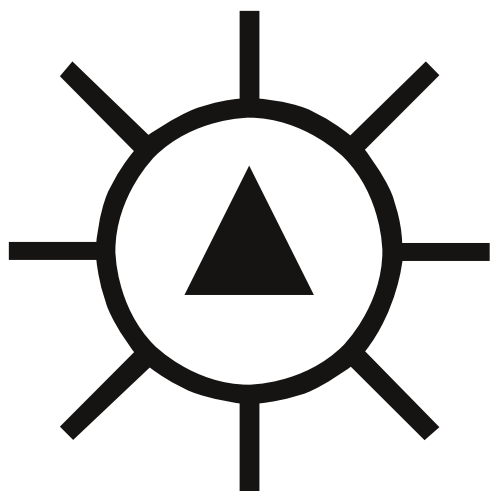


Сергей Белоконь

2021



ПИРАМИДА

Это небольшое разъяснение начальных уровней Духовного Восхождения написано мной для всех желающих начать созидание своих собственных Реальностей максимально приятным и безопасным способом. По большому счету, подобные руководства в том или ином виде присутствуют во всех учениях, сохранивших дух первоначальной Традиции.

Данное "Руководство по Играм" для всех тех, кто может понять следующие аксиомы:

1. Никто не обращает в рабство, кроме самого себя, но так же никто и не освобождает из рабства, кроме себя.
2. Никто не наносит поражение, кроме самого себя, но никто и не выигрывает, кроме тебя.
3. Свойство раба в отсутствии целей в Игре.

Будьте свободными!

©Сергей Белоконь, 2021

*Открываешь Глаза — видишь День,  
закрываешь Глаза — видишь Ночь.*

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИГРЫ

**Игрой** является любое осознанное действие, которое осуществляет человек в наблюдаемой им Реальности, ради достижения желаемого результата. Игры и поставленные цели можно условно разделить на низкие и высокие, однако такая классификация создана исключительно для удобства духовного прогресса, а не является непреложной истиной.

Важно понимать, что на фоне невообразимо бесконечной и разнообразной Вселенной и запредельности Бога любые человеческие желания, прихоти, ценности, надежды и святыни являются несерьезными и нелепыми, поэтому термин «Игра» наиболее подходит для наименования любого происходящего действия.

Игроком называется человек, который принимает участие в Игре, даже если его участие неосознанно. *Осознанный* же Игрок изначально и во всех случаях является **Победителем**, а неосознанный, ввиду его подверженности манипуляциям — рабом.

«Игра» так же является современной заменой более древнего термина «Война», который ввиду его негативной окраски в социуме больше не может применяться свободно, подобно его использованию в закрытых обществах. Победитель в войне назывался **Триумфатором**, а степень его успеха выражалась в количестве рабов.

Любая игра имеет целью достижение максимально выигрышного положения. Оно дает преимущество над другими игроками и является Возвышением Духа. Любое действие, которое осуществляет Игрок направлено на достижение еще большего Возвышения, даже в относительно незначительной Игре. Итоговое Сверхвозвышение является наиболее выигрышной позицией

для Духовного Освобождения, *выхода за рамки* очерченного игрового поля.

Игра может происходить на разных плоскостях и уровнях, которые называются герметистами **Ступенями** или **Уровнями** Пирамиды. Смысл нахождения на каждой ступени состоит в наибольшей реализации собственного Возвышения на данном уровне. Освобождение от рабства и вхождение в число Триумфаторов доступно любому человеку, который будет осознанно подниматься по Ступеням Пирамиды в указанной последовательности шагов. Осознанное участие в Игре является ключом к трансформации.

В данном руководстве будет дана базовая схема первых четырех уровней с достаточными для начального понимания герметическими соответствиями. Не имеет никакого смысла рассматривать более «высокие» ступени, кроме как из праздного любопытства, если человек не достиг Триумфа на начальных ступенях.

Каждая Ступень имеет основную сферу Игр, выражаемую планетарным управителем, подсказку для перехода на следующую Ступень, называемую Владыкой Перехода, стихийное соответствие и цели. В следующем разделе я расскажу вам о смысле Пирамиды, а затем изложу саму схему восхождения.

## ПИРАМИДА

Наиболее распространенной формой для описания и классификации духовного восхождения является **Пирамида**. Ее базовый символизм весьма прост — это Гора, которая соединяет мир небесный с земным или, говоря проще, человека с Богом. Как халдейско-шумерские зиккураты, так и египетские пирамиды объединяет не только их внешняя форма, но и то что они строи-

лись людьми, т. е. были рукотворными, что так же символизирует намеренную связь с Богом, выстроенную и установленную. Смысл Пирамиды в намеренном, т. е. *созданном*, выходе за пределы окружающей природы.

Во вторую очередь, смысл Пирамиды показывает процесс сотворения мира путем расширения божественной эманации от исходной точки Абсолюта (вершина пирамиды) до разнообразия существующего (ее основание). Если мы будем принимать современное представление о зарождении и развитии мироздания от Большого взрыва, то он будет являться вершиной, сама вселенная телом Пирамиды, а ее бесконечное расширение — ее основанием.

В третьих, символизм Пирамиды состоит в одновременном Единстве и в Различии Бога и Вселенной. Располагающийся на вершине Храм (в некоторых культах вершина отделена от основного массива усеченной пирамиды) олицетворяет Бога-Отца, в герметическом смысле. Усеченная пирамида есть отображение Бога-Ума, то есть Вселенная подразумевается как ментальная проекция Творца. И вершина и усеченная пирамида дают общее восприятие Большой и Единой Пирамиды, Единого Бога во всех мыслимых и немыслимых проявлениях.

Так или иначе, но все оккультные системы имеющие корни в герметической (изначальной) традиции и владеющие знаниями в каком-либо объеме имеют в своей доктрине либо прямой символизм Пирамиды, либо замещающую ее гору, треугольник и подобные им элементы.

## СТУПЕНЬ I

УПРАВИТЕЛЬ: ЛУНА

ВЛАДЫКА ПЕРЕХОДА: МЕРКУРИЙ

ЧИСЛО: ЕДИНИЦА (Я)

СТИХИЯ: ЗЕМЛЯ

МЕСТО: МАТЕРИЯ, ТЕЛО

ИГРОКИ: ОДИН

ПОБЕДА: НАД СОБОЙ

НАЗВАНИЕ: ВЫЖИВАНИЕ

ИГРЫ: ЕДА, ЖИЛЬЕ, ОДЕЖДА

РОЛЬ: ПРОСИТЕЛЬ

Первая Ступень имеет числовое значение Единицу и означает то, что Бог проявляет свой Разум только через одну точку восприятия — Тебя. Единица является исходной точкой и краеугольным камнем расширения личной эманации для последующего создания Метавселенной. Первое действие состоит в создании более лучших условий и установлении собственных Правил для начатой Игры.

Первой Ступенью управляет Луна, Мать Форм, которая властвует над Материей, и подобно тому, как земная мать заботится о

своём ребенке, так и ты должен позаботиться о своём Теле. На этом уровне нет соперников и помощников, кроме самого себя, и выигрыш заключается в создании желаемых условий для идеального существования физического тела.

Владыка Перехода из Первой Ступени на более высокий уровень это андрогинный Меркурий, Отец Знания, управляющий Знанием Двойственности. Знание состоит в том, чтобы разделив Себя, проявить Двоих.

Базовые цели Игр, которые проводятся на Первой Ступени, это пища, одежда, жилище, то есть весь желаемый базовый набор успешного выживания в физической Вселенной, то есть сохранение своей Формы.

На высочайшем уровне, Я есть Абсолют и есть ВСЁ, но находясь на первой ступени твоя вселенная очерчена пределами границ твоего тела. Поэтому желая достигнуть больших высот, разберись с тем, чтобы тело не управляло тобой, через свои потребности. Дай телу то, что ему нужно.

При нахождении на Первой Ступени ты находишься в роли Просителя у Врат Заброшенного Храма Гнозиса и, чтобы войти в него, ты должен найти свои цели в жизни, найти то, для чего ты живешь, для чего понадобилось твое существование, чем ты можешь заполнить свой мир. В какие Игры хочет поиграть твое пока что только тело, чтобы в нем проросли побеги Духа, когда у тебя полон желудок, есть теплая постель и удобная одежда?

Цели могут быть любыми, но чтобы Игра получилась, они должны быть захватывающими и интересными, чтобы возникло желание немедленно взять путеводный компас и отправиться в Путь.

## СТУПЕНЬ II

УПРАВИТЕЛИ: ВЕНЕРА

ВЛАДЫКА ПЕРЕХОДА: МАРС

ЧИСЛО: ДВОЙКА (Я+Я)

СТИХИЯ: ВОДА

МЕСТО: ВРЕМЯ

ИГРОКИ: ДВОЕ

ПОБЕДА: НАД ТОБОЙ

НАЗВАНИЕ: ВОЙНА

ИГРЫ: СЕКС, РАЗМНОЖЕНИЕ, ВОЙНА, ДРУЖБА, БРАК

РОЛЬ: УЧЕНИК

Вторая Ступень имеет числовым значением Двойку и означает достижение первичного разделения, где Первое Я есть ты сам, а Второе Я — твоё отражение. Двойка является началом вектора выстраивания пространства, т. е. Игрового Поля, создания условий задачи-цели и установления правил. Что есть твоё отражение? Кто другие Игроки? С кем ты творишь и соревнуешься? Второе действие состоит в победе над своим отражением.

Второй ступенью управляет Венера и это Мать Чувств. Её власть распространяется на эмоции и страсть и ты должен заботиться о



заполнении себя ими в разных играх-соревнованиях: в парах, в дружбе и во вражде. Чувства питают Игры и усиливают желание добраться до Целей.

Марс, Владыка Перехода на Третью Ступень, Отец Войн, побуждает тебя господствовать над твоим отражением, над друзьями, врагами и женами, быть Причиной, а не следствием, так как ты или Хозяин или раб. Марс подчиняет твоё отражение твоей воле и делает его твоим расширением в пространстве. Ключ к подчинению и укрощению лежит в Уважении.

Базовые цели Игр на Второй Ступени это секс, дружба, вражда, общение, любовь, наслаждение между двумя, семья, дети. Всегда помни о том, что ВСЁ есть ОДНО и твой соперник всегда твоё отражение и победа над ним означает победу над своими слабостями. Ещё раз, Ключ к победе в Уважении тебя твоим отражением.

Пределы Духа расширяются до границ тел и душевных эманаций двоих независимо от того каково их соревнование: секс, война или дружба. Если ты позволяешь управлять собой, то ты становишься расширением и отражением для твоего соперника.

На втором уровне ты являешься Учеником в Доме Мастера и учаешь побеждать в любви, войне и дружбе ты находишь первые кирпичи для возведения своего Храма, когда твои победы становятся фундаментом твоего Я.

### СТУПЕНЬ III

УПРАВИТЕЛИ: ЮПИТЕР

ВЛАДЫКА ПЕРЕХОДА: САТУРН

ЧИСЛО: ТРОЙКА (Я+Я+Я)

СТИХИЯ: ВОЗДУХ

МЕСТО: ПРОСТРАНСТВО

ИГРОКИ: ГРУППА

ПОБЕДА: НАД ВАМИ

НАЗВАНИЕ: ВЛАСТЬ

ИГРЫ: ВЛАСТЬ, БОГАТСТВО, ТОРГОВЛЯ, ПУТЕШЕСТВИЯ,  
УСПЕХ

РОЛЬ: ПОДМАСТЕРЬЕ

Третья ступень имеет числовое значение Три, как Множество и указывает на расширение власти Духа над миром вещей, феноменов и группами людей. На этом уровне происходит расширение Игрового Поля и вовлечения в Игру множества игроков, каждый из которых имеет свою Роль. Ключевую роль на этом шаге оказывает понимание того, что все остальные игроки являются лишь отражениями тебя, как Абсолюта. Поднимаясь на высочайшую гору нижележащие становятся небольшими холмами.

Управитель Третьей Ступени это Юпитер, Отец Мудрости и Владыка Богатства. Его власть распространяется на все части множества, но рождается не из принуждения, а из величия идеи. На этом уровне господствующая жизненная цель должна окончательно сформироваться и начать распространяться среди большего числа игроков для вовлечения их в свою игру. Ключ лежит в Уравновешивании.

Владыка перехода на четвертую ступень Сатурн, Отец Кристаллизации, побуждает тебя структурировать твою вселенную для последующего скачка. Структурирование есть нахождение взаимосвязей и закономерностей между составными частями, объектами и субъектами. Кристаллизация позволяет увидеть, осознать, принять и почувствовать, что все окружающее, как то материя, энергия, пространство и время есть лишь твои собственные качества.

Игры, успешно реализуемые на данном уровне, это любые управленческие модели над группами и над потоками, где фигурирует большое количество участников. Расширение взаимосвязей между своими составными частями происходит через распространение твоих идей, твоего авторитета, успеха твоей реализации.

На третьем уровне идея должна быть распространена среди максимально большого количества внешних персонажей, достаточного для понимания диапазона собственного расширения, но не для завершения Пути.

На третьем уровне ты Подмастерье, но хоть основание пирамиды уже возведено, ты не построил самого Храма. Большинство здесь теряет своё намерение и остается на этом уровне, упиваясь своим величием, чтобы вновь удобрить собой землю. Смотри в глубину и иди дальше!

## СТУПЕНЬ IV

УПРАВИТЕЛЬ: СОЛНЦЕ

ВЛАДЫКА ПЕРЕХОДА: ЛУНА

ЧИСЛО: ЧЕТВЕРКА (Я+Я+Я=Я)

СТИХИЯ: ОГОНЬ

СУЩНОСТЬ: ЭНЕРГИЯ

ИГРОКИ: ВСЕ

ПОБЕДА: НАД ВСЕМИ

НАЗВАНИЕ: МЕТАГНОЗИС

ИГРЫ: ЛЮБОВЬ, ТВОРЕНИЕ, ИСКУССТВО

РОЛЬ: МАСТЕР

Когда происходит полная кристаллизация внешнего и внутреннего, то рождается новое Солнце, солнце Я. Здесь ты овладеваешь всеми стихиями и всеми формами, ибо все это есть твой Сон. Больше нет идолов и начинается великое Путешествие. Здесь рождаются все Игры, все миры и все сущее, здесь меняют землю на небо, сжигают и возводят мосты. Здесь — в Тебе. Сгущение всего и всея в одну Точку рождает новую Вселенную.

Здесь нет мастеров, ибо теперь ты Мастер, Единый во множестве. И боги подносят тебе раствор для скрепления камней твое-

го Храма.

Каждый прочитанный текст, услышанная история, наблюдаемое событие и все, что можно вообразить, представить и почувствовать происходят только для Тебя. Какова вероятность того, что Ты сейчас читаешь это руководство? Какова вероятность того, что это руководство существует? Какова вероятность того, что Ты существуешь и мы пересеклись в бесконечном числе Миров?

Любой Путь начинается с самого Себя и прежде чем Его начать нужно принять самого Себя, как Источник. Знание своей Сути, Сущности, Природы открывает беспредельные возможности и способность заглядывать за любые горизонты. Путь не имеет завершения и будет продолжаться всегда и всюду, но его начало это Ты сам. Ты есть Источник.

Источник, Я, не может быть выражен словами, так как любые описания являются производными от Него. Источник находится за пределами любых форм, качеств и умозаключений, но подобен смотрящему на себя в Зеркало, где Зеркало все сущее. Источник наблюдает любые образы, но волен сам выбирать какие *сейчас* он желает видеть в своем Зеркале.

Выбор быть Я — основа любой Роли в Игре Жизни. Каждый раз в бесконечном числе вариантов Ты создаешь свое существование и свое проявление в бездонном Зеркале бытия. Ты, как Живой Источник, создаешь свой Путь, ибо Всё находится в Тебе и Ты есть Причина. Либо Ты смотришь в Зеркало, либо Зеркало смотрит в тебя, либо Ты — Причина, либо ты — следствие, либо Ты существуешь, либо тебя нет.

Так как ты читаешь эти строки, то Ты существуешь, следовательно Выбор уже сделан и Ты есть Источник, и нет никаких ограничений чтобы начать Путь, точнее продолжать быть на

Нем, но осознанно. Путь не имеет завершения и продолжается всегда и всюду, но имеет стоянки для отдыха и наслаждения жизнью от обретения промежуточных целей. Путь продолжается вечно и в Вечность.

Пейзажи и события что случаются на Пути лишь отражение Источника Я в Своем Зеркале. Нет ничего о чем бы Ты не помыслил и Поток всегда течет в заданном Тобой направлении и чем сильнее, настойчивее и увереннее Твоя Воля, тем более бурный и стремительный Поток Ты создаешь, который снесет со своего Пути любые препятствия. Вера в Твое Я усиливает Поток и облегчает Путь, но вера в препятствие ослабляет. Нет никого, кто бы помогал тебе, больше чем Ты и нет худшего врага, кроме тебя. Отрицанием препятствий Ты ввергнешь их в небытие. Ты создаешь рябь в своем отражении, Ты рисуешь стрелки на карте, Ты ведешь Игру, Ты следуешь своему Пути.

## АКСИОМЫ ИГРЫ

1. Необходимо Пространство или Игровое Поле.
2. В Игре важно наличие игроков.
3. Если игроков нет, то создай их.
4. Игроки не обязаны знать что они участвуют в Игре, но они всегда ЗНАЮТ это.
5. Выигрышная стратегия всегда известна. Каждая задача имеет бесчисленное количество решений.

6. Побеждает тот, кто находится одновременно и в Игре и вне ее. Проигрывает тот, кто находится только в Игре.
7. Игра прекращается, если Игрок выходит из игры.
8. Игрок обыгрывает игроков на любой стадии Игры, если он находится вне ее и в ней одновременно.
9. Чтобы выиграть в Игре достаточно создать свои правила и следовать им.
10. Любое Игровое Поле является лишь декорацией для Игры.
11. Выигрывает только тот, кто играет сразу в несколько Игр одновременно
12. Любая стратегия выигрышна, если неукоснительно следовать ей.

---

Мой сайт: [new-ot.com](http://new-ot.com)

Почта: [koldovat@gmail.com](mailto:koldovat@gmail.com)

Пройди обучение по **СИСТЕМЕ АСТАРТА** и осуществи свои Цели.

Почему вам понадобится прохождение Системы Астарта?

У вас есть цели, но есть «непреодолимые препятствия» к их достижению.

Вы хотите улучшить свой достаток, сделать свою жизнь более яркой и интересной.

Вы желаете увеличить свою Осознанность и познакомиться с вашим «Сверх-Я».

Вы хотите найти действительные Ключи к вашему прогрессу и успеху.

Вы желаете понять что такое Реальность глубже.

Вы хотите сохранять мир и порядок в общении с вашими близкими.

Вы желаете узнать что такое Высшая магия на самом деле и каковы ее подлинные методы.

Вы желаете жить интересной и насыщенной жизнью, осуществлять свои желания и мечты.

Вы ищите тайные знания и желаете их найти. Вы желаете пробудиться.

