

12+

Аватарка. Мир богов



Виталий Новак

Виталий Новак

Аватарка. Мир богов

«Издательские решения»

Новак В.

Аватарка. Мир богов / В. Новак — «Издательские решения»,

Что, если человек — это не только тело? Что, если наша жизнь является частью гораздо большего путешествия? «Аватарка. Мир богов» — художественно-философская история о двух мирах: Море Богов и Море Аватарок. Души приходят в материальный мир, выбирают тело, эпоху и жизненные испытания, чтобы получить необходимый опыт. Книга рассказывает о выборе, страхе, любви, предназначении и о том, почему каждый человек проходит свой уникальный путь.

© Новак В.

© Издательские решения

Содержание

АВАТАРКА	6
Идея и концепция: Виталий Новак	6
ПРЕДИСЛОВИЕ	7
ОГЛАВЛЕНИЕ	8
ПРОЛОГ	9
Мир Богов	10
ГЛАВА 1	12
Два мира	12
ГЛАВА 2	14
Совет Богов	14
ГЛАВА 3	16
Врата Забвения	16
ГЛАВА 4	19
Выбор эпохи	19
ГЛАВА 5	21
Молодые и древние души	21
ГЛАВА 6	23
ГЛАВА 7	25
Контракт Души	25
ГЛАВА 8	27
Великая Картина	27
Конец ознакомительного фрагмента.	28

Аватарка. Мир богов

Виталий Новак

© Виталий Новак, 2026

ISBN 978-5-0071-2225-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

АВАТАРКА

Первый том

Идея и концепция: Виталий Новак

Редакторская версия: выстроены главы, убраны дубли, очищены черновые вставки

ПРЕДИСЛОВИЕ

Что, если человек — это не тело?

Что, если жизнь на Земле — это не начало и не конец?

Что, если существуют два мира?

Первый Мир — Мир Богов.

Второй Мир — Мир Аватарок.

Эта книга рассказывает историю бессмертных сущностей, которые приходят в материальный мир, чтобы прожить жизнь внутри человеческих тел, пройти выбранные уроки и внести свою лепту в создание Великой Картины Мироздания.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Пролог. Мир Богов
Глава 1. Два мира
Глава 2. Совет Богов
Глава 3. Врата Забвения
Глава 4. Выбор эпохи
Глава 5. Молодые и древние души
Глава 6. Почему мы не помним?
Глава 7. Контракт Души
Глава 8. Великая Картина
Глава 9. Договор Душ
Глава 10. Архитекторы Миров
Глава 11. Голос Души
Глава 12. Каждую ночь домой
Глава 13. Совпадений не существует
Глава 14. Узкая дверь
Глава 15. Эпохи Аватарок
Глава 16. Следы забытых цивилизаций
Глава 17. Выбор времени
Глава 18. Выбор Аватарки
Глава 19. Идеальных аватарок не существует
Глава 20. Почему нельзя сравнивать себя с другими
Глава 21. Зависть и забытое предназначение
Глава 22. Страх
Глава 23. Боль
Глава 24. Любовь
Глава 25. Прощение
Глава 26. Смерти не существует
Глава 27. Первый вдох
Глава 28. Выбор мира
Глава 29. Выбор семьи
Глава 30. Выбор друзей
Глава 31. Социум
Глава 32. Когда аватарка забывает
Глава 33. Маски общества
Глава 34. Хранилище масок
Глава 35. Одежда — первая маска
Глава 36. Имя — ещё одна маска
Глава 37. Встреча с собой
Глава 38. Без маски
Глава 39. Когда исчезают маски

ПРОЛОГ

Мир Богов

До появления времени не было ни звёзд, ни планет, ни света, ни тьмы.

Существовал лишь Первый Мир.

Его жители не знали смерти, страха, болезней и одиночества. Они не рождались и не умирали. Они просто были.

Люди на Земле называли бы их богами.

Но сами они никогда не называли себя богами, потому что среди них не было никого выше и никого ниже. Каждый был частью Великого Сознания, а Великое Сознание было частью каждого.

В Первом Мире не существовало тел.

Не было лиц.

Не было возраста.

Не было имён.

Каждая сущность представляла собой чистую энергию, память и знание.

Они могли создавать миры одной мыслью.

Могли путешествовать сквозь пространство быстрее света.

Могли видеть прошлое и будущее одновременно.

Но была одна вещь, которой они не могли.

Они не могли чувствовать.

Невозможно понять любовь, если никогда не боялся потерять.

Невозможно понять смелость, если никогда не испытывал страх.

Невозможно понять верность, если никогда не сталкивался с предательством.

Поэтому однажды Великий Совет решил создать Второй Мир.

Мир ограничений.

Мир материи.

Мир времени.

Мир, в котором сущности смогут забыть о своей божественной природе и прожить жизнь так, словно они обычные смертные.

Так появился Мир Аватарок.

Каждая аватарка была телом.

Некоторые рождались богатыми.

Некоторые бедными.

Некоторые красивыми.

Некоторые больными.

Некоторые сильными.

Некоторые слабыми.

Но всё это не имело значения.

Потому что аватарка была лишь костюмом.

Временной оболочкой.

Инструментом обучения.

Перед отправкой в Мир Аватарок каждая сущность получала задание.

Одни должны были научиться прощать.

Другие — любить.

Третьи — преодолеть гордыню.

Четвёртые — научиться власти.

Пятые — пройти через страдания и не потерять свет внутри себя.

После выбора задания бог подходил к Вратам Забвения.

Это были единственные врата во всей Вселенной, через которые невозможно было пройти, сохранив память.

Каждый входящий забывал всё.

Своё происхождение.

Своё могущество.

Своих друзей.

Даже собственное имя.

Таковы были правила игры.

Если помнить, что ты бог, испытание теряет смысл.

И вот очередная сущность приблизилась к Вратам.

Её задача была одной из самых сложных.

Она должна была спуститься в Мир Аватарок и доказать, что даже в мире жадности, страха и лжи можно сохранить честь.

Сущность остановилась перед Вратами.

На мгновение ей показалось, что она больше никогда не вернётся.

Но хранитель Врат произнёс:

— Не бойся. Ты не идёшь туда навсегда.

— А если я забуду дорогу назад?

Хранитель улыбнулся.

— Все забывают.

— Тогда как вернуться?

— Вспомнить, кто ты есть на самом деле.

И сущность шагнула вперёд.

В этот же миг где-то на маленькой голубой планете закричал новорождённый ребёнок.

Так началась очередная история одной аватарки.

ГЛАВА 1

Два мира

Во Вселенной существуют два мира.
Первый мир люди никогда не видели.
Второй мир люди видят каждый день.
Первый мир — это Мир Богов.
Второй мир — это Мир Аватарок.
В Мире Аватарок живут люди.
Они рождаются, взрослеют, стареют и умирают.
Они строят дома.
Создают семьи.
Влюбляются.
Ссорятся.
Мечтают.
Боятся.
Радуются.
Плачут.
Но почти никто из них не знает одну очень важную тайну.
На самом деле люди не являются людьми.
Каждый человек — это бог.
Каждый.
Без исключения.
Бог, который временно живёт внутри человеческого тела.
Тело — это всего лишь аватарка.
Так же как игрок надевает костюм в компьютерной игре, бог надевает тело для жизни в материальном мире.
Когда человек смотрит в зеркало, он видит своё лицо.
Но это не он.
Это всего лишь его аватарка.
Настоящий он находится намного глубже.
Там, где живёт душа.
В Мире Богов всё устроено иначе.
Там нет денег.
Нет болезней.
Нет войн.
Нет старости.
Там никто никого не обманывает.
Потому что все знают правду друг о друге.
В Мире Богов невозможно скрыть свои мысли.
Невозможно солгать.
Невозможно украсть.
Там все связаны между собой, словно клетки одного огромного организма.
Но у Мира Богов есть одна особенность.
Там невозможно получить опыт.
Невозможно узнать, что такое потеря.

Невозможно понять, что такое страх.
Невозможно научиться мужеству.
Невозможно понять ценность любви.
Поэтому миллионы лет назад был создан Второй Мир.
Мир испытаний.
Мир времени.
Мир материи.
Мир Аватарок.
Каждый бог сам выбирает, когда ему отправиться туда.
Перед отправлением он изучает будущую жизнь.
Будущих родителей.
Будущих друзей.
Будущих врагов.
Будущие трудности.
Будущие победы.
После этого он принимает решение.
И если соглашается, подходит к Вратам Забвения.
Эти врата стирают память.
Полностью.
Иначе игра потеряет смысл.
Если человек будет помнить, что он бог, он никогда не научится тому, ради чего пришёл.
Поэтому после рождения каждый забывает.
Забывает свой настоящий дом.
Забывает своих друзей из Мира Богов.
Забывает, зачем пришёл.
Забывает, кем является на самом деле.
И начинает считать себя человеком.
Так начинается каждая жизнь.
Так начинается каждая история.
Так начинается путь каждой аватарки.
Но иногда происходит нечто необычное.
Иногда человек начинает чувствовать, что этот мир не является его настоящим домом.
Иногда ему кажется, что он пришёл сюда зачем-то большим.
Иногда внутри него звучит тихий голос:
«Вспомни, кто ты».
Именно с этого момента начинается пробуждение.
Именно с этого момента аватарка начинает искать своего Бога.

ГЛАВА 2

Совет Богов

Перед каждым рождением происходит событие, о котором люди ничего не помнят.
Но именно там начинается каждая судьба.
В Мире Богов существует место, которое называют Советом.
Туда приходит каждая сущность перед тем, как отправиться в Мир Аватарок.
Там нет судей.
Нет наказаний.
Нет приказов.
Есть только выбор.
Твой собственный выбор.
Перед тобой открывается будущая жизнь.
Ты видишь своих будущих родителей.
Видишь своих будущих друзей.
Видишь людей, которые будут любить тебя.
И тех, кто причинит тебе боль.
Ты видишь испытания.
Видишь ошибки.
Видишь победы.
Видишь моменты, когда захочется всё бросить.
И моменты, ради которых стоит пройти весь путь.
После этого тебе задают всего один вопрос:
— Готов ли ты пройти этот путь?
Некоторые выбирают богатство.
Некоторые бедность.
Некоторые здоровье.
Некоторые болезнь.
Некоторые выбирают власть.
Другие выбирают смирение.
Потому что каждая жизнь — это урок.
И каждый урок делает сущность мудрее.
Самые сильные души выбирают самые трудные пути.
Не потому, что любят страдания.
А потому, что знают:
великий свет рождается только после великой тьмы.
Когда выбор сделан, появляется Хранитель Врат.
Он открывает Врата Забвения.
И предупреждает каждого:
— Переступив этот порог, ты забудешь всё.
Ты забудешь этот разговор.
Забудешь свой дом.
Забудешь своих друзей.
Забудешь даже своё настоящее имя.
Но однажды, если проживёшь жизнь достойно, ты всё вспомнишь.
И тогда сущность делает шаг вперёд.

В этот самый момент где-то на Земле начинает биться сердце ещё не родившегося ребёнка.

Так начинается новая жизнь.

Так начинается новая история.

Так начинается путь очередной аватарки.

Но никто из людей даже не догадывается, что перед рождением они сами выбрали всё то, что называют судьбой.

ГЛАВА 3

Врата Забвения

После Совета Богов наступал самый важный момент.
Момент, которого боялись даже самые древние сущности.
Перед ними стояли Врата Забвения.

Огромные.

Без начала и конца.

Они не были сделаны из камня или металла.

Они были созданы из времени.

Из памяти.

Из самой сути Вселенной.

Каждая сущность знала:

переступив через эти врата, она забудет всё.

Абсолютно всё.

Забудет свой настоящий дом.

Забудет друзей, с которыми прожила миллионы лет.

Забудет, кем является.

Забудет, зачем пришла.

И именно это знание заставляло содрогаться даже тех, кто видел рождение галактик и гибель миров.

Перед Вратами не существовало силы, способной защитить от страха.

Потому что здесь можно было потерять не тело.

Не власть.

Не бессмертие.

А самого себя.

Именно поэтому прохождение через Врата считалось самым большим испытанием.

Не боль.

Не страдание.

Не смерть.

А забвение.

Потому что нет ничего страшнее, чем забыть самого себя.

Перед Вратами стоял Хранитель.

Он встречал каждого одинаковыми словами:

— Ты уверен?

И каждый раз сущность отвечала:

— Да.

Потому что знала, ради чего идёт.

Но внутри всё равно поднималась мучительная тревога.

А что если я забуду слишком сильно?

Что если потеряюсь?

Что если никогда не вспомню дорогу домой?

Что если однажды посмотрю на тех, кого любил больше всего, и не узнаю их?

Что если от меня не останется ничего?

Некоторые сущности задерживались перед Вратами на мгновение.

Другие — на целую вечность.

Они смотрели в бесконечную глубину Забвения и пытались удержать последние образы дорогих лиц.

Пытались запомнить собственное имя.

Собственный голос.

Собственную историю.

Но уже чувствовали, как память начинает ускользать сквозь пальцы.

Тогда Хранитель говорил:

— В каждом мире есть подсказки.

— Какие?

— Совесть.

Любовь.

Доброта.

Сострадание.

Они будут напоминать тебе о том, кто ты есть.

Даже если ты забудешь всё остальное.

После этих слов сущность делала шаг вперёд.

И память начинала исчезать.

Сначала исчезали знания.

Потом воспоминания.

Потом имена.

Потом лица.

Потом целые эпохи жизни.

И чем меньше оставалось памяти, тем сильнее становился ужас.

Потому что сущность ещё понимала, что теряет нечто бесконечно важное, но уже не могла вспомнить что именно.

Она цеплялась за последние образы.

За последние чувства.

За последние частицы себя.

Но Забвение было сильнее.

Оставалась лишь маленькая искра света.

Последняя частица настоящего себя.

Именно её люди называют душой.

Когда исчезало последнее воспоминание, сущность слышала голос Хранителя:

— Не бойся.

Это не конец.

Это начало.

И в этот момент где-то в материальном мире ребёнок делал первый вдох.

Он открывал глаза.

Смотрел на новый мир.

И начинал считать себя человеком.

Так начиналась игра.

Великая Игра Жизни.

Где бессмертный бог должен был прожить жизнь обычной аватарки.

Забыть себя.

Чтобы однажды снова вспомнить.

Но была ещё одна истина, которую знала каждая сущность перед входом во Врата.

Никто не отправлял её в Мир Аватарок насильно.

Никто не наказывал её.

Никто не выбирал судьбу за неё.

Выбор был сделан ею самой.
Она сама выбрала родителей.
Сама выбрала время рождения.
Сама выбрала испытания.
Сама выбрала встречи.
Сама выбрала потери.
Сама выбрала победы.
Она знала весь фон будущей жизни.
Знала, где будет трудно.
Знала, где будет больно.
Знала, где будет страшно.
Но также знала, где будет любовь.
Где будет счастье.
Где будет рост.
Где будут ответы.
Она не знала каждую мелочь будущего пути.
Но знала его смысл.
Знала цель своего путешествия.
И именно поэтому согласилась прийти.
Смысл жизни заключался не в том, чтобы избежать испытаний.
Смысл заключался в том, чтобы пройти свой путь до конца.
Прожить его полностью.
Не убежать.
Не свернуть.
Не обвинять других в том, что было выбрано собственной душой ещё до рождения.
Каждая жизнь была уникальным путешествием.
Каждая судьба — личным выбором.
Каждое испытание — частью великого замысла самой сущности.
И когда-нибудь, вернувшись домой, она должна будет ответить только на один вопрос:
— Смог ли ты прожить ту жизнь, которую сам выбрал?
Именно в этом заключалась цель.
Не победить других.
Не стать богаче всех.
Не получить власть.
А пройти свой путь достойно и вспомнить, кто ты есть на самом деле.

ГЛАВА 4

Выбор эпохи

В Море Богов выбирают не только родителей и судьбу.

Там выбирают гораздо больше.

Перед рождением каждая сущность должна решить, в какой мир и в какое время она отправится.

Не все души рождаются в одной эпохе.

Не все проходят одинаковые уроки.

Одни выбирают самые древние времена.

Те времена, когда люди ещё жили в пещерах.

Когда не было городов.

Не было письменности.

Не было государств.

Лишь огонь.

Камень.

Охота.

Холод.

И постоянная борьба за выживание.

Там душа учится первым урокам.

Силе.

Смелости.

Стойкости.

Умению жить в гармонии с природой.

Другие выбирают эпоху первых царств и империй.

Они рождаются среди воинов.

Правителей.

Рабов.

Строителей великих храмов.

Там душа учится власти.

Ответственности.

Справедливости.

И цене человеческих решений.

Кто-то приходит в эпоху великих открытий.

Кто-то в эпоху войн.

Кто-то в эпоху революций.

Кто-то в эпоху технологий.

А кто-то рождается именно сейчас.

В то время, когда человечество стоит на пороге нового выбора.

Но существуют не только разные времена.

Существуют разные уровни миров.

В одних мирах уроки легче.

В других гораздо сложнее.

Есть миры, где почти нет страданий.

Есть миры, где испытания подстерегают на каждом шагу.

Есть миры, где сущности учатся создавать.

Есть миры, где учатся защищать.
Есть миры, где учатся любить.
И есть миры, где учатся прощать.
Ни один мир не лучше другого.
Каждый нужен для своего опыта.
Каждый является частью великого пути.
За миллионы лет одна и та же сущность может прожить тысячи жизней.
Она может быть охотником в каменном веке.
Воином в древнем царстве.
Моряком в эпоху открытий.
Учёным будущего.
Мужчиной.
Женщиной.
Бедным.
Богатым.
Правителем.
Простым рабочим.
Потому что невозможно понять жизнь, прожив её только с одной стороны.
Для мудрости нужен весь опыт.
И однажды сущность начинает понимать:
она никогда не была только одним человеком.
Каждая жизнь была лишь очередной аватаркой.
Очередным уроком.
Очередной страницей огромной книги под названием Вечность.

ГЛАВА 5

Молодые и древние души

В Мире Аватарок люди привыкли считать возраст по годам.
Десять лет.
Двадцать лет.
Пятьдесят лет.
Восемьдесят лет.
Но в Мире Богов возраст измеряется иначе.
Там считают не годы.
Там считают пройденные жизни.
Поэтому иногда происходит странная вещь.
Ребёнок может оказаться мудрее старика.
А старик может прожить целую жизнь и так ничего не понять.
Люди удивляются и говорят:
— Он мудр не по годам.
Но они не знают всей правды.
Дело не в возрасте тела.
Дело в возрасте души.
Некоторые души приходят в Мир Аватарок впервые.
Для них всё ново.
Все чувства.
Все эмоции.
Все испытания.
Они часто совершают ошибки.
Легко обижаются.
Боятся потерь.
Стремятся доказать всем свою правоту.
Это не плохо.
Так начинается путь каждой души.
Так учатся все.
Но существуют и древние души.
Они прожили сотни или даже тысячи жизней.
Были бедными и богатыми.
Были мужчинами и женщинами.
Были правителями и слугами.
Были победителями и побеждёнными.
Любили.
Теряли.
Поднимались.
Падали.
И каждый прожитый опыт оставлял след внутри них.
Даже после Забвения.
Даже после рождения.
Поэтому древнюю душу можно узнать.
Она редко спорит.

Редко осуждает.
Редко завидует.
Потому что уже проходила всё это раньше.
Она знает, что каждая победа временна.
Каждое поражение тоже временно.
Каждая боль однажды заканчивается.
Каждая ночь сменяется рассветом.
Древние души не считают себя лучше других.
Наоборот.
Чем старше душа, тем меньше ей нужно доказывать своё превосходство.
Она понимает простую истину:
каждый находится на своём этапе пути.
Нельзя осуждать ребёнка за то, что он только учится ходить.
Так же нельзя осуждать молодую душу за ошибки.
В своё время древняя душа совершала те же самые ошибки.
Именно поэтому мудрые люди чаще помогают, чем осуждают.
Учат, а не наказывают.
Поддерживают, а не унижают.
Но есть ещё одна тайна.
Никто не рождается древней душой навсегда.
Каждая древняя душа когда-то была молодой.
И каждая молодая душа однажды станет древней.
Для этого нужно лишь одно.
Пройти свой путь до конца.
Снова и снова.
Жизнь за жизнью.
Урок за уроком.
Пока однажды душа не вспомнит всё.
И не поймёт, что за тысячами разных лиц всегда скрывался один и тот же бессмертный свет.

ГЛАВА 6

Почему мы не помним?

Один вопрос люди задавали себе тысячи лет.

Если душа жила раньше, почему мы ничего не помним?

Почему никто не помнит свои прошлые жизни?

Почему мы не помним Мир Богов?

Почему не помним, кем были до рождения?

Ответ намного проще, чем кажется.

Потому что так задумано.

Представь ученика, который пришёл сдавать экзамен.

Но перед началом экзамена ему дают все ответы.

Будет ли такой экзамен честным?

Нет.

Он ничего не покажет.

Ничему не научит.

Не даст никакого опыта.

То же самое происходит с душой.

Перед рождением она знает очень многое.

Она знает свои прошлые жизни.

Знает свои ошибки.

Знает свои достижения.

Знает свой путь.

Но если сохранить всю эту память, смысл путешествия исчезнет.

Поэтому Врата Забвения закрывают память.

Не навсегда.

Лишь на время.

Ровно настолько, насколько нужно для прохождения урока.

Это похоже на актёра.

Перед спектаклем он знает, кто он на самом деле.

Но когда поднимается занавес, он входит в роль.

На несколько часов он становится другим человеком.

Игра становится настоящей только тогда, когда актёр полностью погружается в неё.

Так же происходит и с душой.

Она настолько глубоко входит в роль человека, что начинает считать себя телом.

Начинает считать себя именем.

Начинает считать себя профессией.

Национальностью.

Возрастом.

Статусом.

Но всё это лишь роль.

Лишь временная маска.

Лишь очередная аватарка.

Иногда люди спрашивают:

— Если память стирается, зачем тогда нужен прошлый опыт?

Ответ прост.

Память исчезает.

Опыт остаётся.

Поэтому один человек с детства тянется к музыке.
Другой легко понимает людей.
Третий рождается с необычной мудростью.
Четвёртый чувствует вещи, которые невозможно объяснить словами.
Это не память.
Это следы опыта.
Следы тысяч прожитых жизней.
Следы пути, который продолжался задолго до нынешнего рождения.
Иногда человеку кажется, что он уже был в каком-то месте.
Уже видел какого-то человека.
Уже проживал какую-то ситуацию.
Словно всё это когда-то происходило раньше.
В такие моменты душа словно приоткрывает дверь в свою огромную историю.
Но полностью вспомнить всё нельзя.
Пока не закончена игра.
Пока не завершён урок.
Пока не пройден выбранный путь.
И только после завершения жизни память начинает возвращаться.
Медленно.
Шаг за шагом.
Словно восход солнца после долгой ночи.
Тогда душа вспоминает.
Вспоминает, кем была.
Зачем приходила.
Чему научилась.
И самое главное —
вспоминает, что никогда не была человеком.
Человек был лишь одной из её бесчисленных аватарок.

ГЛАВА 7

Контракт Души

Перед тем как войти во Врата Забвения, каждая сущность проходит последний этап.
Она подписывает Контракт Души.

Не чернилами.

Не на бумаге.

А собственным намерением.

Этот контракт невозможно потерять.

Невозможно уничтожить.

Невозможно забыть полностью.

Потому что он становится частью самой души.

В Контракте записано всё самое важное.

Главные встречи.

Главные уроки.

Главные испытания.

Главные возможности.

И самое главное —

цель прихода в Мир Аватарок.

Перед подписанием Контракта Хранитель задаёт последний вопрос:

— Ты понимаешь, что путь будет труднее, чем кажется отсюда?

И каждая сущность отвечает:

— Да.

Потому что из Мира Богов многое выглядит иначе.

Там нет боли.

Нет страха.

Нет одиночества.

Там сущность смотрит на будущую жизнь с высоты вечности и говорит:

— Я справлюсь.

— Я пройду этот путь.

— Я выполню свою задачу.

— Я дойду до конца.

И тогда Контракт вступает в силу.

Но после рождения приходит Забвение.

Сущность становится человеком.

И то, что казалось лёгким из Мира Богов, начинает выглядеть совсем иначе.

Появляется страх.

Появляются сомнения.

Появляется отчаяние.

Иногда человеку кажется, что он больше не может идти дальше.

Что испытание слишком тяжёлое.

Что сил больше нет.

Но душа знает то, чего не помнит человек.

Она уже согласилась пройти этот путь.

Она уже увидела смысл испытания.

Она уже выбрала этот урок.

Поэтому Хранители всегда напоминают:
испытание приходит не для того, чтобы сломать душу.
Испытание приходит для того, чтобы раскрыть её силу.

Согласно древнему Закону Мира Богов, ни один урок не считается завершённым, пока из него не извлечён опыт.

Если сущность возвращается домой, не завершив выбранный урок, незавершённая глава остаётся открытой.

И тогда душа сама принимает решение вернуться к этому уроку снова.

В другой жизни.

В других обстоятельствах.

С другими людьми.

Но с той же целью.

Потому что от себя невозможно убежать.

От своего Контракта невозможно скрыться.

От своего предназначения невозможно отказаться навсегда.

Поэтому самые мудрые души говорят:

— Не спрашивай, почему именно тебе достался этот путь.

Спроси, чему он должен тебя научить.

Ибо страх может остановить человека на время.

Но не может остановить душу навечно.

Она будет возвращаться к своему уроку столько раз, сколько потребуется.

Не потому, что её наказывают.

А потому, что однажды она сама дала слово пройти этот путь до конца.

И когда испытание будет завершено, Контракт исполнится.

И душа увидит, что всё это время шла не к страданию.

Она шла к собственной силе.

ГЛАВА 8

Великая Картина

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.