йога сновидений»
8. Б.Челеро, Э.Нима, «Сон Змеи»
9. Р.Пивоваров, «Одинокое путешествие»
10. И.С.Блиенко, «Тропа вампира. Первые шаги»
11. Ф.Доннэр-Грау, «Жизнь-в-сновидении»
12. Т.Абеляр, «Магический переход»
13. К.Кастанэда – все книги

Данная книга предназначена для свободного распространения в сети на том условии, что никто не будет ничего в ней править, а так-же не будет дополнять или вырезать. На этих-же условиях возможно цитирование, издание и перевод на любой язык без согласования с автором.

Автор оставляет за собой право редактировать и дополнять данное сочинение. С последними версиями всех книг автора можно ознакомиться на сайте <http://snobdenie.ucoz.ru/>

Для связи с автором можно написать письмо на [snobdenie@yandex.ru](mailto:snobdenie@yandex.ru) или воспользоваться формой обратной связи на указанном сайте.