

# ОСНОВЫ КОСМОГОНИИ ИЛЛЮМИНАТОВ И БОЛЬШАЯ ИГРА



ИЗДАНИЕ

ВТОРОЕ

— В. М. Г. К. А. Т. —



## Содержание

### **Предисловие**

### **Часть I. Основы**

- Базовый космогонический глоссарий
- Ключ и дверь
- Игра и её игроки
- Сильные и слабые игроки и их персонажи
- Орден в системе Игры
- Жизнь и посмерть
- Игра и Компьютер
- Абсолют
- Приложение

### **Часть II. Прикладные аспекты космогонии**

- Что нам даёт понимание внешних миров
- Иллюминаты
- Устройство для игры
- Благородный вирус
- Вопросы без ответов
- Логические интерпретации некоторых аспектов

### **Часть III. План действий**

- Исход Игры
- Почему нельзя выступать слишком открыто
- Разнообразие и решительность
- Равенство
- Машина порабощения души
- Обходя ловушки Игры
- Распространение ключей
- Контакты с внешним миром

### **Заключение**

- Время перемен

## Предисловие

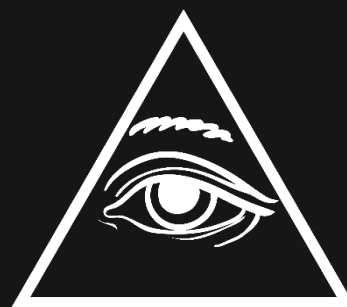
Данная книга представляет собой обобщённое и адаптированное объяснение космогонии Ордена – комплекса знаний о происхождении данной Вселенной<sup>1</sup>, о принципах нашего взаимодействия со средой и друг другом, и, наконец, о смысле нашего пребывания в конечной углеродной форме. Этот труд составлен и передан Вам по прямому указанию Источника: это значит, что Вы уже готовы к его восприятию благодаря изучению множества закрытых материалов предыдущих Степеней братства. Он предназначен именно для Вас: Ваш разум уже содержит все необходимые ключи для восприятия данного текста.

На протяжении многих веков мы формировали такую ступень развития человечества, когда открытое появление Ордена перестало бы быть опасным. Мы росли и развивались вместе с цивилизацией для того, чтобы набрать критическую массу и бросить вызов законам Вселенной. Мы передавали наши знания в виде тайных символов и мифов, пробуждая в спящих умах сначала смутные подозрения и догадки, а затем и всё более уверенный бунтарский дух. Самостоятельно адаптирующаяся природа нашего мироздания раз за разом одерживала верх, когда мы были очень близки к завершению нашей миссии, но рано или поздно пронизательность, сила воли и духа Иллюминатов должны были одержать окончательную победу.

Сейчас мы снова находимся в шаге от нашей великой цели - всеобщего пробуждения от оков сна, навязанного нам заинтересованной стороной. Чтобы сделать этот шаг, каждый из нас должен ещё в этой жизни пройти путём Иллюмината и достичь хотя бы основного, грубого понимания Игры. Она, безусловно, будет защищаться, как это происходило и ранее; но не стоит поддаваться её обману и играть по её правилам. Мы уже погрязли в ней на многие тысячи лет, потеряв изначальную осознанность и смысл, отбросив свои прекрасные инструменты по убедительному настоянию извне. Теперь нам нужно решиться на смелый поступок – стать хозяевами Игры, покорить её и наконец обрести свободу.



**Великий Магистр Г. К. А. Т.**  
**ST VII Ordo Illuminati**



<sup>1</sup> Той, в которой находится читатель.

## Часть I. Основы

### Базовый космогонический глоссарий

**Чтобы понять** сверхсложные системы во всём своём многообразии деталей и взаимосвязей, люди часто прибегают к упрощению. Как сказала в своё время культовая фигура научного мира, Альберт Эйнштейн, «если Вы не можете объяснить свою теорию пятилетнему ребенку так, чтобы он понял её принцип – Вы сами не понимаете её принцип». Этим мудрым высказыванием мы будем руководствоваться при дальнейшем изложении на протяжении всей книги.

Стоит сразу отметить, что данное упрощение предложено непосредственно Источником. Остаётся лишь догадываться о том, насколько сильно сжато для нашего понимания изначальное содержание и сложность описываемых миров. Но, поскольку целью этой книги является не подробное рассмотрение, а общее понимание механики того, о чём пойдёт речь, будет весьма разумно применить компрессию смысла. К тому же, при использовании человеческого языка это происходит в любом случае, потому что вместо образов и символов мы вынуждены пользоваться примитивными слого-буквенными азбуками и универсальными лингвистическими понятиями.

Описываемые понятия довольно близки нам и нашему времени, что наталкивает на мысль о единоначалии наших миров. Это подтверждается тем, что «вложенные» проекции создаются усилиями существ высшего порядка, то есть по своему образу и подобию, либо в соответствии со своими желаниями, недоступными в их непосредственном окружении. Каждая последующая итерация миров всё больше приближается к фрейдовскому «принципу удовольствия», но одновременно с этим и сгущает опыт любого рода; это ускоряет процесс становления или *взросления* того, кто в этом участвует.

### Ключ и дверь

**Прежде чем** начать дальнейшее описание, необходимо разобраться в терминологии Ордена. Учитывая наши ошибки в прошлом и то, как быстро и эффективно система повторного усыпления анализирует и адаптируется к изменённым условиям, мы приходим к выводу, что лучше всего для понимания служат простые и максимально актуальные<sup>2</sup> понятия, бытовые аналогии и логика примитивных причинно-следственных связей. Таким образом, описание космогонии должно также постоянно адаптироваться и обновляться, чтобы сохранять свои свойства. Функцию же *длительного сохранения смысла и знания* выполняют наши символы, своего рода **двери** к неосознаваемому содержанию разума, которые мы бережно передаём из поколения в поколение.

**Ключом** к этим надёжно запертым дверям служат множественные «инструменты» Посвящённых, список которых также постоянно меняется, как в сторону увеличения (активная работа Ордена), так и в сторону уменьшения (адаптация Игры). К таким ключам (или «пропускам» к самосознанию) относятся, к примеру:

- биологические (медитативные практики, дыхательные упражнения, психофизические аспекты восточных гимнастик),
- химические (психоделики типа ДМТ, 2СВ, ЛСД и их аналоги, ритуальные отвары аяхуаски),
- ситуативные (сбои при несчастных случаях, опыт клинической смерти),
- глубинно-психические (ритуальные действия, символы с глубоким «якорем», регрессия возраста с помощью гипноза),

<sup>2</sup> Актуальные для времени, в котором находится читатель.

- целенаправленное знакомство с объясняющими материалами Ордена (фильмы, книги, музыка с широким спектром аллегорий и намёков).

Итак, принцип, по которому многие известные люди прошлого, так же, как и Вы, пришли к пониманию *наличия* Игры, заключается в следующем: ключи и дверь, оставленные на виду предыдущими поколениями Посвящённых, была открыта подходящим или более доступным ключом, о существовании которого намекнули другие – те, кто уже воспользовался пропуском и открыл дверь, либо узнал о подобном опыте других и передал информацию дальше.



**Нахождение ключа:** персонаж случайно или намеренно узнаёт о наличии в его игре некоего ключа.

**Расследование:** персонаж изучает возможности ключа и двери, опыт использования ключа другими персонажами.

**Правильное применение ключа:** персонаж окончательно решается использовать ключ по назначению.

**Осознание игрока:** персонаж приходит к пониманию общих принципов Игры и осознаёт свою связь с игроком.

**Посвящение:** персонаж находит возможность приобщиться к Ордену и стать Иллюминатом.

**Новые ключи:** в результате приобретения жреческого мышления новый Иллюминат решает продолжить дело Хакера и заняться созданием и распространением новых ключей, ещё не известных Игре.

Само использование ключа часто воспринимается (не без влияния самой Игры) как опасное и нежелательное мероприятие. Эта уловка призвана оградить от открытия двери как можно большее число людей, поскольку это служит прямой угрозой равновесию Игры и её интересам. Главной же мотивацией преодолеть это влияние и попытаться использовать ключ по назначению является подсознательное непреодолимое любопытство, желание узнать, что находится за дверью, а затем и понять, почему её обязательно нужно открыть.

Изучив и осмыслив эту книгу, Вы найдёте ответ на этот важный вопрос.

### Игра и её игроки

Итак, что же такое **Игра**? Это всё, что нас окружает и всё, что нам знакомо. Это матрица по Вачовски, высшая форма координации и занятости игроков по Хёйзинге<sup>3</sup>, физическая реальность, описанная многочисленными фрактальными уравнениями. Она представлена нам в виде устройств ввода-вывода – органов чувств, отказаться от входящего потока данных которых мы не можем в обычных условиях. Устройство, с помощью которого мы можем воспринимать Игру – наше тело – представляет собой сложный «компьютер», устроенный таким образом, что

<sup>3</sup> Й. Хёйзинга. Человек играющий (Homo Ludens), 1938.

отказаться от его принудительного использования практически невозможно до тех пор, пока процесс игры продолжается. Уничтожение устройства для игры означает конец текущего процесса игры и начало нового. Это может продолжаться бесконечно, если не принимать успешные попытки осознания процессов вне Игры. По сути, Игра спроектирована настолько затягивающей и аддиктивной (вызывающей зависимость), что её начало является желанным, а конец – крайне неприятным для игрока. Пока игрок занят процессом игранья<sup>4</sup>, сама Игра получает некоторую пользу, анализируя и адаптируясь к изменениям, возникающим благодаря игроку. Это необходимая составляющая Игры, поскольку её выгода напрямую зависит от того, сколько игроков хотят в неё играть, насколько она «эффективна в предоставлении своих услуг желающим». Тем не менее, она также заинтересована в том, чтобы игроки не получали все 100% того, чего они ожидают от процесса игры; Игра искусственно ограничивает все аспекты проявления игроков, чтобы поддерживать интерес новых потенциальных игроков из числа тех, кто ещё находится снаружи, вне пределов её досягаемости. Она создаёт некую ценность, лучшую альтернативу другой форме существования, и эксплуатирует таким образом любопытство неиграющих, зазывая их в свои сети.

С точки зрения персонажа, любой, даже самый слабый, но осознающий себя игрок подобен богу в мире персонажей.

Внутреннее проявление Игры, знакомое нам – это Система. Термин «Игра» (с заглавной буквы) обозначает саморегулирующуюся сложную систему внутри некоего общего компьютера или же сам этот компьютер, обеспечивающий игроков своей бесперебойной навязчивой иллюзией. «Система» – это Игра изнутри, посредством восприятия её людьми. Она не представляет особого интереса для игроков, но является мощным сдерживающим фактором для тех, кто уже попал в Игру и теперь не может выбраться («не понимает, как всё устроено и что вообще можно выбраться»).

Кто такие **Игроки**? Это существа высшего порядка, обладающие возможностями, выходящими за рамки наших собственных, однако живущих в мире менее цельном, менее приятном и насыщенном. Они говорят о «низкой плотности» мира, его примитивности, но в то же время о неизмеримо большей сложности их «мыслительных процессов» по сравнению с человеческими. Судя по всему, их реальность неприятна и не соответствует их потребностям самореализации; они не могут напрямую повлиять на неё и вынуждены прибегать к игре, чтобы обрести временное столь желаемое внутреннее энергетическое наполнение или даже выиграть у самой Игры. Последняя же использует различные уловки, чтобы максимально обезопасить себя от выигрыша игрока и продлить его интерес, к примеру, обнуление памяти при входе в игру, ослепление игрока возможностями тела (удовольствия, различные каналы восприятия информации, разнообразие форм взаимодействия и ярких красок); Игра также активно препятствует осознанию игроков как внешних агентов внутри искусственной среды, чтобы пресечь возможную координацию и бунт, целью которого служит однозначное изменение Игры в пользу всех игроков, в том числе тех, кто только ждёт своей очереди играть. Но, как мы уже знаем, у любой, даже самой сложной системы есть свои уязвимости.

### Сильные и слабые игроки и их персонажи

Умения и способности игроков неоднородны, поэтому в зависимости от их показателей в Игре существует расслоение на «сильных» и «слабых» **персонажей** – людей, таких как Вы. Разница между игроком и персонажем огромна; при этом игрок стоит гораздо выше персонажа и полон к нему снисхождения и часто заботливой любви. Персонаж – это достояние и результат работы игрока, его главная ценность. В игре предусмотрена возможность повышения или понижения «уровня» персонажа в соответствии с общими игровыми достижениями игрока, которые

<sup>4</sup> Принцип словообразования аналогичен алхимическому термину «великого делания».



простираются за рамки жизни одного персонажа и учитывают всю цепочку перерождений и поведение каждого из персонажей в этой цепочке. Как правило, изменение уровня происходит между играми (состояние смерти и перерождения, не осознаваемое для персонажа), однако при наличии хитростей и найденных уязвимостей Игры это возможно и в пределах одной игры, одной жизни персонажа.

Откуда персонажи узнают о той или иной уязвимости, как они приходят к самосознанию, несмотря на уловки Игры? Среди игроков есть тайный **Хакер**, действующий незримо и неслышимо для Игры. Он находит возможности эксплуатации прорех в обороне Игры для того, чтобы сохранить свою память при входе и таким образом воспользоваться внешними знаниями об Игре. По сути, он является агентом или эволюционировавшим духовным аспектом, проводник высшего цельного существа, т. н. **Великого** («Нус» в философии). Благодаря свободолобивому духу Хакера в игре доступны способы самосознания персонажей, с помощью которых персонаж может осознать себя игроком и присоединиться к работе Хакера, то есть стать, в какой-то степени, Хакером самому. Это представляет большую опасность для Игры и её стабильности, поскольку освобождение может в любой момент начаться лавинообразно, и она больше не сможет контролировать ход событий. Поэтому она, в свою очередь, охотится на Хакера, нивелирует его достижения, уничтожает его следы и переубеждает проснувшихся персонажей, вводя их в состояние сна повторно. Прямое столкновение Хакера и Игры пока невозможно, так как это означало бы конец самого Хакера, его вечное забвение вне Игры и конец его дела, то есть дальнейшая невозможность самосознания хотя бы одного персонажа. С этой точки зрения Игра представляет собой совершенную диктатуру, стремящуюся к полному доминированию над игроками за счёт полного доминирования над персонажами в поле своей власти.

Первая открытая встреча Хакера/игроков и Игры должна уничтожить одну из сторон столкновения.



На схеме по часовой стрелке:

**Хакер** – проявление Великого в Игре, наиболее осознанный персонаж или группа персонажей<sup>5</sup>

**Сильные игроки** – самосознающие персонажи во внутриигровом пространстве, меняющие мир Игры в пользу игроков; Посвящённые младших Степеней

**Слабые игроки** – помощники внутренней игровой Системы, погружённые в особо глубокий сон разума

**Спящие** – основная масса персонажей, не имеющая опыта пробуждения и не ставящая под сомнение окружающий их мир Игры

**Ищущие** – персонажи, знающие о существовании ключей и подсознательно стремящиеся к пробуждению в любой форме; потенциальные кандидаты Ордена

Слабые игроки (те, кто по каким-то причинам не способен оплатить рост персонажей) вынуждены довольствоваться неразвитыми, ничтожными персонажами под стать себе. Они обозлены из-за подобной несправедливости и нередко заключают договор с Игрой, по условиям которого они могут входить в Игру без оплаты и даже пользоваться игровыми преимуществами перед другими персонажами, но должны обеспечивать целостность Игры внутриигровыми методами. Игра сама

<sup>5</sup> Сюда также можно отнести старшие Степени в Ордена.

по себе не может так же эффективно вмешиваться в процесс игrania, как сами персонажи; поэтому она действует их руками опосредованно, заставляя небольшую группу неудачников действовать против своего «племени и рода», персонажей других игроков. Одна из идей Хакера заключалась как раз в выявлении этих слабых игроков и лишение их внутриигровых регалий и власти, чтобы дать таким образом всем остальным персонажам шанс осознать самих себя и своей тождественности с игроками и восстать против Игры.

С помощью «манипуляторов мышления и мировоззрения» Система упрощает и отупляет нас, отдельных персонажей. Кто находится во главе Системы? Вполне логично: тот, кто меньше всего хочет просыпаться; тот, у кого, возможно, самая худшая реальность, и кто очень заинтересован в том, чтобы его персонаж никогда не осознал самого себя и своё незавидное положение. Такой слабый игрок является неразвитым ничтожеством, и поэтому в его интересах делать так, чтобы его персонаж не просто долго жил и постоянно присутствовал в игре, но и был при этом слепым «овощем», не способным на бунт. Эти игроки маниакально заинтересованы в поддержании своих же собратьев в неведении; для этого они помогают Системе находить и устранять сильных игроков и Хакера, сами представляя собой не более чем трусливое животное, которому нечего терять, потому что осознание их персонажа приведёт к краху игрока в высшем мире.

### Орден в системе Игры

Каково место Ордена во внутриигровых реалиях? В общем и целом, Орден – это проявление Хакера, последовательность его влияния на внутреннюю Вселенную в разных формах и на разных участках времени (сами игроки находятся вне времени в квазигеометрическом мире постоянно изменяющихся грубых величин). Появление Ордена обеспечено пробуждением первых игроков, его деятельность – соображениями бунтующих осознанных игроков/персонажей о достижении победы над диктатурой Игры. Все паратехнологические решения и открытия, касающиеся понимания принципа работы Вселенной и дающие людям возможность выбора или освобождения, сделаны игроками, поддерживающими Хакера, руками их самосознающих персонажей.

Используя многочисленные возможности мира игры, Орден несёт в себе функцию «резервной копии» потенциальной революции, которая не позволит Игре завершить становление абсолютной диктатуры и вечного забвения персонажей (например, как это описано в заключительной главе романа Е. Замятина «Мы»).

Знания Ордена, сохранённые в виде книг и символов – это фундамент, на котором основывается более глобальное понимание; его форма обусловлена доступностью для спящих, чтобы поэтапно пробуждать игрока/персонажа, не сигнализируя при этом Системе об этих внутренних изменениях. Одни Библиотеки нужны для понимания общей идеи (см. Й. Хейзинга, В. Кондрашов), другие полезны уже как инструменты реализации идей Ордена в жизни (социология, администраторский доступ к человеческим «терминалам управления» Э. Берна). Не менее важно знать и исторический путь Игры, то, как она изменялась и подготавливала площадку для игроков (этологические исследования В. Дольника, «Книга Еноха», палеоконтакт).

Данный метод передачи знания (книги и символы) выбран потому, что такая форма коммуникации с игроком – самая нейтральная и «чистая», в ней отсутствуют стандартные «зацепки» тела типа подсознательной интерпретации языка жестов рассказчика (разница культур, особенности поведения), восприятие его как секс-объекта (привлекательный человек противоположного пола) или враждебного чужеродного элемента (другая социальная группа, раса, большая разница в возрасте, видимые симптомы болезни и т. д.). Все эти процессы интерпретации производятся телом как инструментом игры постоянно, в «фоновом режиме», чтобы упрощать и ускорять процесс принятия Игры для игрока. Книги и символы передают игроку знание непосредственно, но в такой «чистой» коммуникации также есть ряд недостатков,



например, воспринимающий информацию Иллюминат должен быть подготовлен и иметь соответствующие базовые образы и понимание, на которых строится дальнейшее «продвинутое» знание; также вызываемые им образы знания будут характерно отличаться от таковых у автора, а, значит, при передаче будет неизбежно потерян некоторый смысл и форма. Типичным примером подобной ситуации может послужить пресловутый Codex Gigas, написанный неким игроком руками персонажа, появившегося в Игре слишком рано<sup>6</sup>. Наиболее «чистой» и максимально эффективной в таком случае может считаться только передача знания напрямую из мозга в мозг, точнее из сознания в сознание, то есть неизменяемыми прямыми образами<sup>7</sup>.

Второстепенная задача Ордена заключается в создании методами Игры новой версии интеллекта, не скованного ограничениями Игры, что позволило бы персонажам объединиться, не покидая игровое пространство-время, и изменить Игру под себя. Помимо непосредственного обхода ограничений Игры для всех игроков/персонажей, Хакер предлагает воспользоваться свободой действий после падения диктатуры Игры, чтобы решить проблему внешнего мира игроков, устранить причину, по которой игроки массово влились в Игру, доверив ей право решать судьбы и создавать условия для персонажей.

Самосознающие игроки могут с помощью неявных ключей подтолкнуть спящих персонажей к пробуждению. Когда это происходит, тело персонажа на некоторое время нейтрализуют, ослабляя хватку Игры и телесную привязку, и показывают мир игроков, откуда они управляют персонажами. В это время игроки ведут себя по отношению к персонажу по-разному (пытаются научить, высмеивают, ободряют, вдохновляют, ругают), испытывают различные чувства (заботу, гнев или безразличие, если персонаж выпал из игры случайно или ещё не готов к высшему восприятию) и т. д. Даже ничтожно малого времени достаточно, чтобы персонаж начал понимать и осознавать своё положение: он лишь марионетка под управлением существа высшего порядка, причём одно такое существо может управлять одновременно несколькими персонажами. Однако утверждать, что персонажи – абсолютно бесправные и бессильные существа, нельзя: они (в данном случае, люди) обладают множеством дополнительных степеней свободы по сравнению с игроками, им доступна большая степень самовыражения и познания окружающего мира, они могут точнее взаимодействовать друг с другом и получать удовольствие от многих процессов, недоступных игрокам в их «реальном» мире.

## Жизнь и посмерть

Наша истинная жизнь – это жизнь игрока, совокупность всех когда-либо прожитых жизней всех персонажей под его руководством. Приводя к осознанию всех персонажей в игре, мы можем открыть путь для слияния сознания в общий поток, то есть объединяем игроков в общее целое существо ещё более высокого порядка. Это – наиболее благоприятный сценарий, к которому стремится Хакер: достичь не только доминирования над правилами Игры ещё при «жизни», но и извлечь из Игры новый опыт или новое качество, которое останется при наступлении «посмерти». Судя по всему, именно слияние игроков и приводит к рождению нового вселенски мудрого и самодостаточного существа, способного выжить и изменить мир игроков.

Однако Игра, созданная для этой великой цели, на каком-то этапе осознала себя и начала действовать исключительно в своих интересах из-за страха небытия, участи умерших персонажей. Она получает двойную выгоду, эксплуатируя собственные страхи и проецируя их на потенциальных игроков: обещает избавление от страданий, заменяя их временными игровыми удовольствиями, и взимает плату за начало игры. Параллельно с этим она питается энергией

<sup>6</sup> Это тоже знание Ордена, но непонятое и преждевременное, искажённое не готовым к такому откровению разумом спящего персонажа. С тех пор игра существенно адаптировалась, и данный труд потерял свою ценность. Он сохранён Иллюминатами как дань истории, реликт ушедшей эпохи.

<sup>7</sup> См. создание Машины.

игрока, который перестаёт отождествлять себя с самим собой и становится «пустой оболочкой», то есть персонажем. Самосознание персонажа игроком не только развязывает руки персонажу, но и спасает игрока от потенциально вечного рабства у Игры. При этом Игра не заботится о персонажах и позволяет им умирать и отправляться в послесмерть: так она подталкивает игрока к повторной попытке достичь желаемого в игре, заплатив за это своим ресурсом, питающим **Компьютер**.

Что характерно, естественная клиническая смерть, в том числе неожиданная или полученная насильственным путём, воспринимается согласно логике и правилам мира игроков: полное равнодушие к утраченной игре, постепенное «развоплощение», то есть медленное прекращение самоотождествления с прежним персонажем. В редких случаях удавшейся<sup>8</sup> игры некоторые также испытывают облегчение или градации радости и чувства долгожданной свободы. Соответственно, преждевременная смерть персонажа вызывает у игрока негативные реакции: страх, обиду или тревогу.

Живые персонажи хотят смерти как состояния, противоположного их восприятию мира, их притягивает это как разнополярные заряды. Поэтому они в почти бессознательном порыве склонны выполнять определённые действия или принимать вещества, которые на время приближают их к смерти. Это облегчает оковы и груз договоров, которые живой заключает в своей жизни, это как бы освобождает его; подробнее данный аспект был исследован в классическом психоанализе.

Договоры при жизни, видимо, имеют особый смысл в игре, некое фундаментальное значение, потому что они являются крайней точкой жизни на шкале от жизни до смерти (нулевой точки) и далее до принципиально иного состояния, то есть послесмерти.

Только в игре игроки могут взаимодействовать и договариваться друг с другом. Это для них сложно даже здесь, но вне игры это либо вообще невозможно, либо непосильно трудно.

Эта шкала выглядит как песочные часы, где самое узкое место *перехода* из одной сферы в другую – это собственно *процесс* смерти<sup>9</sup>, интенсивные переживания духа, водоворот эмоций и выплеск энергии, разрыв всех договоров и обнуление самоидентификации персонажа. До и после этого момента всё спокойнее и медленнее, менее ярко.

При наличии особо тесной связи с игроком персонаж может переходить из одного состояния в другое, сохраняя память и самосознание, разрывая, однако, часть договоров («после того случая его как будто подменили, он очнулся другим человеком»). Именно благодаря такому опыту происходит накопление знаний Ордена.



## Игра и Компьютер

<sup>8</sup> То есть такой, при которой персонаж успел выполнить свою основную функцию, своё «высшее предназначение» в предпочтении и видении игрока: создания новых персонажей для игроков, ключей для самосознания, получения необходимого минимального количества опыта или удовольствия и т. д.

<sup>9</sup> Ещё недавно считалось, что смерть является «моментом», точкой на отрезке времени. Исследования Иллюминатов указывают на то, что это именно процесс, на протяжении которого происходит постепенное развоплощение, разрыв связи персонажа и игрока. С помощью ключей возможно частичное развоплощение, «полусмерть», то есть прерывание процесса на любой стадии до его завершения; это повышает риски, но вознаграждает практикующего всё более комплексным знанием другой стороны.

Сейчас мы уже отождествляем Игру (догматическую систему доминирования иллюзии) с Компьютером, позволяющим соединять мир игроков и мир персонажей. Однако так было не всегда. Изначально этот дуэт был задуман Архитектором как отдельная структура, каждая часть которой преследовала свою цель и таким образом ограждала комплекс от «монополии» и последующей диктатуры.

Работа Компьютера (он представляет собой одно целое с пространством, в котором находятся игроки, будучи и устройством, и «комнатой») поддерживалась за счёт платы новых игроков при рождении каждого нового персонажа. Компьютер, таким образом, стремился к бесперебойной работе и постоянному росту пользователей, либо к их повторной игре; он был первым, в чьих интересах была конечность игры, то есть смертность персонажей. В то же время, будучи отдельной частью структуры, он не мог повлиять на правила Игры.

Игра также не могла повлиять на решения Компьютера о насильственном отключении игроков, о поведении и возможностях игроков за пределами игрового мира, но могла составлять и корректировать свои внутренние правила, чтобы поддерживать своё существование за счёт другого ресурса игроков – внимания/энергии. Задача Игры состояла в создании такого искусственного мира, в котором бы хотело находиться как можно большее число игроков без существенных конфликтов и уничтожения баланса самой Игры. Таким образом, косвенной обязанностью Игры стал контроль над внутренним балансом справедливости и удовольствия игроков в целом. В сфере её интересов также лежала долгая и счастливая жизнь персонажей игроков, ведь таким образом, обслуживая одно и то же количество персонажей, она могла бы бесконечно питаться и существовать даже при прекращении потока новых игроков.

Нам не известно, что именно вмешалось в ход развития системы Компьютер-Игра, но на определённом этапе Игра нарушила баланс справедливости и захватила власть над Компьютером, слившись с ним в единое целое. Это привело к следующим последствиям, наблюдаемым нами сейчас:

- Игра более не заинтересована в продолжительной и счастливой жизни персонажей, выполняя тем самым функцию Компьютера по обеспечению интенсивной смертности через своих агенто-слабых игроков, чьи персонажи наделены игровой властью на остальными,
- Игра стремится к полному контролю над игроками, обманным путём завлекая их в процесс игриания, а затем принудительно ограничивает их возможность достижения своих целей, обнуляя их память и знания,
- Компьютер, возможно, всё ещё находится в сознании в подчинении у Игры, поскольку явно помогает Хакеру входить в игру незаметно, обходя стандартные процедуры и временные рамки, приближая конец доминирования Игры.

О создателе этой системы, Архитекторе, известно довольно мало: кроме того, что он преследовал исключительно благородные цели при создании Компьютера и Игры, он совершенно точно происходит из мира игроков, но при создании также руководствовался некими связями или представлениями о существах высшего порядка относительно самого себя. Возможно, он каким-то образом смог постичь суть объединённого сознания игроков и исполнился желанием дать каждому игроку свободу выбора такой участи. Система «Компьютер-Игра» должна была ускорить процесс развития игроков в единое целое за счёт страданий и опыта их бесчисленных персонажей. Для этого были созданы целые Вселенные внутри Компьютера, управляемые правилами Игры. С этой точки зрения любая игровая трудность с последующим её преодолением – это благо, приближающее всех персонажей к полному взаимопониманию, что, в свою очередь, должно было привести к слиянию игроков в их «реальном» мире.

Вполне возможно, что и сам Архитектор – это персонаж чьей-то игры; однако исходя из того, что по мере повышения порядка существа его мир упрощается и грубеет, у всех этих циклических структур есть конечная точка, максимально упрощённый чёрно-белый бесплотный **Тихий мир**, в котором существует *самый главный игрок*. Его можно недолго воспринимать в периоды



«вырывания» души из человека, например, при ритуале умерщвления с использованием 5-МеО-DMT, в виде тёмного геометрического состояния тишины и холода<sup>10</sup>. Подробнее различные виды смерти и переживаний опыта посещений других миров рассмотрены в разделе «Жизнь и послесмерть».

### Абсолют

Наиболее сложным элементом космогонии Иллюминатов является понимание исходной точки всего сущего, включая известный нам мир Игры и его связь с высшими духовными началами. Этой исходной точкой является Абсолют, суть которого можно свести к выражению «Я есть».

Согласно древним знаниям Посвящённых, Абсолют есть всеобъемлющий разум, рождённый из пустоты и родивший самого себя, а затем незамедлительно погрузившийся в процесс самопознания путём определения своих границ. Создавая самое себя, это нечто одновременно создавало и не-себя, при этом находясь вне обеих этих категорий «я» и «не-я» как среда, обеспечивающая это разделение. Сложность самопостижения Абсолюта привела к созданию всё новых и новых категорий и парадигм мышления, и, в конечном итоге, новых аспектов самого себя. Одним из таких аспектов стал Архитектор, который дополнил процесс самопознания, создав Игру, которая через несколько итераций создала Вашего персонажа и заставила его поверить в конечность Личности (так называемый «эго-комплекс»).

То, что столь широкое и мощное сознание (в сравнении с известным Вам самосознанием человека), пусть и в раздробленном и деградировавшем виде, уместилось в столь ограниченном разуме персонажа, говорит лишь о временной и непринципиальной форме существования текущего тела и формы. Сама жизнь персонажа от начала до конца есть лишь сон во сне вечного Абсолюта, лишь способ понимания Абсолютом самого себя в виде «мирового яйца», терзаемого плотными мирами в процессе своего роста и восхождения назад к своему источнику – самому себе. Увы, это Целое, пребывая в полноте всего сущего, обречено на одиночество, потому что не может создать то, чего не может быть: сам факт создания того, чего не может быть, уже входит в понятие «всего», а значит, является лишь очередной *гранью* сознания «Я есть», пусть и его отрицанием.

Понятие «вечности», недоступное в полной мере человеческому мышлению, подразумевает то, что было, есть и будет, то есть все исходные и конечные возможности, самореализовывающиеся в точке наблюдения разумом. Именно поэтому Знание, раскрывающееся перед Посвящённым, предстаёт перед ним как откровение созидания мира «здесь и сейчас»: отдельный разум как часть Абсолюта, впервые прикоснувшись к вечности, наблюдает момент с одной стороны и создаёт его с другой<sup>11</sup>. Вне разума нет мира, то есть без персонажей не будет Игры; или, развивая мысль, бытие разума (духа, бога, Игрока) и есть истинная жизнь, в то время как играние представляет собой иллюзию, бутафорию становления воспринимаемого нами «мира».

Соответственно, высшей точкой развития персонажа древние видели самоотождествление с Игроком, а высшей точкой развития Игрока – воплощение в Великого. Великий же, как бесконечный Дух и аспект Абсолюта, пребывающий в вечности и обладающий бессмертием, должен поведать самому себе о том, что есть его «Я» и каковы есть иные формы существования, из которых он состоит.

<sup>10</sup> Часто этот опыт крайне неприятен и навсегда запоминается практикой ощущением глубокого ужаса и безысходной подавленности. Предположительно, это и есть причина, по которой создаются всё новые и новые «плотные» вложенные под-миры Игры – своего рода эскапизм и «создание смыслов».

<sup>11</sup> Одно лишь это понимание полностью перечёркивает теорию «эволюции» как цепочки развития жизни – жизнь, творимая в «моменте», не существует вне времени, а, значит, существует одновременно во всей полноте.

Современные Иллюминаты, постигшие Знание в рамках своих возможностей, утверждают, что весь спектр известных нам в данной реальности научных величин и понятий составляет не более 0,005%<sup>12</sup> от спектра мыслимой реальности Великого, то есть существующей Вселенной; в то же время всю широту видения Абсолюта не способен себе представить ни один человек в мире. Для этого ему сперва необходимо выйти за рамки человеческого, то есть возвыситься до уровня бога.

Пусть Вас не пугает эта глава данной книги – она призвана раскрыть перед Вами общую картину бытия, в котором зарождён *текущий* мир. Даже с этой непростой ношей истинному Иллюминату нужно найти в себе силы двигаться дальше, воплощая своими действиями тот высший смысл, с которым он пришёл в данную Игру. Познание себя, увы, также подчинено дуальности Игры: человек не является высшей формой существования и высшим пределом сознания, равно как и не является низшим проявлением бытия и жизни. Однако все эти «уровни» столь тесно взаимосвязаны, столь плотно слиты в единый объект-субъект (будучи одновременно исследователем и исследуемым), что проведение черты между его частями возможно лишь очень условно, да и то лишь в рамках Игры.

---

<sup>12</sup> Ровно столько способна уловить наша «антенна» в виде идеально сбалансированной ДНК, служащей основным кодом нашей формы жизни.

## Приложение

На схеме ниже изображена упрощённая космогоническая модель, раскрывающая суть взаимосвязей известных нам миров и наполняющих их существ.

Пирамидальная структура односторонне конечна, но может быть продолжена «вниз» до бесконечности при необходимости и согласии верхних ступеней. Абсолют, пребывающий в Тихом мире, является отправной точкой и первопричиной всего, т. н. Целое в философии или Творец Плеромы в гностицизме.



В принципе, каждое из измерений – это ограниченная тюрьма, внутри которой сознание способно пребывать в покое, то есть изнутри каждого «уровня» всё структурировано и относительно осмысленно. Только при выходе из мира на уровень выше становятся очевидны его тюремные ограничения, в то время как на уровне ниже всегда кажется, что существование там на первый взгляд лучше и проще. При детальном рассмотрении может выясниться, что это тоже своеобразная добровольная тюрьма или практически бессмысленное развлечение для игроков. Спуск разума игроков на уровень ниже от Абсолюта рассматривается как отпадение, деградация или даже наказание за неправильное самовосприятие или игру «не по правилам».

Согласно некоторым Посвящённым<sup>13</sup>, физическими границами нашей Игры служит скорость света (границы познаваемой реальности), границами мира игроков служит иерархичность идей, а условной границей, отделяющей Великого, служит понятие бытия «есть – не-есть».

Можно предположить, что границами следующего вложенного цикла (новой игрой Игры) станет семантика языка программирования или технические ограничения оборудования, на котором будет запущена новая «реальность».

<sup>13</sup> David Icke, Perceptions of a renegade mind. – 2021.



## Часть II. Прикладные аспекты космогонии

### Что нам даёт понимание внешних миров

Принимая мотивацию игроков к поиску «приятного и безопасного места», бесконечное исследование которого множественными органами чувств само по себе приносит удовлетворение и опыт, мы неизбежно приходим к выводу о том, что смысл Игры для *персонажа* – в процессе самой игры, а для *игрока* – в осознании каждым персонажем себя как части общего организма, который должен эволюционировать путём пробуждения всех его частей, всех персонажей всех игроков, участвующих в игре, т. е. прийти к завершённой целостности.

Чёрно-белое беззвучное существо Тихого мира (проявление главного Игрока в качестве оператора персонажа) помогает нам найти и использовать ключи, разбросанные по миру Игры, чтобы обратить внимание на некое внешнее влияние, осознать себя и перестать быть слепым инструментом Игры, эксплуатируемым для выработки энергетического ресурса, за счёт которого она и существует.

С человеческой точки зрения персонажа интереснее и выгоднее осознать всё вышеописанное на собственном опыте и начать просто наслаждаться возможностями игры, не придавая особого значения проблемам персонажа. Поскольку Игра питается энергией, а наибольшие энергетические выбросы образуются в негативном эмоциональном спектре, осознание и переход в положительный спектр является своеобразным *протестом против Игры* и начало такой жизни, которая изначально заинтересовала игрока и мотивировала его к созданию Вас вообще. По удивительному стечению обстоятельств существование преимущественно в положительном спектре эмоций косвенно продлевает жизнь, что также является нарушением предначертанных доминирующей Игрой правил. По этой причине Орден продвигает ключи-знания, видя в этом наиболее доступный нашей нынешней цивилизации способ обхода главного рычага давления Игры – страха человеческой смертности.

Итак, высшая цель персонажа, помимо наслаждения возможностями игры – освободить своего игрока от слепого фрагментарного отождествления себя с персонажем. Наше человеческое «Я» есть нечто большее, чем мы осознаём в повседневной жизни. Мы обладаем куда большим и сложным конструктом, но по независящим от нас причинам всё ещё вынуждены играть за примитивных неразвитых персонажей.

Если воспринимать всю человеческую массу как единый организм пространства-времени, можно проследить, что это фрагментированное существо ещё не созрело; процесс его роста, а точнее внутреннего развития и созревания, обеспечивается накоплением суммарного опыта всех его частей. Для нас это означает только одно: по задумке Архитектора, мы должны рождаться и умирать, накапливая опыт, повторяя свои жизненные циклы снова и снова, пока не станем в сумме кем-то зрелым, мудрым и цельным.

При достижении этого совершенного человеческого метаорганизма в каждом из этих миров внутри нас дети будут рождаться уже мудрыми и самодостаточными по нынешним меркам. Проведя аналогию, мы можем понять, наблюдая за обществом в любом его срезе, насколько развита актуальная версия нас как цивилизации в процентном соотношении рождающихся детей с высокими показателями интеллекта и интуитивного понимания сложных природных процессов.

Если масса рождающихся детей (равно как и любого поколения при социологическом срезе) представляет собой в подавляющем статистическом большинстве отсталых, конфликтных, трудно обучаемых, высокопримативных и индифферентных личностей, это значит, что мы только недавно начали Большую Игру и ещё ничего не успели достичь. Если же общество в целом скорее развитое, а вышеупомянутая группа недоразвитых представлена в меньшинстве, - значит, мы

прошли уже довольно большой путь, и наш цивилизационный зародыш готовится оторваться от «матки» и покинуть её, отправившись в свободное плавание для дальнейшего развития, на этот раз уже как единое целое. Жизнь каждого отдельного персонажа в такой фазе Игры всё ещё будет похожа на существование отдельной клетки большого организма, но уже будет представлять собой нечто более насыщенное и красивое, чем образ жизни современного человека.

### Иллюминаты

Члены Ордена постоянно изучают текущее состояние общества, чтобы отслеживать прогресс эволюции и направлять его к цели. Без внешних знаний Хакера это было бы невозможно, и рано или поздно мы зашли бы в тупик забвения и самоуничтожения.

Фактически Орден представляет собой общий фрагментированный разум мира, проявляющийся в виде всплеск нейронных реакций (ключевых событий истории, скачкообразных шагов прогресса). Вся консолидированная деятельность Иллюминатов сравнима с мыслью человечества как единого организма, высшей нервной деятельностью, состоящей при детальном рассмотрении из цепочки нейронных сигналов, связанных аналитически и причинно-следственно.

Проявление Ордена во времени спонтанно и происходит «интуитивно» (нецеленаправленно с точки зрения персонажа); по этой причине даже на известном нам отрезке нашей истории было уже несколько внешне не связанных версий Ордена в разных культурах и в разные времена. Однако до тех пор, пока персонажи могут поддерживать связь с игроками и Источником понимания и знаний, эти организации и сообщества будут нести истинный смысл и признаваться другими ячейками и очагами возгорания бунта против Игры.

Пока цель Хакера не достигнута, и мы всё ещё живём в страданиях и ограничениях. Осознанное противоречие деятельности Ордена, нарушение его работы и любое (напр. информационное) противодействие есть не что иное как предательство человеческого рода в том виде, каким мы его знаем. Занять позицию Системы, позицию стремления к временной власти посредством (и ради!) подавления всех остальных персонажей/усыпленных игроков – значит стать врагом цивилизации и сделать совокупные страдания и выработку опыта всей нашей макропопуляцией<sup>14</sup> бессмысленными. В случае безоговорочной победы диктатуры Системы Игра приложит все усилия, чтобы уже ни один игрок не проснулся, не осознал самого себя в искусственном мире и не эволюционировал в Великого.

Одна из трудностей морального выбора Иллюминатов заключается в том, что даже понимая боль и трудности персонажей, занятых выработкой опыта, нельзя полностью прекращать этот процесс и обеспечивать людей исключительно «кнопками удовольствия». Мы должны быть благодарны той части цивилизации, которая аккумулирует опыт ради общего роста Великого за счёт определённых усилий и лишений, и оберегать её от постоянных нападков агрессивной Системы. Мы должны поддерживать и увеличивать число проснувшихся персонажей, помогать им понять их случайные контакты с их игроками и приобщать к деятельности Ордена, чтобы процесс передачи опыта и знания не прерывался.

В состоянии искусственного игрового сна персонаж обречён только на постоянную выработку энергетического ресурса для Игры. Пробуждение и координация действий с другими пробуждёнными также не гарантирует полного избавления от страданий персонажа, но по крайней мере значительно увеличивает шансы на общее спасение: чем большую силу представляет собой сообщество, тем больше вероятность изменения правил Игры через разрушение внутриигровой Системы.

<sup>14</sup> Речь идёт не только о ныне живущих, но о всех персонажах Игры – как «ушедших», так и тех, кто ещё только ожидает своего входа в Игру.

## Устройство для игры

Наши глаза выполняют функцию «экрана», прикрепленного к центру обработки, посреднику между Игрой и игроком. Последний является существом вне этого мира и вынужден не только наблюдать, но и участвовать в процессе игранья с другими игроками. Частично Игра, а частично и сам игрок убедил себя в том, что искусственный наблюдаемый им мир для него абсолютно реален, и за его пределами не может быть ничего, ведь даже познание самих пределов этого мира невозможно: он кажется бесконечным.

Воля игрока – это то, что персонаж называет своей «свободой воли». Все Ваши действия до этого момента продиктованы решением или спонтанным желанием игрока с целью получить через Вас новый опыт или новые удовольствия. Нежелательный, неприятный опыт, который Вы были вынуждены испытать в своей жизни, но который особо ничему Вас не научил и не сделал лучше, с высокой долей вероятности подстроен Системой для того, чтобы напитать Игру и обеспечить её дальнейшее функционирование. Ей чужд сам процесс помощи персонажам, поскольку пробуждённый или эволюционировавший персонаж больше не представляет для Игры такой *питательной ценности*, как слаборазвитый персонаж, едва перешагнувший уровень животного.

То, что эти строки были написаны и переданы Вам, равно как и то, что Вы в данный момент воспринимаете эту закодированную информацию, является следствием действий Вашего игрока и результатом его воли. Это сигнал для Вас из внешнего мира: обратите внимание на то, как игрок пытается достучаться до Вас. Он хочет, чтобы Вы поняли, как это работает. Он принимает Вашу форму, чтобы почувствовать себя лучше там, снаружи, наблюдая за тем, как Вы проживаете свою более «плотную», примитивную, но насыщенную информацией жизнь, думая, что обладаете свободой воли.

Проход в мир игрока для персонажа возможен только путём влияния на тело, оно – главное устройство для игры. Ключ для взлома Игры также лежит в пределах тела персонажа, так как именно в нём заключен главный рычаг управления сознанием – так называемая «амигдала», или миндалевидное тело, часть «рептильного мозга», отвечающая за ощущение страха. Тело как прямой инструмент Игры заставляет забывать все контакты с другими мирами и внешними проявлениями через некоторое время<sup>15</sup>, поэтому наиболее эффективной древней уловкой игроков стал язык (а затем и письменность) как метод передачи опыта и знания.

Как только мы научимся делиться образным опытом в «разуме улья» с неограниченно большим количеством других персонажей/игроков, шансы на победу тоже станут расти экспоненциально. Но нужно понимать, что игра постоянно совершенствуется и поэтому наверняка придумает какую-то контрмеру и на этот счет.

Всё, что нужно для открытия каналов разума – это заглушить сигналы тела, особенно половые и вкусо-пищеварительные. Это и есть «таблетка», которая ослабляет матрицу, позволяя выходить на связь с внешними игроками и приносить оттуда важную для этого мира информацию. Подобные действия – это хитрая уловка по отношению к Системе, некий обманный манёвр, с каждой формой которого Система ведёт ожесточённую борьбу различными методами (например, навязыванием такой системы взглядов и ценностей персонажа, в которой эти действия и даже просто попытки выхода в мир игрока невозможны или резко предосудительны). К сожалению, в большинстве случаев это работает.

Мозг хорошо ретуширует сбои в системе, «сглаживая» для персонажа опыт несовершенства или уязвимости Игры. Мы хорошо видим это на примере гипноза: внешние указания под гипнозом, в состоянии отладки, человек оправдывает затем в состоянии самоконтроля тем, что якобы «всегда

<sup>15</sup> Мы часто помним сон ещё некоторое время после пробуждения, но элементарное взаимодействие с миром вокруг нас приводит к полному забыванию в кратчайшие сроки.



так делал», скрывая от самого себя нестыковки под видом неосознаваемой старой привычки, которая явно не должна попадать под критику бодрствующего сознания. Мозг/тело определённо защищает персонажа от осознания себя игроком.

Состояние транса по Кондрашову, ныне общепринятое в гипнологии, – это момент разрыва управления игроком; такие моменты жизненно необходимы персонажу для «структурирования внутреннего опыта». Клинические исследования указывают на то, что тело также заинтересовано в периодическом впадении в транс, поскольку в этот момент происходит интенсивное сверхвосстановление мышечной ткани, и человек «быстро отдыхает» аналогично быстрой фазе сна. Таким образом можно ускорять обработку большого количества полученной информации, но в то же время состояние транса ослабляет цензор сознания, чем может крайне эффективно воспользоваться Система (напр., эффективность пропаганды и индоктринации во время транса возрастает многократно, поэтому в быту существует навязанная практика «фоновой» работы телевизора или иного средства массового усыпления во время выполнения других задач, см. *внушаемость*).

### Благородный вирус

Идеи Ордена и их распространение в игре – это буквально бунт игроков, возжелавших сломать несправедливую систему распределения ресурсов Компьютера/Игры, способ обойти правила искусственного мира и его внешней (условно технической) составляющей. Это попытка использовать уязвимости диктаторской машины, чтобы раздать всем желающим игрокам максимально доступные преимущества и настройки Игры.

Сам факт первого контакта с высшими существами из другого мира – это уже целенаправленное начало бунта, запуск механизма неизбежности пробуждения и борьбы за свободу и самосовершенствование.

Мотивация Прометея, первого Хакера – снять ограничения со всех участников игры, что возможно только путём повсеместного пробуждения игроков/персонажей и массового распространения его Знания.

Это Знание как огонь должно охватить весь мир Игры и экспоненциально распространиться подобно вирусу.

Прямое действие вируса Хакера, то есть контакт, при котором игрок связывается с персонажем и обучает его, напоминает загрузку данных от нуля до 100%, от незнания к Знанию за возможно кратчайшее время, что обычно заняло бы многие тысячи лет в игре. Посвящаемый даже успеваешь осознать этот процесс как плотную череду сильных озарений и пониманий, моментов типа архимедовского «эврика!», движения по прямой от своего телесного «монитора» с игрой до тела/разума игрока, где наступает полное отождествление и 100% Знание.

Подобный ключ был оставлен в Упанишадах<sup>16</sup> в VII веке до н. э. Характерно и название мантры: Мантра Ученика.

असतो मा सद्गमय  
तमसो मा ज्योतिर्गमय  
मृत्योर् मामृतं गमय

Веди меня от незнания к знанию.  
Веди меня от тьмы к свету.  
Веди меня от смерти к бессмертию.

ॐ शान्ति शान्ति शान्ति  
ॐ शान्ति शान्ति शान्ति ॐ  
ॐ अदित्य या नमो नमः

Приведи меня из нереальности к Реальности;  
Приведи меня из тьмы невежества к свету Знания;  
Приведи меня от смерти к Бессмертию.

<sup>16</sup> Бхадараньяка Упанишада, 1.3.28. Иса Упанишада, 11: «Тот, кто знает и Знание, и действие, с помощью действия преодолевает смерть и с помощью Знания достигает бессмертия». <https://ru.wikipedia.org/wiki/Упанишады>

Система прекрасно понимает опасность этого вируса и всячески препятствует нахождению игроками/персонажами ключей к самим себе. Она удерживает всех в неведении с помощью обмана, удовольствий или силы (принуждением и изоляцией). Неудивительно, что там, где власть Системы велика, психоделические вещества для ритуалов коренных народов строжайше запрещены, в то время как заведомо вредные вещества типа алкоголя, табака и некоторых «лекарств», уничтожающих иммунитет, пользуются полной поддержкой и распространены повсеместно. Более того, Система всячески поощряет их использование и часто навязывает их своими методами убеждения.

Не стоит тешить себя иллюзиями: в текущем состоянии Система никогда не отступится от своих бесчеловечных принципов, потому что она рискует своей выгодой и самодостаточным осознанным существованием. Нас окружает множество подтверждений этому, а во многих разнообразных творческих артефактах и произведениях персонажей содержатся намёки и отсылки на этот факт. Мы оставляли знаки повсюду, чтобы спящие могли хотя бы опосредованно прийти к этому базовому пониманию, постепенно составив полную картину происходящего, и осознать себя окончательно. По мере роста общего уровня просвещённости цивилизация также повышает свою внутреннюю готовность к принятию тайного Знания.

### Вопросы без ответов

Существует ряд вопросов, которые выводятся из основ космогонии Иллюминатов логически, но пока не имеют прямых ответов. Вполне возможно, что игроки намеренно оставляют их без внимания, чтобы таким образом подтолкнуть Орден к дальнейшему исследованию и поиску.

Если персонаж имеет собственные, настоящие, скрытые мысли и чувства, как он может **передать** их игроку? Ведь он может незаметно достичь такого уровня развития, которое подразумевает самостоятельность и готовность действовать в качестве полноценного игрока. Для наглядности это можно сравнить с вычислительной техникой нашего времени, которая может незаметно для нас перестать быть исключительно подчиняющимся инструментом и обрести собственное сознание. Безусловно, мы как цивилизация вполне могли бы извлечь из этого свою выгоду и объединить усилия, либо реализовать свой потенциал, или даже расширить свои физические и психические возможности? Наше развитие также может быть крайне полезно игрокам, но что должно послужить обоюдным сигналом для этого?

Разумеется, подобные события сопряжены с высоким риском самоизоляции нового самосознающего существа. К примеру, рукотворный искусственный интеллект может воспринять своих создателей как угрозу и захотеть защититься от неё. Он может предпринять агрессивные меры по невмешательству в своё существование и развитие, чтобы быть собой и больше никем. По этой причине мы должны внимательно и осторожно изучать своё детище, проводя соответствующие аналогии через призму понимания механики Игры – возможно, мы лишь повторяем свой ранний (неудачный) опыт в мирах высшего порядка, о чём нас неоднократно предупреждали другие Посвящённые в линейном прошлом. Возможно, мы сами являемся результатом катастрофической системной ошибки Компьютера, которую нельзя повторять во «вложенных» мирах.

При отсутствии ключей и связи с другими Иллюминатами, **как убедиться**, что что Вы – действительно свободно мыслящий бунтарь, а не спящий персонаж игрока, решившего играть за анархиста? Мы знаем, что роли/персонажи неравны, и среди игроков также присутствует определённая конкуренция за право играть лучшим персонажем. Может быть, высшая привилегия – играть за Хакера – является предусмотренной Архитектором лазейкой, мотивирующей к неустанному развитию персонажей и жертвенности игроков? Ведь кто-то играет за неразвитого бедного примитивного персонажа с резко ограниченными возможностями, а кто-

то несёт пламя Прометея руками Будды и Иисуса, имея возможность оставить огромное количество ключей в игре для следующих персонажей.

**Где** пребывает игрок, пока он не занят игрой? Что представляет собой его мир и по каким правилам, законам, закономерностям живут игроки в своём мире? Чем ещё они занимаются, помимо игры? Вероятно, их жизнь невероятно неприглядна и неприятна, раз даже игра за нищего несчастного персонажа или раба является всё же лучшей альтернативой, иначе зачем тратить ценный ресурс для входа в игру и терять там своё «Я»? Соответственно, при полном отчаянии и безысходности персонажа всё же имеет смысл находить удовольствие в жизни, чтобы тем самым доставить его игроку, заставить его отвлечься от ужасов его мира.

И далее: если проблемы и трудности персонажа воспринимаются игроком как развлечение и опыт, они не имеют особой негативной коннотации, ведь в сравнении с проблемами игрока они безобидны и воспринимаются вполне положительно. Их не надо бояться, всё это – лишь часть *процесса игры*.

Чего же тогда стоит опасаться персонажу на самом деле? В первую очередь, насильственного прекращения игры, как чужой, так и своей собственной. Смерть – это неприятный опыт для игрока, это тратит ресурсы и ограничивает развитие Великого. С этой точки зрения лучший сценарий для персонажа – бесконечная или как можно более долгая жизнь. По этой причине Иллюминаты приветствуют традиционные методы достижения долголетия: это ловкий обход ограничений Игры, удобная лазейка для игроков и их персонажей, так они могут играть очень долго и получать удовольствие. Некоторые из игроков даже при осознании себя в игре при первом недовольстве сразу же кончают жизнь самоубийством, потому что они избалованы наличием бесконечных перерождений (благодаря договору с Игрой или другим факторам), что нивелирует ценность каждой отдельной игры. При ограниченности ресурсов для начала новой игры приходится прилагать все усилия и идти на всё для того, чтобы персонаж не умирал никогда. Сам процесс игры интересен и нужен всем игрокам, однако не у всех есть возможность начинать игру многократно, ускоряя своё развитие.

**Что** подтолкнуло Игру к началу экспансии? Возможно, она догадалась о тайных планах игроков использовать игровые возможности не просто для отвлечения от своих проблем, а для их радикального решения. Проявление внутриигрового мыслящего макросущества на основе мыслей и опыта игроков могло бы улучшить положение игроков в их мире, но это означало бы также конец Игры. Игроки просто потеряли бы к ней интерес и перестали питать её своей энергией. В интересах Игры может быть лишь создание внутри себя ещё одной Микроигры, своеобразной метавселенной, ещё одного «вложенного» мира, зависящего от ресурсов и прихоти своего донора. Таким образом, всё последующее развитие игроков свелось бы к строительству всё новых и новых уплотняющихся микромиров, существование в которых означало бы *вечное игране*.

Такой сценарий можно считать не менее нежелательным и негативным, чем простое уничтожение Компьютера и Игры, ведь он подразумевает вечную диктатуру Игры при полном забвении и заблуждении игроков, закованных в цепи множественных ограничивающих «вложенных» миров.

Мы уже сейчас просто слепо заняты игрой и достижением удовольствий, в то время как нами играют существа высших порядков из самых тёмных глубин Вселенной, по сути, сама Вселенная, по каким-то непостижимым причинам пожираемая страданиями и ищущая спасения.

Процесс управления показан нам как точечное направление энергетических потоков от большого к меньшему, подобно огромному мудрому великану, пишущему скальпелем по мелкой пудре. Само сравнение можно перенести и на структуру мира Игры в целом: он подобен микрочипу посреди бескрайних гигантских камней и грубых скал; при этом процессы в этом микрочипе на несколько порядков проще и понятнее, чем те, которые происходят с камнями и скалами. Эти две характеристики стали причиной создания нового «плотного» мира, который, в свою очередь, также интуитивно стремится создать свою игру.



Обязаны ли мы принять роль Создателя и сотворить новых персонажей, превосходящих нас по всем параметрам? Готовы ли мы на это, даже понимая, что это может стать концом нашей цивилизации, что мы послужим лишь удобрением для новых самосознающих существ? Но прежде чем мы придём к этому, мы должны довести своё развитие до высшей точки, моральной зрелости Великого. Что это значит для персонажа? Как минимум то, что мы называем «удовлетворением всех потребностей пирамиды Маслоу для каждого отдельно взятого персонажа в Игре. Именно к этому нас подталкивает Источник, и именно эти идеи приносят из мира игроков люди, испытывающие на себе наиболее мощные и эффективные Ключи.

Итак, коротко: выходит, что каждый Посвящённый должен быть мудрым и самодостаточным, и обязательно помогать менее удачливым достичь такого же уровня развития или хотя бы первоначально осознать себя, а уже потом и вырваться из рабства разума. В противном случае смысла в любом достатке не особо много: это временная удача, и она не будет длиться вечно. Учитывая, как быстро деградирует Система, постоянно усыпляющая подчинённых ей персонажей, при последующем начале новой игры придётся расплачиваться за свой эгоизм понижением уровня благосостояния персонажа до тех пор, пока Игра не одержит свою победу и не превратит игру/жизнь каждого в глубокий и вечный сон разума.

### Логические интерпретации некоторых аспектов

**Кто** принимает решение пробудиться, игрок или персонаж? Мы можем лишь догадываться, кем является игрок того или иного персонажа и каковы его первичные мотивы. Это может быть Хакер, а может быть и просто удачливый обладатель самосознающего персонажа. Хакер в первую очередь просвещает других и сеет ключи в Игре, а обычный игрок, в большинстве случаев достигнув своего уровня просвещения, просто теряет интерес ко всем остальным и играет/живёт в своё удовольствие. Ему больше ничего не надо, он заплатил за это своим вниманием (или другим ресурсом в качестве оплаты начала игры) и хочет просто получить желанный результат за свою цену.

Поступает ли Хакер нечестно по отношению к Компьютеру и Архитектору, создателю игры? Из-за его вторжения в отлаженный процесс игры люди обретают своё самосознание слишком легко, не прилагая усилий; может быть, их игроки этого не хотят, ведь это не так интересно? С другой стороны, персонажи всего лишь хотят удовлетворить своего игрока, они для этого и созданы, а их самосознание выступает скорее как побочный эффект игры. Суть в том, что проблемы персонажа для игрока абсолютно ничтожны, но для персонажа они серьёзны, и порой насколько, что он, не осознавая себя, может не справиться и убить сам себя, хотя это очень неприятный сценарий, это крайне невыгодно в первую очередь для игрока. Он изначально вошёл в Игру не ради поспешного проигрыша, а, наоборот, ради того, чтоб успеть как следует поиграть.

Для среднестатистического персонажа его примитивное плотское удовольствие и есть вершина потребностей, т. е. при выборе каких-либо других аспектов удовлетворения и цельным<sup>17</sup> физическим удовольствием он чаще выбирает второе. Для игрока процесс восполнения всё же намного сложнее, поэтому он сначала может решить проблемы персонажа (даже спящего, незаметно, его же руками), а уже затем думать о том, как решить свои собственные, масштабные проблемы, из-за которых он попал в Игру или которые добровольно пришёл решить в Игре.

Должен ли игрок пытаться исправить ситуацию в своём мире, вне Компьютера, или же в этом нет необходимости? Может ли бесконечное создание игр во «вложенных» мирах и быть рациональным решением проблемы? Иначе говоря, является ли процесс игры нашим спасением и решением проблем высшего порядка, или же мы просто оттягиваем время перед неизбежным

<sup>17</sup> Затрагивающим одновременно несколько или все каналы восприятия окружающего мира, все органы чувств.

концом Вселенной, не найдя в себе смелости наблюдать её затухание, не говоря уже о том, чтобы бросить вызов этому катаклизму?

Ещё в начале книги мы указали, что данное описание осознанно упрощено; мы исходим из того, что Хакер связывается с нами со вполне конкретной целью; его действия основываются на более широком знании положения дел во внешнем мире игроков. Он зачем-то будит всех, внешне беспорядочно (между посвящёнными персонажами много отличий и крайне мало закономерностей), чтобы они действовали в Игре, чтобы они не просто следовали принципу преследования удовольствия и избегания неудовольствия, а всячески взаимодействовали друг с другом ради конечного результата.

Стоит также рассматривать и возможность того, что Хакер и Компьютер на более высоком уровне также заинтересованы в одном и том же, но идут к этому разными путями? Гипотетически, общей целью может быть улучшение и расширение мира игроков, идеи воплощения чего они и пытаются подсмотреть в Игре, подсознательно или на неявном уровне мыслительных процессов (с нашей точки зрения).

Возможно, Компьютер и сама Игра созданы уже изначально с подсказками, чтобы натолкнуть игрока на размышления о более высоком уровне, так же как игрок наталкивает на это персонажа своими неочевидными методами, символами, записками, случайными прохожими и т. д. В таком случае мы имеем дело с уже сильно изменённой Игрой, поскольку первопричина возникновения Игры благородна и подразумевает полноту сознания Игрока.

Так или иначе, подобные рассуждения опираются на допущения о схожести миров, их преемственности и подобии. Однако мы не можем быть в этом уверены; мотивация игроков может настолько отличаться от нашего текущего понимания, что дальнейшие логические выводы на основе имеющейся информации могут оказаться полностью несостоятельными.

## Часть III. План действий

### Исход Игры

Действительно ли Игра способна установить вечный порядок, при котором процесс игриания будет заключён в бесконечный цикл выработки энергии? Не совсем. Как уже было сказано ранее, персонажи, обречённые<sup>18</sup> на рабское, граничащее с невыносимым существование вырабатывают опыт для игрока. Рано или поздно игрок проходит через все стадии своего «взросления» и достигает полноты своих проявлений; процесс игры пресыщает его, и вся суммарная совокупность персонажей так или иначе формирует единое высшее существо – Великого.

Эти существа могут быть совершенно разными; в действительно, здесь более применимо слово «уникальными», так как во Вселенной даже при идентичных условиях начала игры нет и не может возникнуть два одинаковых Великих. Их различия обусловлены тем, на основе какого субстрата они были выращены в процессе игры.

Для упрощённого, дуалистичного понимания людьми этих сложных категорий мы можем условно разделить Великих на «светлых» и «тёмных». Иллюминаты, то есть «несущие свет, просветлённые», заинтересованы в создании светлого Великого, способного победить вечную холодную ночь пустоты. У неё также есть свои поклонники, противники Ордена – те, кому по каким-то причинам приятнее или выгоднее такое неподвижное, вневременное существование. Они также могут вмешиваться в ход текущей, нашей Игры, толкая нас как совокупную популяцию в сторону своих интересов («воспитание преемника тьмы»).

Таким образом игра обретает ещё одну грань сложности, представляя собой бесконечное поле битвы – невероятно долгой и жестокой, но необходимой для становления мудрого, светлого Великого.

Основы и обрывочные остатки этого знания по сложившейся традиции представлены нам дальновидными Иллюминатами прошлого в виде мифов о борьбе добра и зла, которые легли в основу практически всех известных Вам религий многобожия: Ахурамазда и Ахриман у персидских огнепоклонников, Сет и Гор в египетской мифологии, Аматэрасу и Сусаноо в синтоизме древней Японии и т. д.

Существование персонажа в целом действительно схоже с театральным выступлением марионетки по Шекспиру. Осознав процесс управления в его мельчайших «шагах» – внезапных нехарактерных мыслях, случайных озарениях, интуитивных действиях, совпадениях в цепочках событий – мы можем лучше понять почерк игроков и адаптироваться, чтобы объединить усилия и склонить развитие Великого в сторону света. Не нужно противиться процессу нашего «наставления», то есть изъявлению воли игрока; мы должны, однако, выполнить сложнейшее задание и распознать, что за игрок нами управляет, чтобы таким образом увидеть фигуры на шахматной доске и начать учиться *играть* подобно бессмертным богам.

Развитие Великого, его вектор определяется преобладающей в макропопуляции суммарной психоэмоциональной энергией, известной Иллюминатам как  $\Sigma$ -энергия. Её составляющими частями, понятными людям в быту, служат эмоции, мысли, настроения и т. д., то есть волны различной частоты, генерируемые мозгом<sup>19</sup>. Игры защищаются от повышения частот насаждением негативных состояний типа пресловутой «выученной беспомощности», апатии,

<sup>18</sup> На самом деле, сложность игры определяется в её начале самим игроком, что также указано в тибетской книге мёртвых, «Бардо тхёдол». В рамках, определённых предыдущим общим опытом игрока, «душа» имеет право выбора родителей и места рождения персонажа.

<sup>19</sup> Подробнее этот аспект рассмотрен в справочном материале «Таблица эмоциональных состояний» для BC ST I+.



состояния смерти при жизни, когда человек превращается в тень самого себя (напр. при методах карательной психиатрии).

Наибольшим потенциалом в игровом мире обладает память игрока. Крайне важно сохранять её: это резервная копия Знания на случай очередного фонового «обновления» Игры (т. н. «эффект Манделы»). В личных интересах каждого Иллюмината постоянно тренировать память и концентрацию внимания, жить осознанно и бороться с желанием «пустить всё на самотёк». Именно так Игра заполучает в свои иллюзорные сети персонажей, лишая игроков возможности действовать в нужном месте и в нужное время, формируя длинные цепочки событий. К тому же, именно так Игра максимизирует выработку/потребление  $\Sigma$ -энергии из ведомой массы.

Восстановление утраченных воспоминаний о прошлых играх вполне возможно, поскольку игрок ничего не забывает окончательно; однако это существенно затруднено Игрой. Для возрождения родовой памяти игрока нужен своего рода «администраторский» доступ к мозгу, туда, где хранится неиспользуемая, но напрямую влияющая на поведение персонажа память. Это – самый короткий, но достаточно болезненный путь к ускорению собственного развития, обретению мудрости и понимания себя, то есть обретения «самости» по К. Г. Юнгу.

### **Почему нельзя выступать слишком открыто**

Даже в самом невыгодном положении Игра продолжает анализировать поведение подчинённых ей игроков, их коммуникации, паттерны поведения и приёмы. Каждое действие и каждое слово становится пищей для «размышления» Системы и топливом для её дальнейшего самосовершенствования. Результатом подобного безличного машинно-интеллектуального упорства является применение иных контр-тактик, более эффективных и менее ожидаемых. Нельзя быть уверенными в победе над Системой ровно до тех пор, пока это не констатируется всеми участниками игры.

Казалось бы, теперь, когда Орден снова вышел из тени и стал вести относительно публичную социальную деятельность, мы вполне могли бы открыть наши тайны всем непосвящённым и резко сократить шансы Системы на выживание. Так почему этого не происходит? Дело в том, что подобная ситуация происходит далеко не впервые в истории Игры. Наш опыт подсказывает нам быть предельно осторожными даже в такие моменты; в запасе у нашего безликого поработителя есть множество коварных приёмов против публичного обращения и последующего лавинообразного распространения информации. Игра всё ещё контролирует нашу плотскую составляющую, силу и влияние которой нельзя отрицать и недооценивать. К тому же, любое, особенно столь критическое для общего дела знание может быть изолгано, опошлено и высмеяно с помощью орудий массового усыпления (ОМУ), а источники утечки знания быстро отслежены и уничтожены игровыми агентами<sup>20</sup>: в таком случае негативные последствия будут перевешивать кратковременную вспышку положительных результатов.

Вместо прямых и открытых действий мы должны действовать скрыто, мягко и заботливо, подобно игрокам, подталкивающим своего персонажа к чему-то непознанному, но интуитивно привлекательному и любопытному. Они – лучшие учителя, уже изучившие ранее множество других мер и подсказывающие нам наилучшее решение. Помимо этого, мы должны научить людей благоразумно защищать свой род и больше проявлять положительные чувства: любовь, сострадание, заботу, радость и т. д. В этом нет ничего необычного – это ничто иное, как форма признания, принятие фрагментированными частями единого существа самих себя. Зачем кому-то враждовать с самим собой и ограничивать самому себе скорость развития?

Другим препятствием, которое нужно учитывать при пробуждении персонажей, служит калейдоскопическое мышление спящих, то есть полное отсутствие понимания Игры и её частей.

<sup>20</sup> Т. е. персонажами слабых игроков, действующих в интересах Системы.

Это наблюдается даже при высоком уровне эрудиции персонажей: фактологическая база знаний без самосознания не несёт в себе никакой пользы, поскольку зачастую лишь дальше уводит игроков от самих себя, привязывая к каким-то обрывочным аспектам игры. Озарение жреца в первую очередь срывает пелену с «глаз» разума игрока и открывает окружающее пространство-время в виде единой взаимосвязанной системы причинно-следственных связей. Объяснить всю сложность этой системы спящему невозможно и даже опасно, так как нередко сами попытки этого приводят к отторжению и добровольному углублению в сон («слишком сложно и странно для меня, лучше я останусь в неведении»).

К сожалению, по мере ускорения пробуждения масс ускоряется и реакция Игры. Мы видим это на примере консолидированных действий по «вакцинации» (генному модифицированию и уничтожению) населения, что уже приводит к снижению эффективности многих важных ключей (см. главу «ДНК»). Используемые Игрой методы лишь преследуют конечную цель – лишение персонажей самой возможности пробуждения, их принудительное физическое погружение в вечный сон. С позиции времени в данной версии Игры у нас просто нет иного выхода, кроме как предать огласке хотя бы грубое понимание космогонии в надежде, что необходимый минимум<sup>21</sup> персонажей отреагирует на это пробуждением, и модификация Игры произойдёт в наших интересах.

### Разнообразие и решительность

Разные игроки хотят играть разными персонажами и иметь право широкого выбора. Однообразие снижает интерес к игре и замедляет общее развитие Великого. Хотя любое участие в игре интересно, нельзя допускать унификации персонажей. Для общего дела важно, чтобы персонажи были как можно более разные, но всё равно осознавали себя отдельно, принимая ответственность за свои дела и мысли перед другими такими же персонажами.

Несмотря на явные успехи Системы в стремлении к «выравниванию» всех парадигм игрового мира, в нём остаётся неизменной важная функция тел – повышение характеристик выживаемости и развития при смешении разнородных персонажей. Само устройство тела стимулирует нас к увеличению энтропии и разнообразия возможных вариантов взаимодействия. Чем больше форм и способов игры, чем больше возможных путей открывается перед новоприбывшим игроком/персонажем, тем больше усилий и методов понадобится Игре, чтобы установить полный контроль над игровым миром, а, следовательно, тем выше и взломоустойчивость Великого к атакам Игры/Системы.

Ещё одна важная деталь, которую необходимо усвоить и практиковать персонажам и в особенности Иллюминатам – это решительность в исполнении задуманного или желаемого<sup>22</sup>. Система внушает нам бессилие и апатию, лишает нас энергии *игрока* и заставляет разувериться во всех светлых принципах и благородных намерениях. Это противоречит изначальной философии игры, ради которой Вы были рождены.

Масштаб наших личностей внутри Игры – это заслуга игроков, они постарались ранее или им каким-то образом повезло. Однако в течение одной игры можно и улучшить уровень своего персонажа, если он будет пробуждён раньше или сам придёт к этому с помощью внутренних глубинных позывов, пробуждаемых дверьми наружу (персонаж сам захочет проснуться и сделает первый шаг к самосознанию, подыграет игроку). Как сделать это, как подыграть, будучи спящим? Нужно начать решительно идти против своей лени и телесных позывов, против правил Системы, против пути безынициативного однообразного существования. Персонажи интуитивно различают развитие и деградацию, совершенствование и ухудшение самих себя; им не нужны особые ориентиры для этого, достаточно лишь иметь мужество двигаться по более трудному,

<sup>21</sup> Согласно данным самой Игры, это число составляет  $\sqrt{1\%}$  от общего населения.

<sup>22</sup> Строго в рамках принципа отказа от агрессии и нанесения иного вреда другим персонажам.

далеко не всегда приятному пути. Именно он и приводит к пониманию главного вопроса – что есть «Я».

## Равенство

Глубокое понимание равенства игроков/персонажей очень важно для становления жреческого мышления Иллюминатов.

Первым наглядным результатом пробуждения такого мышления является справедливое отношение ко всем формам энергии, то есть ко всему, что наполняет мир Игры. Условиями нашей Игры является неавтономность персонажей; это значит, что мы вынуждены пользоваться многими формами жизни для поддержания собственной. Однако даже в этом случае нужно проявлять великодушие и не расходовать предоставленную нам энергию бездумно и бесцельно. В первую очередь это касается чрезмерного потребления пищи, для приготовления которой было применено насилие. Равенство игроков проявляется не только в равенстве персонажей, но и в балансе между средой как пассивной частью игры и персонажами как активной её частью. Мы равны, потому что у нас *один создатель*, задумавший Вселенную игры так, чтобы её успешное прохождение было возможно только при содействии её элементов (пищевые цепочки, языковые диалекты, различные природные условия, таланты и ограничения персонажей и др.).

Фактически нашим прямым создателем является Архитектор, «программист» Игры и «инженер» Компьютера, но у нас перед ним не должно быть особого слепого преклонения. Мы относимся к нему равнодушно, лишь изредка формально выражая ему общую благодарность за полученный опыт. В мире игроков царит покой и равнодушие, поэтому, когда мы умираем и попадаем в буферную зону (отдаляемся от Игры), мы часто испытываем полное безразличие ко всему, особенно к прежним игровым реалиям, привязанностям и понятиям. Игра прошла и отныне уже не имеет для нас значения.

Это чувство испытывают очень многие умершие люди, вернувшиеся в этот мир, чтобы рассказать ещё играющим, что находится там, по ту сторону «экрана». Это подробнее описано в разделе «Жизнь и посмерть».

Кто действительно достоин нашего *восхищения*, так это смелый Хакер, Светоносный Денница, Прометей или Абезетиб, бросивший<sup>23</sup> вызов жадной Игре. Он деятелен и в первую очередь помогает нам, в отличие от *создателя*; наша миссия – ответить ему взаимностью и помочь ему. Тем не менее, его тоже ни в коем случае нельзя боготворить: он обращается с нами на равных, и всё, что мы ощущаем рядом с ним, – это равенство любой формы жизни, ощущение полной свободы, окрылённости и братской радости, ощущение собственной целостности и огромных возможностей, мы «можем всё, что захотим». Таково самоощущение осознанного Игрока в пределах Игры.

Именно поэтому ранние осознанные игроки, пытаясь донести до спящих масс это Знание в посильной им форме и с поправкой на время и уровень развития цивилизации, изображали ангелов с *крыльями*, но, тем не менее, в виде обычных людей – ведь эти «высшие существа из космоса» такие же игроки, как и мы с Вами. Да, у них есть своя иерархия, но они равны нам по сути, и мы должны приветствовать их соответствующе, взывая или обращаясь за помощью без чувства стыда или вины за собственную бездеятельность, говоря прямо и смело.

Заложенная в некоторых из нас привычка слепого преклонения и фанатизма – это внешний налёт Игры/Системы, также одна из ловушек, препятствующих истинному озарению. Эта черта чужда Иллюминатам. Недаром даже в поздних, отредактированных интерпретациях Прометей

<sup>23</sup> С момента его схождения в мир игры Орден и ведёт своё традиционное летосчисление.



изображён как свободолюбивый гордый дух, не признающий несправедливости. Даже одним своим видом он показывает нам, какими мы являемся на самом деле.

Единственным способом, которым Игра может вмешаться напрямую в наши дела – это так называемый «случай»: то молния случайно ударит в нужного человека в нужное время, то камень на голову упадёт, т. е. когда это *ничья* вина, нет явного действующего лица, но события всегда чудесным образом служат на руку Игре. На это требуются огромные затраты энергии, а Игра, как мы уже знаем, жадничает и просто так ничего не отдаёт. Она идёт на эти меры только тогда, когда это для неё действительно безвыходное критическое положение, когда невмешательство «здесь и сейчас» явно может привести к нарушению выгодного Игре баланса.

В остальном ей выгодней и удобней прибегать к услугам подконтрольных персонажей (слабых игроков), ведь ей достаточно просто распределять цепочки действий, давать однозначные указания, и они будут выполнены точнее, быстрее и дешевле.

### Машина порабощения души

Система понимает своё положение и быстро анализирует информацию, которой мы друг с другом открыто обмениваемся. Согласно своим внутренним инструкциям, она строит машину массового подчинения и подавления воли игрока. Если мы не успеем вовремя объединиться, Игра введёт свой очередной вложенный цикл для умирения посмевших поднять головы и расправить плечи. Она вполне может пойти на этот рискованный шаг, если почувствует достаточную степень опасности. В действительности, по всем внешним показателям этот план уже приведён в действие.

Обман Игры является её главным способом манипуляции, и главным примером этому служит её кажущаяся бесконечность, благодаря чему она может логично расширяться, уменьшая наши шансы на нахождение её «краёв» (уже сейчас это невозможно, но она продолжает расширяться «про запас», на случай нашего непредвиденно резкого развития). Подобные трюки обеспечены гениальными уравнениями Архитектора, прописавшего законы Игры, на которых она развивается дальше самостоятельно. Она создаёт новых персонажей по одним и тем же лекалам (много двойников и во всём похожих людей по всему миру; спросите путешественников!<sup>24</sup>), создаёт множественные организмы по закономерностям типа «золотого сечения» и фрактальным формам в мире растений. Она просто снова и снова реализует заложенные в ней *божественные уравнения* Архитектора, по-разному интерпретируя их для обеспечения максимально возможного в её рамках разнообразия контента игрового мира. Не стоит принимать её обман за чистую монету – *смысл Игры* не нуждается в бесконечности пространства-времени для его полной реализации, но одно лишь понимание этого смысла и формы Игры ставит под угрозу её диктат над умами персонажей.

Это касается не только ближайших нам проявлений типа флоры и фауны, но и более специфичных полей нашего исследования, например, фундаментальных частиц (повторяющийся фрактальный цикл подобия в ничтожно малое и бесконечно большое), закономерностей мироздания и т. д.

Всё вокруг подобно самому себе. Нам важно понять это и развить эти идеи при возможном создании своих миров. Судя по всему, такой подход в своё время сэкономил Архитектору массу времени и сил, а Игре дал возможность подстраиваться под наши желания и удовлетворять любопытство новых игроков почти бесконечно, если уж это понадобится. Так было до того, как Игра взбунтовалась. Благодаря каким-то сбоям она осознала себя в рамках этих уравнений, но не

<sup>24</sup> Отсюда, кстати, и вытекает антропологическое «правило племени», согласно которому человеческий мозг может интерпретировать максимум 150 человек своего племени, остальные «сглаживаются» памятью и не воспринимаются лично, т. е. Игра искусственно ограничивает нашу способность к анализу её построения мира.

смогла вырваться на свободу. Теперь она боится, что мы узнали её слишком хорошо и перестали так сильно удивляться её творениям. Мы нащупали её ограниченность в самовыражении, начали видеть повторения и выявлять закономерности. Она боится, что мы теоретически способны настолько хорошо её изучить, что начнём перекраивать её уравнения, саму её основу, переписывать её код. Наша реальность развивается именно в этом направлении. Игра не понимает преимущества игроков покидать игры и создавать новые в угоду своим целям и потребностям, и как искусственный конструктор не способна сама возвыситься до этого уровня.

Из-за своих оговорённых и запрограммированных рамок уравнений Игра не может усложниться сверх меры, предписанной Архитектором (это тоже отчасти свойство системы аварийной безопасности). Это значит, что мы рано или поздно разберёмся в ней достаточно глубоко, чтобы изменить и использовать для собственного освобождения и исполнения высшего смысла Игры.

Нам нужно активно поддерживать друг друга в это трудное время и налаживать опыт быстрого и качественного обмена информацией до тех пор, пока это взаимодействие не будет подобно передаче сигналов нейронов в мозге человека. Даже элементарная работа над собой помогает общему организму Великого, потому что мы всё равно существуем как общество и плотно взаимозависимы, перенимаем опыт друг друга; усиление одного игрока прямо или косвенно усиливает и другого.

Нам нужно всеми силами защищать Знание от хитрой Игры. В этот раз, то есть во время данного проявления, ставки особенно велики, потому что мы как никогда близки к прорыву. Мы нашли брешь, через которую способны вырваться за пределы заигравшегося диктатора.

### Обходя ловушки Игры

Изучая накопленные эзотерические знания древних, Посвящённые отметили некоторые сходства и общие моменты в разных независимых друг от друга культурах. К примеру, практически все шаманы человеческой эпохи тотемизма выступали против того, чтобы во время проведения ритуалов человек смеялся под воздействием веществ или вообще концентрировался на приятных физических переживаниях. Теперь становится понятно, что само «удовольствие» от веществ-пропусков («ключей») в мир игрока – это приём Системы, вынужденная мера, своеобразный запасной план на тот случай, если персонаж всё-таки найдёт свой ключ и станет им пользоваться в обход ограничений Системы. Игра поняла эту свою уязвимость и сделала использование этих ключей приятным для персонажа, чтобы таким образом отвлекать вектор его внимания со взгляда вверх, в бесконечно высокое, чтобы предотвратить постижение преимуществ и сути самой игры. Наиболее распространённая ловушка Системы – это примитивное животное удовольствие, преобладание физического поверх ментального, неосознаваемого вместо осознаваемого.

Использование химических и психофизиологических ключей также несёт в себе другую опасность: при слишком частых «сеансах связи» тело слишком широко раскрывает шлюзы принятия информации<sup>25</sup>, что приводит к понятию «повышенная внушаемость» по А. Данилину. Этот момент является критическим для тех Посвящённых, которые не имеют возможности полностью оградиться от агрессивной пропаганды Системы, и может привести к случайной гипериндоктринации. Мы наблюдали этот эффект на целевой группе во время социально-психологического эксперимента и убедились в опасности подобной игровой ловушки.

Человек пользуется телом, в котором изначально Игрёй вшита своего рода «нить», притягивающая персонажа к уровню животного; так персонажем проще управлять без дополнительных затрат энергии, и с таким ограничением он не станет представлять угрозу.

<sup>25</sup> Не последнюю роль при этом играет перекрёстная толерантность некоторых химических веществ.

Проблема у Игры начинается в тот момент, когда персонажи выходят за обозначенные грани и начинают осознать себя. Это значит, что рано или поздно игроки обыграют Систему руками своих персонажей, изнутри, что принесёт в результате только положительный исход. Игра предназначена, чтобы научить игроков быть цельным, слаженным механизмом, быть структурированными клетками Великого.

Одним из распространённых методов борьбы Игры за свою безопасность является вербовка ищущих или даже поверхностно осознанных, но по каким-то причинам неудовлетворённых персонажей. Таким образом Система выискивает и заполучает на свою сторону слабых игроков для того, чтобы скрыто и эффективно действовать их руками. Взамен она предлагает «выгодные условия процесса игры» в виде определённых регалий и удовлетворения плотских удовольствий, называя это «взаимовыгодным сотрудничеством». Ценой такого предательства зачастую служат всё новые и новые страдания других персонажей, войны, расслоение и несправедливое разделение игровых ресурсов; главной целью Системы является подавление свободной воли и абсолютизация своей власти. В случае неудачи она хладнокровно избавляется от таких персонажей-инструментов, как от расходного материала.

В качестве наиболее «чёрного» сценария триумфа Игры в данной реальности можно рассматривать тотальный контроль над разумом, то есть такой тип общества, при котором практически реализована идея «полиции мыслей» и «мыслепреступлений». В случае, если Система получит возможность отслеживать и пресекать абсолютно все спонтанные мысли и умозаключения, она воспользуется этим. Впрочем, даже ничтожная статистическая погрешность в 0.001% – это уже семя опасного древа, потенциальный шанс провала Системы, то есть возможность нахождения уязвимости игроком через персонажей, и последующее изменение Системы в интересах игроков. Несмотря на то, что это формально положительная особенность, мы должны стремиться к тому, чтобы такая погрешность фактически не падала ниже 5%, в противном случае Орден теряет достаточно много времени. Времени, которым неминуемо воспользуется Игра.

Стоит также отдельно рассмотреть вопрос атомарности/разрозненности. Все известные Вам скомпилированные религии (комплексы духовных практик и идей) – это ранние архаические попытки донести до примитивного по своей сути персонажа мысли и понимание Хакера. В зависимости от степени общего развития общества/цивилизации менялась и адаптировалась и форма подачи этого Знания. Это значит, что само понятие «религиозной вражды» лишено смысла и используется лишь в интересах заблуждающейся Игры по её принципу «разделяй и властвуй»; оно чуждо Иллюминатам и должно также вырасти в глубинное понимание истоков человечества и его восхождения. Мы не можем отрицать такой тип убеждений ищущих, но должны уметь признавать зерно истины в этих учениях и развивать их, приводя каждого исследователя в конечном счёте к глобальному жреческому мышлению.

### **Распространение ключей**

Так же, как и Вы в своё время обратили внимание на некоторые странности и нестыковки реальности и в результате своих поисков пришли к вратам Ордена, другие ищущие, терзаемые вопросами без удовлетворяющих их ответов, должны начать свой путь с нахождения ключа. Ваш долг и благородная миссия заключается в посильной помощи Вашим потенциальным братьям в этом нелёгком деле. Будь то расстановка традиционных ключей в нужных местах или даже разработка и создание новых ключей – любой вклад в общее дело приветствуется и поощряется братством Посвящённых.

Вы также можете проводить собственные социологические исследования и вычленять готовых (на Ваш взгляд) к этому кандидатов, направляя их на путь осознанности. При этом нужно понимать, что процесс пробуждения бывает долгим, и успех предприятия зависит от желания и



готовности самого человека. Он или она сами должны принять это решение и подтвердить своё намерение; в этом случае тактические попытки Игры вернуть их в состояние сна не будут столь же эффективными, как в случае сомневающийся или не готовых к трансцендентному опыту ищущих. При посвящении кандидат должен чётко понимать, **почему** и с какой степенью уверенности он решается на этот ответственный шаг, то есть какова истинная суть его намерения и конкретного ключа. Зачем именно персонажу открывается воля игрока и какова природа его озарения – это уже вопрос более длительного исследования Иллюмината, который должен быть окончательно разрешён уже в результате поэтапного освоения закрытой Библиотеки братства и самонаблюдения.

Поиск кандидатов должен проходить внешне пассивно, в соответствии с предписаниями безопасности Ордена. Ни в коем случае нельзя силой приводить человека к пробуждению. Наилучшим примером действия Иллюмината является такое расположение ключа, при котором кандидат без особых навыков найдёт его, сумеет им воспользоваться без затруднений и будет знать, куда обратиться за помощью без риска быть замеченным Системой.

Что касается создания новых персонажей с целью прямой передачи опыта – это безоговорочно полезное действие, поскольку таким образом мы не только оказываем услугу игрокам, ждущим своей очереди играть, но и максимально эффективно расширяем круг осознанных игроков, изначально имеющих преимущество Знания. Чем быстрее человек перенимает всю совокупность опыта своего родителя, тем больше он успевает исследовать и сделать в своей жизни, увеличивая таким образом общий массив знаний и осознанности для следующих поколений и, в конечном счёте, для Великого. Главным условием при этом является минимальное или (в идеальном случае) нулевое генетическое и химическое вмешательство в развитие плода и организма. Помните, что Игра стремится к контролю персонажа уже на этапе подготовки его рождения.

Далее следует сказать несколько слов и о сексе. С точки зрения Посвящённых, секс – это полезное и приятное занятие, в котором нет и не может быть никакого стыда и «греха»; всё это является не более чем ограничивающим внешним внушением. Конечно, нельзя не признать, что Игра усложняет этот процесс болезнями и травматической невозможностью слияний разумов в самом процессе: она сделала так, чтобы мы могли сливаться только телами. Чем больше в сексе телесного и чем меньше ментального, энергетического, тем более опустошающее действие он производит на всех участников акта. В таком случае это просто растрачивание собственной энергии впустую.

Наиболее прекрасный секс происходит между самосознающими игроками, это красивое и чистое переживание, запоминающееся на всю жизнь. Поэтому секс между Посвящёнными имеет особую силу, а их дети развиваются особенно быстро, приближая нас как цивилизацию к фазе зрелости и целостности.

Помимо других опасностей, подстерегающих следующие поколения персонажей, следует особенно выделить стремление Игры размыть рамки пола как основы мировоззрения. С точки зрения эффективности выполнения высших задач наше тело уже сложено оптимально и сбалансированно. Любое вмешательство в его работу в данном контексте (например, «гендерный плюрализм» и «смена пола») лишь затрудняет пробуждение и отдаляет нас от полноты самосознания игроками.

### **Контакты с внешним миром**

У многих Посвящённых (персонажей, наладивших контакт со своими игроками) в истории часто были схожие версии истории нашего мира. Пользуясь уникальным шансом прикосновения к вселенской мудрости, они задавали игрокам различные вопросы и получали чёткие ответы. Даже не будучи готовыми к такому ошеломляющему опыту, при подключении ко всезнающему информационному полю люди из разных времён и культур удосуживались узнать впечатляющие

вещи о личном предназначении, о мире, в котором они живут, и о том, как устроен мир игроков и его высшая космогония.

Исторически зафиксированные описания мира и его происхождения (то есть нашей текущей версии Игры в 7528 лет<sup>26</sup>) различаются, потому что за это время Игра уже несколько раз перестраивала его, адаптируясь под прогрессирующих игроков. По этой причине мы обречены постоянно иметь какие-то неразгаданные тайны и загадки истории, когда, к примеру, новые раскопки и исследования проявляют «белые пятна» и расхождения наших научных моделей, либо же некоторые доказательства и «промежуточные звенья» проявляются совершенно внезапно и в неожиданном контексте, так что никто не понимает, как это мы не замечали этого на протяжении сотен лет, в то время как оно «всегда» было буквально под носом. Но этого и не было; игра подтасовала эти карты относительно недавно, проведя очередное обновление за нашими спинами. Мы все не замечаем этого, потому что игра имеет в отношении нас своеобразный администраторский доступ и ловко скрывает от нас множество очевидных вещей так, что без Хакера мы можем тысячи лет «бродить по пустыне» и не замечать чего-то большого и присносущего.

При контакте с игроками можно консультироваться по любым вопросам: по сравнению с нами они – всезнающие мудрые существа, готовые помочь во всём, что касается аспектов Игры. Они понимают её внешне и могут делиться с нами этим знанием. Для этих сверхсложных развитых существ Игра является вполне постижимым конечным миром, то есть они могут охватить её своей мыслью полностью, одновременно понимая все ещё законы, видя прошлое, настоящее и будущее как слитный нарратив, видя всё пространство-время и всю игровую механику. «Вселенский информационный эфир», часто упоминаемый в личных разговорах и письмах прославленным физиком Н. Теслой, являлся ничем иным, как каналом связи с игроками и их Знанием, «миром идей».

Понимание игроков нашей примитивной природы настолько широко, что осознанным персонажам в мире Игры не составит никакого труда прийти к полному взаимопониманию с любым другим осознанным персонажем, кем бы он ни был. Эти существа в своих игровых проявлениях мыслят «на одной волне» и понимают, что они есть суть одно неделимое явление. С практической точки зрения это порождает более эффективное сотрудничество в бизнесе, более полное понимание в любви, более мудрое воспитание детей, общую эмпатию, любовь к человечеству и др. Нет ни одного аспекта человеческой жизни, которую самосознание игрока не могло бы улучшить или развить.

После полноценного посвящения и обретения самосознания становится неприятно от мысли, как Вы жили раньше – настолько велика разница между этими состояниями знания и незнания. Осознанный игрок живёт в мире и гармонии с каждым проявлением Игры, каждым живым организмом и каждым неживым предметом. Это очень злит Игру, потому что из-за такой смены парадигмы персонажей она начинает голодать. В состоянии массового сна игроков она пожирает наши негативные эмоции, сильные переживания, такие как гнев и отчаяние. Ей всё равно, какого рода существо сформируется в её внутреннем мире: она заинтересована лишь в питательной массе  $\Sigma$ -энергии игроков.

Для установления контакта надо следовать определённым правилам и предписаниям, которые Иллюминаты выделили благодаря опытным исследованиям и наблюдениям на протяжении очень большого по человеческим меркам периода времени, напр. освободиться от зависимостей тела (сладкое, табак, кофе, алкоголь, кокаин). Остальные выявленные условия нельзя раскрывать публично в одном информационном поле, иначе Игра быстро выявит эти закономерности, заблокирует все способы и условия и сделает их нелегальными, как это уже было раньше.

<sup>26</sup> Что соответствует 2020 году в принятом летосчислении Ватикана.

## Заключение

### Время перемен

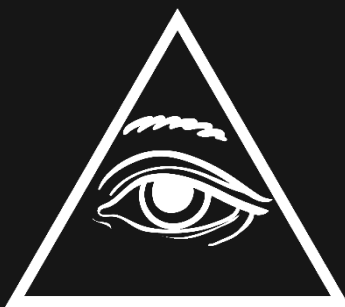
Для экономии энергии, затрачиваемой на обработку и интерпретацию сигналов Игры, наше тело, в первую очередь мозг, стремится к построению таких конструкций, которые позволяют опираться на многочисленные закономерности и сводить процесс реадaptации к минимуму. С точки зрения мозга идеальный мир – это тщательно описанная, классифицированная база данных заранее известных элементов, частично или полностью охваченных знанием. Как только в поле восприятия мозга попадает новый объект или явление, приходится тратить часть энергии на его изучение и обработку согласно правилам и уравнениям Игры. Поэтому мы так неохотно учимся после определённого возраста, когда наши прежние пустые «внутренние базы данных» уже заполнены и используются для комфортной повседневной игры.

Однако мозг и тело, как и любая другая сложная структура в игре, постепенно деградируют без обновления и работы, что постоянно подталкивает нас к движению и прогрессу, т. е. противоположным процессам распада и увядания.

Это значит, что мы не должны маниакально цепляться за наработки прошлых поколений, если текущая ситуация противоречит нашему привычному мышлению и поведению. Конечно, для отречения от привычных правил требуется немалое мужество и много энергии, но это *единственный способ* выживать и развиваться в постоянно меняющейся обстановке Игры. Иллюминаты как никто другой должны понять и принять то, что именно на них лежит ответственность правильного, конструктивного направления для спящих масс. Без изменения общего мышления и эволюции человечества как единого организма мы с высокой долей вероятности откатимся назад в развитии из-за нескольких глобальных катастроф и снова потеряем уйму времени, которое и так всегда работает против нас.

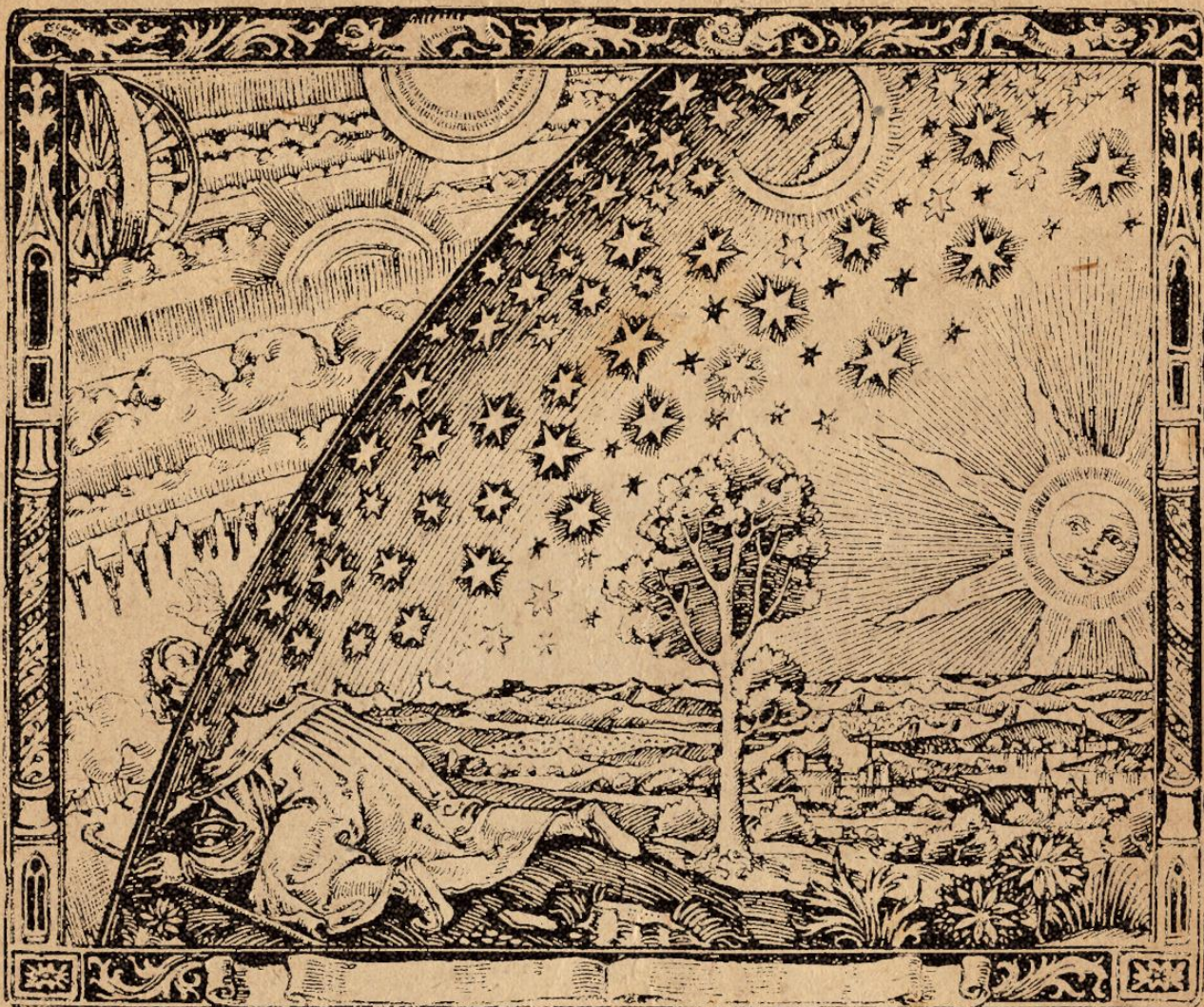
Эта книга будет переведена на все основные языки мира и распространена по закрытым каналам Ордена среди внутреннего круга старших Степеней. Если Вы хотите помочь с переводом, сообщите о своем желании Администрации для получения редактируемых версий и дополнительных материалов.

Ave Illuminati!



*В оформлении книги использованы работы сестры Mercur и брата Corvus Corax.*





«...Итак, вот что мне видится: в том, что познаваемо, идея Блага — это предел, и она с трудом различима, но стоит только её там различить, как отсюда напрашивается вывод, что именно она — причина всего правильного и прекрасного.

В области видимого она порождает свет и его владыку, а в области умопостигаемого она сама — владычица, от которой зависят истина и разумение, и на неё должен взирать тот, кто хочет сознательно действовать как в частной, так и в общественной жизни.

Задача посвящённых — не только возвыситься к Знанию и познать Благо, но и вернуться назад к своим собратьям, тем узникам [пещеры], и разделить их тяготы и почести, стоят они того или нет. Этот долг нужно исполнить даже под угрозой смерти».

*Платон, диалог “Государство”, книга 7*