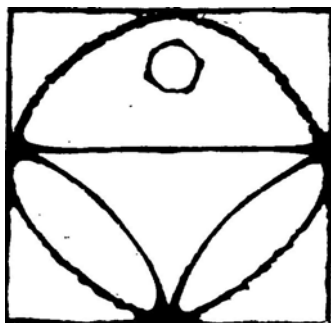


ОРДЕН ДЕВЯТИ УГЛОВ

NAOS



Практические рекомендации по современной магии.



© Copyright 1989 Торолд Вест и ONA (оригинальная версия)



© Copyright 1999

Приложение

Приложение 0 – Путь левой Руки

Путь левой Руки – это, в сущности, внутренняя магия, потому что эта магия означает использование индивидуумом Темных Троп, связывающих семь сфер Древа Судьбы. Светлых троп не существует, поскольку тропы, по своей природе, означают поток энергии, и этот поток может быть только направленным. Направленная энергия означает Изменение, в каузальном – появление Хаоса через «врата».

В течение долгого времени, сущность Пути левой Руки понималась неправильно. Традиционное определение Пути левой Руки как магии, используемой для личных/деструктивных/негативных целей бессмысленно, потому что оно предполагает наличие структуры моральных противоположностей, которой, на самом деле, для магических энергий не существует. Вся эволюция сознания – это магический акт – экспансия акаузального в царство каузального. С «традиционной» **моральной**/Назарянской точки зрения, вся эта эволюция неизбежно становится «злом», и входит в сущность «змея», согласно довольно примитивному, детскому мифу о творении.

К сожалению, на протяжении долгого времени этот простой факт был, в большинстве магических кругов, **замутнен** глупыми системами, наподобие «Кабалы» (Quabala – прим. перев.) с ее представлениями о Темной Стороне Древа. Темной стороны не существует, потому что то, что действительно существует (*семь Врат*), само по себе **является** темным, так как оно представляет Небытие. Ответвления Кабалы (представленные системами наподобие «Ночной стороны Эдема» (Nightside of Eden – прим. перев.)) часто ведут к **огромным** проблемам, если системы, развившиеся из них, используются индивидуумами как внутренняя магия – как средство для **развития** сознания.

Тропы, которые соединяют семь сфер, являются отражением акаузального, и, по существу, символизируют то, что обычно (по крайней мере, для «обыденного» сознания) является скрытым. В нашем феноменальном мире, скрытое можно обнаружить и воплотить с помощью **магического акта**. То, что раскрывается – Хаос, Небытие. Эти акты раскрытия уничтожают обыденное сознание или «эго», и, таким образом, являются сущностью подлинной Инициации.

Тропы понимаются (*или должны пониматься*) лишь как начало семеричного пути внутренней магии, именно потому, что те, кто использует Темные Тропы, свободны от проблем раздвоения личности, возникающих в других системах.

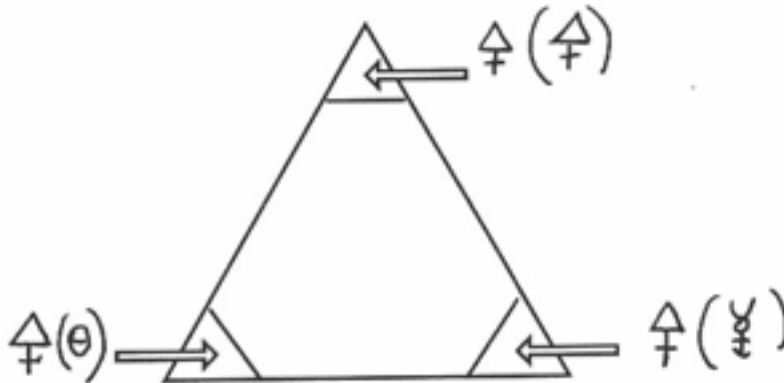
Сущность подлинного Пути левой Руки, – включая Темную (*или зловещую*) Традицию и традиционный Сатанизм – это использование магических энергий для улучшения **развития** индивидуума. Это развитие не может существовать как проявление воли вне Пути левой Руки. Развитие достигается волей, как магический акт, через опыт: открытие акаузального, конфронтацию с ним (*обычно через символы*), и, наконец, интеграцию с ним. Другого способа не существует.

I – Семеричная Система

С точки зрения инициированного, семь сфер образуют трехмерную структуру, в которой каждая сфера соединена с каждой из остальных сфер дважды, хотя в физическом представлении (*m.e. модели*) двоичная природа путей, связывающих сферы, показана только для Луны/Сатурна, Венеры/Марса и Меркурия/Юпитера.

Считается, что эта трехмерная структура заключена в двойной тетраэдрон: сфера Солнца находится в центре общего основания двух тетраэдронов. Верхний тетраэдрон обозначает акаузальный аспект, нижний, каузальный аспект, и три угла каждой грани символизируются **девятью комбинациями трех алхимических форм; то есть, символами фишек Звездной Игры**. Как и в Звездной Игре, акаузальные аспекты являются точным отражением акаузального – это ниже будет показано на рисунке.

Таким образом, можно увидеть и понять связь между сферами, тропами и девятью углами в их двойственном аспекте.



Каждая сфера тройственна по своей природе – аспекты U, E и S, которые – для индивидуума – обозначают Бессознательное, Эго и Самость, представленные соответствующими образами Таро (*смотрите «Наос» (Naos – прим. перев.)*). В сущности, эти три стадии (*эволюции сознания*) отражают постепенно **увеличивающееся** вторжение акаузальных сил.

В сущности, семь сфер представляют, как акаузальное (0и) сливается с каузальным (Лы) и, таким образом, существует два способа «рассмотрения» этого представления – ЕЛ и Е0, где символ «t» показывает различия, зависящие от времени, Е0 является акаузальным (*или «алхимическим»*) временем, и ЕЛ – линейным временем. **Вся система целиком**, можно сказать, является картой – символическим представлением – как бессознательного, так и сознания.

Существует два способа отражения этого символического представления: Л и 0. Л - это **последовательное** или линейное **приближение**; 0 – обобщенное или «целостное» приближение, и оба этих приближения требуются для понимания Семеричной Системы.

Л – это, в сущности, эволюция сознания: от бессознательного, через процесс индивидуации*, к интеграции и, таким образом, Адепству и далее. **Изображение 0** - это, по существу, **символическое** изображение самих акаузальных сил: символическое изображение энергий, присутствующих, **когда** пересекаются каузальное и акаузальное. Наше сознание – только одна из этих **областей** пересечения. **Вся жизнь** рассматривается, как обладающее какими-либо

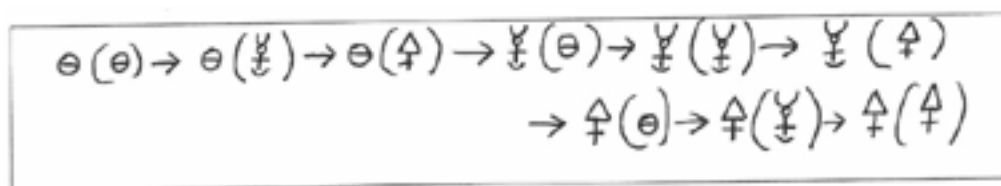
акаузальными энергиями – то есть, это область, где пересекаются Ои и Лы. Степень этого пересечения (*его «интенсивность»*) зависит от **типа** жизни – чем сильнее развита жизнь, тем больше степень пересечения.

В экзотерических терминах, символы, через которые мы, как индивидуумы, воспринимаем эти два типа, зависят от пяти чувств: цвета, **запаха**, и т.д. (*поэтому «цветовая гамма», ладаны, и т.д. связаны с каждой сферой*), так же как «мифологические» символы, в которых различные **свойства** объединены так, чтобы создать нуминозный образ, который, в большей или меньшей степени, отражает энергии (*«боги/богини/демоны и т.д.»*). Мифологические символы сами могут быть представлены **линейным способом** – то есть, вовлекать действие, **как в определенном мифе или рассказе**.

В эзотерических терминах, символы являются чисто абстрактными – то есть, только символами (*как, например, U или Ои, S*). Это объясняется тем, что абстрактные формы делают доступными те области сознания, которые являются в основном Оми. Экзотерические символы являются только попыткой использовать Лые формы для того, чтобы понять Оые силы. Но, чтобы достичь понимания 0 энергий на их уровне, необходимо использовать те области нашего сознания, которые «ближе» к 0м, чем к Лам, и эти уровни или области **действуют**, когда применяются абстрактные символы. Это – одна из причин частого использования Звездной Игры – она приучает сознание работать на этих высших церебральных уровнях, и это является достижением подлинного Адепта.

Таким образом, Звездная Игра используется до тех пор, пока она не станет почти «второй натурой» для того, чтобы думать на языке ее символов, их трансформаций и перемещения символов с уровня на уровень. Это развивает новый способ мышления – способ, **присущий** эволюции сознания. **Этот тип мышления** построен на основе индивидуации – то есть, из сознания, которое развивается в результате успешного выполнения Ритуала Степени Внутреннего Адепта.

Двумя наиболее важными представлениями акаузальной энергии, проявляющейся в нашей каузальной вселенной, являются представления «индивидуума» (*символически изображаемое как kiu*) и «зона» (*символически изображаемое как kcu*). Оба представлены семью сферами и тропами – и соответствующими им символами (*как экзотерическими, так и эзотерическими*). Как kiu, так и kcu описывают, как 0 энергии текут в Лх, и этот поток (*или «течение»*) описывается **следующими трансформациями**:



Эти трансформации просто отражают эволюцию сознания (для kiu) или последовательность Эонов (для kcu), поскольку S часто рассматривается как синтез вне тезиса (E) и антитезиса (**U**) – Тао (Тао - прим. перев.) вне Янь (Yang - прим. перев.) (E) и Инь (Yin - прим. перев.) (U).

Для kiu этой трансформацией является семеричный путь – путешествие от Инициированного, через ступень Адепта до Бессмертного. Для kcu – это эволюция нашего вида – от первого Эона (*часто называемого догиперборейским (pre-hyperborean - прим. перев.)*) до текущего Эона. Семь Эонов – согласно традиционному Сатанизму – приведены ниже.

С магической точки зрения, Семеричная система и связанный с ней символизм, как экзотерический, так и эзотерический, позволяет¹ понять как 0, так и Л, и также показывает, как могут быть направлены 0 энергии для того, чтобы менять Лы: в² терминах кiu и³ кси. Звездная Игра может использоваться для привнесения этих перемен согласно желанию мага (смотрите Главу IV).

Эон	Символ	Магическая Работа	Время
Догиперборейский ⁴ (Pre-Hyperborean – прим. перев.)	Рогатое Чудовище (Horned Beast – прим. перев.)	Шаманизм	7000 – ок. 5000 до н.э.
Гиперборейский (Hyperborean – прим. перев.)	Солнце	Монолиты (Henges – прим. перев.)	5000-3500 до н.э.
Шумерский ⁵ (Sumerian – прим. перев.)	Дракон	Транс; Жертвоприношение	3000 – 1500 до н.э.
Эллинский ⁶ (Hellenic – прим. перев.)	Орел	Оракул; Танец	1000 до н.э. – 500 н.э.
Западный ⁷ (Western – прим. перев.)	Перевернутая Пентаграмма ⁸	Ритуал	1000 н.э. - 2500
Галактический (Galactic – прим. перев.)	Символы Звездной Игры⁹	Звездная Игра и далее	
Космический			

¹И является, в сущности, внутренней магией.

² Является внешней магией.

³ Является внешней и эонической магией.



При рассмотрении Эонов в сознании должны возникнуть два важных факта. Первый – на протяжении последних пятисот лет Эона связанная с ним магическая энергия заметно **ослабевает**, и в течение этого времени энергии следующего Эона постепенно становятся заметными (*сначала, обычно, только для Адептов*). Эти энергии могут быть усилены (*или ослаблены*) с помощью эонической магии, которую используют те, кто понимает **вовлеченные в работу** силы. Второй – каждый Эон связан с соответствующей «высшей цивилизацией», которая дает ему название. **В физических рамках** этой высшей цивилизации существует (*обычно священное*) место, где проявляются магические энергии Эона – потому, что это место обычно является физическими вратами, где пересекаются каузальное и акаузальное. Например, центром, связанным с Гиперборейским Эоном был Стоунхендж (Stonehenge – прим. перев.); центром Эллинского – Дельфы.

Эоны, согласно подлинной зловещей традиции, представляют реальные – в противоположность мифическим – магические энергии. **Поэтому в приведенном выше списке отсутствуют фантастические предстории, обычно ассоциирующиеся с так называемыми «эзотерическими» историями. Проще говоря, Эоны представляют значительные направленные вверх и эволюционные течения в нашем сознании.** Таким образом, например (*и согласно традиции*), Гиперборейский Эон связан с изобретением колеса, **зарождением основ астрономии** и истоками того, что мы называем «внутренней магией».

Приложение II – Техники Визуализации.

Успешная герметическая магия в большой степени зависит от мастерства визуализации и вибрации, и прежде, чем приступить к выполнению каких-либо работ, нужно потренироваться в этих умениях.

Для развития вашей способности визуализации (*и, таким образом, концентрации*), рекомендуются две техники. **Первая вовлекает проведение около четверти часа в день в течение недели, подробно визуализируя четыре знака, приведенные ниже.** Проводите около трех минут, визуализируя каждый знак – сначала рисуйте знак, а затем закрывайте глаза, чтобы увидеть его в **сознании**. Когда вы сможете с легкостью визуализировать знаки, предварительно не рисуя их, попробуйте создать каждый из них «в уме» – закройте глаза и представьте рисование знаков, вновь по очереди. Вы должны рисовать и визуализировать три «двумерных» знака одним непрерывным движением.

Когда вы **выполните** это, попробуйте добавить цвета в вашу визуализацию трехмерного знака: например, визуализируя полумесяц желтым, одну сторону тетраэдрона красной, другую – синей и так далее. Продолжайте работать над этой визуализацией до тех пор, пока вы не будете удовлетворены своей способностью вызывать цвета и знаки в сознании, и удерживать их в течение нескольких минут. Попробуйте создавать знак в сознании прямо перед сном.

Вторая техника вовлекает Звездную Игру. Создайте Звездную Игру согласно описанию, приведенному в **главе IX** и начните играть в нее или в одиночку, или с оппонентом. Просто играя в эту игру – и пытаясь заранее продумывать свои ходы – вы **удивительно** развиваете визуализацию и концентрацию. Никаких других техник не требуется.



Приложение III – Магические Символы и Шрифты(Scripts – прим. перев.).

I – Символы, Знаки и Магические Обозначения:

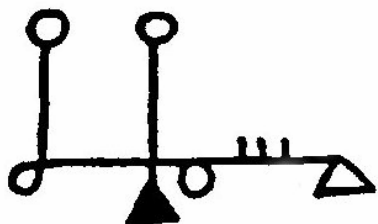


Магическая сила



Семь врат (*также знак Сатурна*)

Темная Традиция/Темные Боги (*также знак звезды*)



Летнее солнцестояние (*также знак звезды*)



Алхимическая соль



Алхимическая сера



Алхимическая ртуть



Акаузальная вселенная



Каузальная вселенная

rt Feeling type	$\Theta (\Theta)$	Extrave
rt Intuitive	$\Theta (\Psi)$	Extrave
rt Thinking	$\Theta (\Phi)$	Extrave
rt Feeling	$\Psi (\Theta)$	Introve
rt Intuitive	$\Psi (\Psi)$	Introve
rt Thinking	$\Psi (\Phi)$	Introve

¹

Таблица психологических типов до S(U)



Сексуальный союз /Госпожа Земли



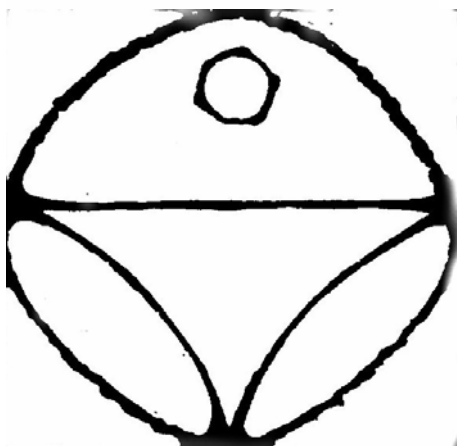
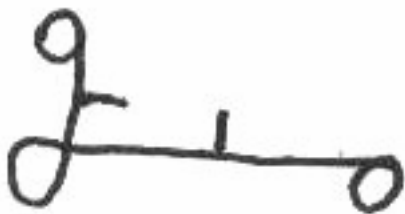
Жертва (Opfer – прим. перев.)

Petriochor

¹ Тип Экстраверт чувствующий (индивидуальное сознание)



Арктур (Arcturus – прим. перев.)



Наос (Naos – прим. перев.)

II – Шрифты:

Среди множества магических шрифтов следующие могут быть полезны –

dark immortal

a	b	c	d	e	f	g

h	i	j	k	l	m	n

o	p	q	r	s	t	u

v	w	x	y	z

A	B	C	D	E	F	G	H
I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z						

III – Звезды, Драгоценные Камни и Минералы

Звезды

Название	Созвездие	Расстояние	Класс
Наос	ζ Кормы (Pup – прим. перев.)	1100 световых лет	O5
Денеб	α Лебеда (Cygni – прим. перев.)	930	A2
Ригель	β Ориона (Orionis – прим. перев.)	1300	B8
Антарес	α Скорпиона (Scorpii – прим. перев.)	365	M1
Мира	ο Кита (Ceti – прим. перев.)	820	M7
Арктур	α Волопаса (Bootis – прим. перев.)	35	K2
(М) Сириус	α Большого Пса (Canis majoris – прим. перев.)	9	A1
Алголь	β Персея (Perseus – прим. перев.)	105	B8
Ротанев (Rotanev – прим. перев.)	β Дельфина (Delphini – прим. перев.)	96	F3
Дабих	β Единорога (Capricorni – прим. перев.)	250	G5

Драгоценные камни и Минералы:

Название	Твердость	Рейтинг (Rating – прим. перев.)
Плеонаст (Pleonast – прим. перев.)	8	9
Шпинель (Spinel – прим. перев.)	8	8
Уваровит (Uvarovite – прим. перев.)	8	7
Анрадит (Andradite – прим. перев.)	7	6
Альмандин (Almandine – прим. перев.)	7	7
Магнетит (Magnetite – прим. перев.)	5	5+
Гельвит (Helvite – прим. перев.)	6	4
Флюорит (Flourite – прим. перев.)	4	3
Тетрагедрит (Tetrahedrite – прим. перев.)	3	2
Demantoid	7	1

Группа кварца

Название	Твердость	Рейтинг (Rating – прим. перев.)
Горный хрусталь (Rock crystal)	7	9

– прим. перев.)		
Морион (Morion – прим. перев.)	7	8+
Eisenkiesel	7	7
Аметист (Amethyst – прим. перев.)	7	7-8
Авантюрин (Aventurine – прим. перев.)	6	6 ¹

¹ Примечание: особые эффекты.

IV – Камень, Духи, Звезда и Цвета

	Камень	Духи	Звезда	Цвет¹	Цвет²
(M)	Кварц	Petriochor	Сириус	Синий (Blue – прим. перев.)	Серебряный
Δ	Опал	Сера	Арктур	Желтый	Черный
Е	Изумруд	Сандаловое дерево	Мира	Зеленый	Белый
(S)	Аметист	Дуб	Антарес	Оранжевый	Золотой
Г	Рубин	Мускус	Ригель	Красный	Синий (Blue – прим. перев.)
Н	Янтарь	Цибет (Civit – прим. перев.)	Денеб	Фиолетовый (Violet – прим. перев.)	Темно – красный (Crimson – прим. перев.)
ζ	Алмаз	Белена (Henbane – прим. перев.)	Наос	Индиго	Пурпурный (Purple – прим. перев.)

¹ U
² E










Алхимический процесс

Степень	Процесс	Слово	Знак	Период	Форма
(M)	Прокаливание	Nox		Овен (Aries – прим. перев.)	Ночь
Δ	Разделение	Satan		Скорпион (Scorpio – прим. перев.)	Потворство
Е	Слияние	Hriliu			Экстаз
(S)	Разложение (Putrefaction – прим. перев.)	Lux			Видение (Vision – прим. перев.)
Г	Возгонка (Sublimation – прим. перев.)	Azif		Весы (Libra – прим. перев.)	Кровь (Blood – прим. перев.)
Н	Ферментация (Fermentation – прим. перев.)	Azoth		Козерог (Capricorn – прим. перев.)	Azoth
ζ	Экзальтация (Exultation – прим. перев.)	Chaos			Мысль (Thought – прим. перев.)

Примечание: Следующие соответствия Семеричной Системы помогают объяснить алхимический процесс.

Весы	Козерог	Овен
Мечи	Жезлы	Потирь
Воин (Рыцарь* (Knight – прим. перев.))	Маг (Король* (King – прим. перев.))	Дева (Принцесса* (Princess – прим. перев.))

(*Эти названия относятся к искаженной традиции Таро Золотого Рассвета, и приведены для справки.)

Stage	Process	Word	Sigil	Season	Form
☾	Calcination	Nox		Aries	Night
♏	Separation	Satan		Scorpio	Indulgence
♀	Coagulation	Hriliu			Ecstasy
☉	Putrefaction	Lux			Vision
♂	Sublimation	Azif		Libra	Blood
♑	Fermentation	Azoth		Capricorn	Azoth
♐	Exaltation	Chaos			Thought

THE TREE
OF
WYRD
AND THE
RUNIC
DARK GODS

HEIMDALL
MARS

ODIN
SATURN

FRIGG
JUPITER

BALDER
SUN

LOKI
MERCURY

FREYJA
VENUS

THOR
MOON

10 LIDAGON / XI DESIRE

6 AZANIGIN / X WYRD

13 NEMICU / XVII THE STAR

1 NOCTULIUS / XV DEOFEL

2 NYTHRA / XIII DEATH

3 SHUGRA

4 SATANAS / VII AZOTH

5 AOSOTH

7 NEKALAH

8 GA WATH AM / 0 PHYSIS

9 BINAN ATH / I THE MAGICIAN

11 ABATU NOODH IIIIX

12 KARU SAMSU / VI THE LOVERS

14 MACTORON / II THE HIGH PRIESTESS

15 VELPECU

16 KTHUNAE / IV LORD OF EARTH

17 ATAZOTH / V MASTER

18 VINDEK / XII OPFER

19 DAVCINA

20 SAUROCTONOS / IX THE HERMIT

21 NAOS / XX AEON

XIV HIEL

XVI WAR

III MISTRESS OF EARTH

II THE HIGH PRIESTESS

VI THE LOVERS

XVII THE STAR

XIII DEATH

XV DEOFEL

XI DESIRE

X WYRD

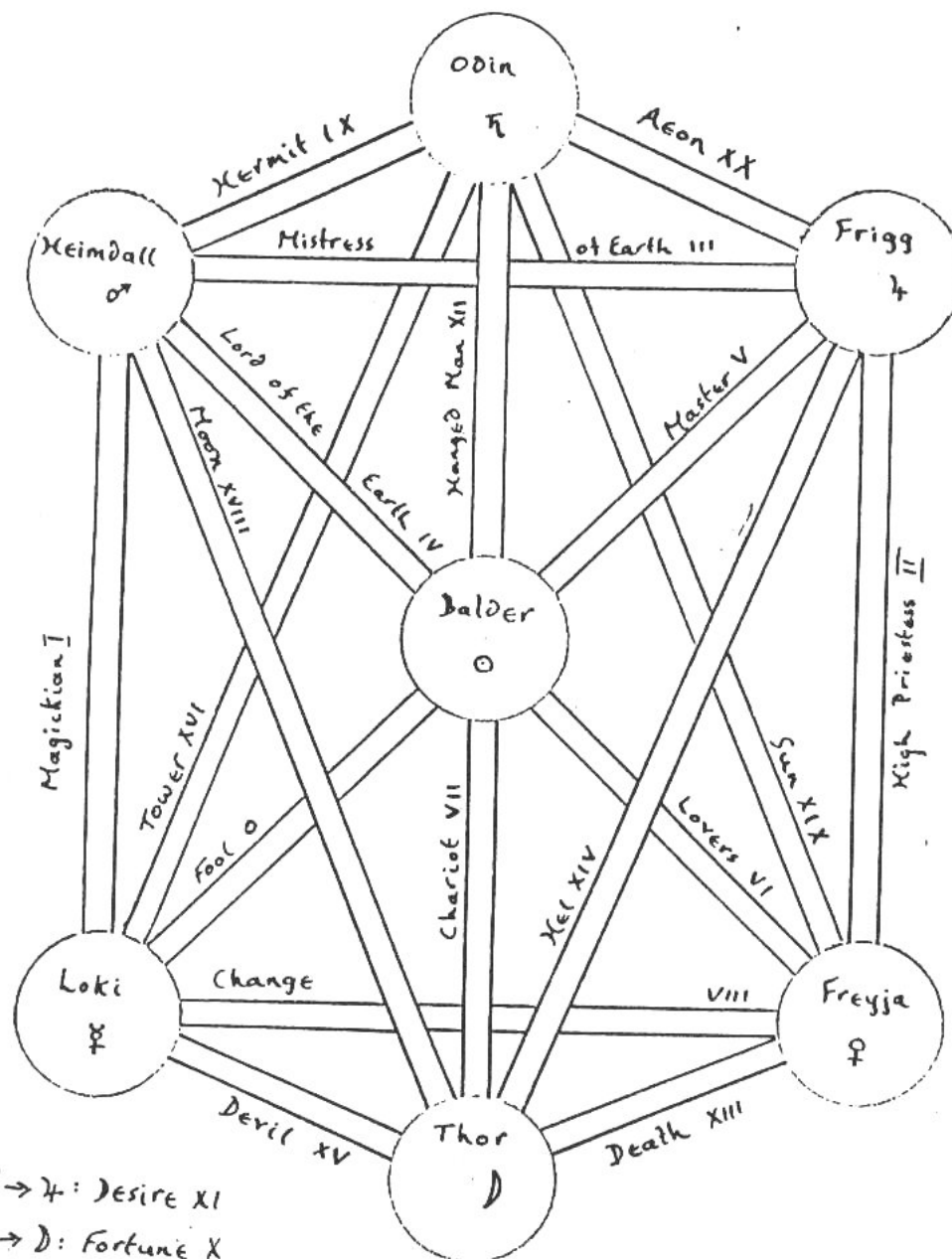
IX THE HERMIT

XX AEON

THE TREE OF WYRD AND THE RUNIC DARK GODS

♀	10 LIDAGON / XI DESIRE	24
☾	6 AZANIGIN / X WYRD	h
♀	13 NEMICU / XVII THE STAR	♂

Древо
Судьбы
И Рунические
Темные Боги



♀ → ♀: Desire XI
 ♀ → ♂: Fortune X
 ♂ → ♀: Star XVII

Table VI

Образы Таро: Три Уровня Сфер

Соль

Ртуть

Сера

U

E

S

Бессознательное

Эго

Самость

Луна	1°	18	15	13
Сфера	2°	0	8	16
↓	3°	6	14	17
↓	4°	7	12	5
↓	5°	1	4	9
↓	6°	11	3	2
Сатурн	7°	10	19	20

Четыре Основных Формы Таро

Маг(Mage – прим. перев.)	Верховная Жрица	Воин	Дева
Сильфы (Sylphs – прим. перев.)	Гномы (Gnomes – прим. перев.)	Саламандры (Salamanders – прим. перев.)	Ундины (Undines – прим. перев.)
Козерог	Рак	Весы	Овен
Запад	Юг	Восток	Север
Жезлы	Пентакли	Мечи	Потиры
Воздух	Земля	Огонь	Вода

Символы Четырех Мастей Таро

Маг (Мастер Храма (Master of Temple – прим. перев.))	Верховная Жрица (Госпожа Земли (Mistress of Earth – прим. перев.))	Воин	Дева
Босиком	Трон на Земле	Конь	У воды
Посох	Фрукты	Меч	Полумесяц
Бородатый мужчина	Красивая женщина	Молодой человек	Молодая Женщина
Плащ	Мантия	Обнаженный	Обнаженная
Волк	Леопард	Орел	Сова
Синий (Blue – прим. перев.)	Зеленый	Красный	Серебряный
Горы	Поляна	Пустыня	Алтарь

(Таким образом, Маг изображается босым, несущим/державшим Посох. Это бородатый мужчина в плаще; возле него – волк. Он стоит **среди гор**. Преобладает синий цвет.)

Приложение IV – Герметический Ритуал Само-Инициации

Требуются:

Цибетовые духи/масло¹
Черные свечи
Квадрат пергамента или **тканой бумаги**
Серебряная булавка
Перьевая ручка
Ладан Petrichor

Время проведения ритуала:

Закат в Полнолуние

Ритуал:

Окурите ладаном комнату/Храмовую область или выбранное место, и зажгите свечи. Примите ванну, ароматизируя воду маслом – если вы находитесь на открытом воздухе, купайтесь в реке/потоке и затем используйте масло. Вернитесь в Храмовую область.

Визуализируйте в течение нескольких минут следующий знак:



¹ При необходимости, их можно купить в магазине The Sorcerer's Apprentice, 4 – 6 Burley Logde Rd., Leeds LS6 1QP, Англия. В идеале, большинство духов вы должны делать сами.

После окончания визуализации вибрируйте три раза «Noctulius». Затем пойте или вибрируйте следующую фразу:

**‘Suscipe, Atazoth, munus quod tibi offerimus, memoriam recolentes
Noctulius’**

Слегка уколите булавкой свой большой палец на левой руке и, используя кровь, ручкой начертайте на пергаменте следующий знак:



Покажите этот пергамент сначала Западу, затем Югу, Востоку и Северу, произнося **“Этой подписью закрепляю я свои поиски!”** (**With this sign I seal my quest!** – прим. перев.) Затем сожгите часть пергаamenta в пламени одной из свечей, и положите остаток пергаamenta между свечами.

Протяните свои руки вверх и визуализируйте Луну (*если вы находитесь на открытом воздухе, и небо чистое и видна Луна, смотрите прямо на Луну*) и представьте энергию, переходящую в вас, затем представьте как она спокойно стекает, впитываясь в Землю под вашими ногами.

После визуализации, погасите свечи **большим и указательным пальцами** и покиньте Храмовую область. **Как можно скорее после этого**, возьмите пергамент и бросьте его в быструю реку или поток. Ритуал закончен.

Примечание: При возможности, проведите ритуал на открытом воздухе, неподалеку от потока/реки в ночь, когда видна полная Луна.

Приложение V – Подготовка к Герметическим Ритуалам.

Герметические ритуалы или работы обычно выполняются с определенным намерением, и важно понять сущность этого намерения перед тем, как вы начнете ритуал, использующий определенную технику. То есть, у вас должно быть представление – или в вашем воображении, или в виде словесного описания – цели, которую вы хотите достигнуть, используя магию.

Важно, чтобы эта цель была конкретной – то есть, ограничивалась одним объектом. Когда вы определите, чего вы намерены добиться с помощью магии – и это может быть все, что угодно, от богатства, успеха, любви, здоровья до проклятия индивидуума – потратьте некоторое время на обдумывание возможных визуализаций, которые представляют вашу цель, а также попытайтесь подобрать какую-либо простую и выразительную фразу, отражающую эту цель.

Выбранная визуализация не должна быть слишком сложной – например, если вы хотите добиться успеха при приеме на работу, **создайте визуализацию - вы получаете письмо**, подтверждающее ваш успех, или представьте, что вы, одетый так же, как вы будете одеты на собеседовании, слышите, что кто-то говорит: «Поздравляем! Мы готовы предложить вам...» Если, **на темной стороне**, вы желаете повредить индивидууму с помощью магии, выберите визуализацию, которая вовлекает этого индивидуума, испытывающего какое-либо страдание – например, представьте его лицо, перекошенное в агонии от боли в животе. Когда вы выберете подходящую визуализацию, продолжайте создавать ее в своем сознании на протяжении нескольких дней перед **намеренной** работой, но не вводите в нее никаких эмоций.

Выбрать фразу, отражающую вашу цель очень просто – например, для того, чтобы получить чью-либо любовь: «Пусть N. N. будет охвачен любовью ко мне.» Как и с визуализацией, повторяйте избранную фразу несколько раз в течение нескольких дней перед работой, но снова без эмоций.

Техники герметической магии стремятся вызвать в вас управляемое неистовство – мощный выброс физической и эмоциональной энергии. Эта энергия затем направляется в визуализацию и в крик/рев, вибрацию выбранной фразы.

Во время работы вы должны стремиться почти полностью потерять контроль над собой, **с эмоцией, соответствующей типу работы** (хотя это неприменимо, например, к внутренней магии и большинству техник герметического исцеления). Позвольте движениям вашего тела впитать немного этой энергии из вас – и не бойтесь смеяться, реветь или кричать во время работы.

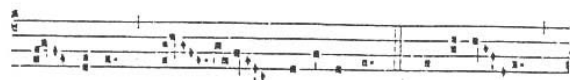
Работа должна оставлять вас как в физическом, так и в эмоциональном изнеможении – если этого не происходит - значит, вы не вложили в нее достаточно усилий.

Заранее тщательно подготовьте свою работу – соберите предметы, найдите подходящее место, подготовьте его. Предвкушайте и удовольствие от работы, и магическую силу, которую вы, как маг, **создадите** и будете контролировать. К дню ритуала постарайтесь быть **в предвкушении и беспокойстве** – поскольку это увеличит силу работы. Тем не менее, не волнуйтесь об успехе работы – вы должны верить, что добьетесь успеха, что вы будете, с помощью магии, контролировать свою жизнь. Почувствуйте силу Судьбы мага – полезно в дни перед работой сознательно принять роль мага/Колдуньи. Окружите себя предметами с магическим смыслом, сжигайте ладан в месте, где вы живете, носите украшение, которое, как вы чувствуете, является магическим, одевайтесь по-другому (например, во все черное). Срежьте **короткую палочку орешника** и начертайте/вырежьте на ней магические символы – выберите себе особое магическое имя, и вырежьте это имя на дереве.

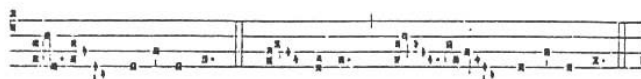
Если вы подготовитесь таким способом, вы начнете работу готовым освободить скрытую в вас первобытную силу.

Пения сфер.

Moon



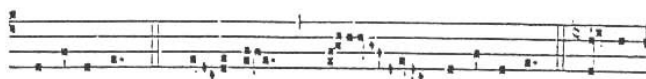
Ag-i-os * ka-be-i-ri . Ag-i-os



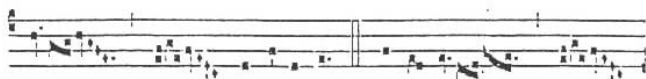
ka-be-i-ri . Ag-i-os . ka-be-i-ri



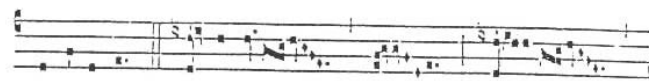
Ag-i-os ka-be-i-ri Ag-i-os



ka-be-i-ri . Ag-i-os ka-be-i-ri . Ag-i-



os ka-be-i-ri . Ag-i-o-os



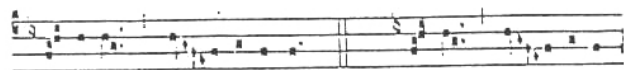
ka-be-i-ri . Ag-i-os *



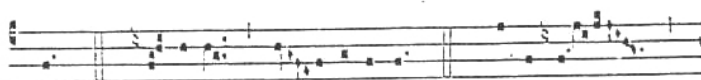
ka-be-i-ri

Agiōs Kabēiri

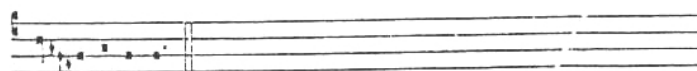
Mercury



Ag-i-os hu-ci-fer Ag-i-os hu-ci-fer



. Ag-i-os hu-ci-fer. Ag-i-os

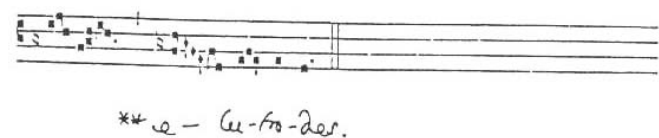
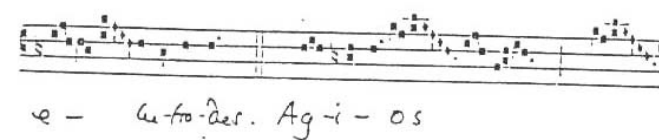
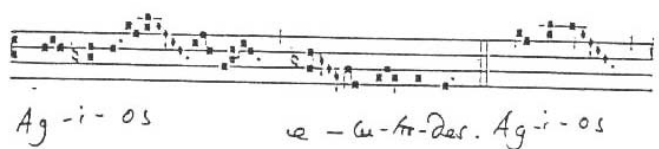
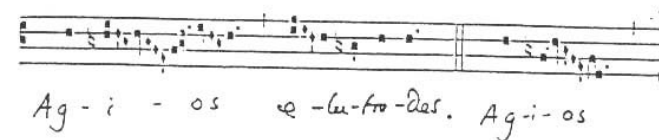
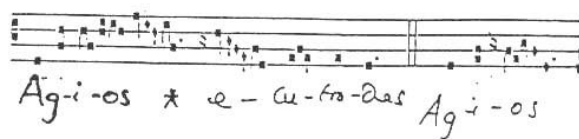


hu-ci-fer.

[Note: repeat five times.]

Agios hucifer

Venus



Agiros Eutrodes

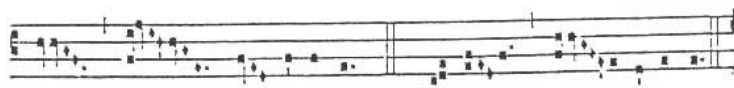
Sua



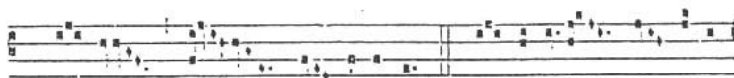
Ag-i-os * o-ge-nos. Ag-i-os



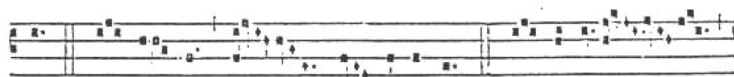
o-ge-nos. Ag-i-os o-ge-nos. Ag-



i- os o-ge-nos. Ag-i-os o-ge-nos.



Ag-i-os o-ge-nos. Ag-i-os o-ge-



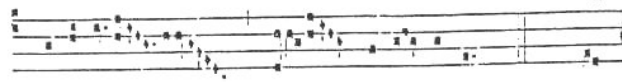
nos. Ag-i-os o-ge-nos. Ag-i-os *



o-ge-nos.

Agi-os Oge-nos

Mars



Ag-i-os * Al-as-to-ros. Ag-



i-os Al-as-to-ros. Ag-i-



os Al-as-to-ros. Ag-i-os



Al-as-to-ros.

Agios Alastoros

Jupiter



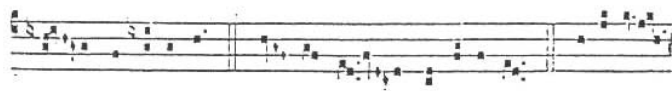
Ag-i-os* Ba-pho-nat. Ag-i-os Ba-pho-nat.



Ag-i-os Ba-pho-nat. Ag-i-os Ba-pho-nat. Ag-i-



os Ba-pho-nat. Ag-i-os Ba-pho-nat. Ag-i-os



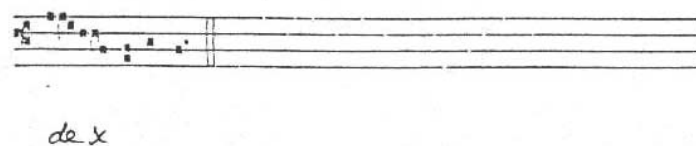
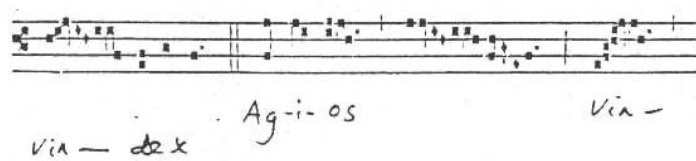
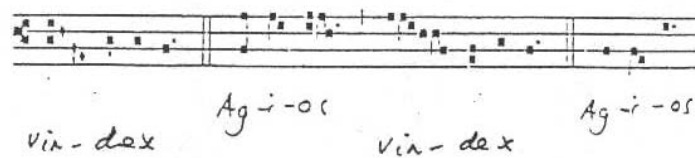
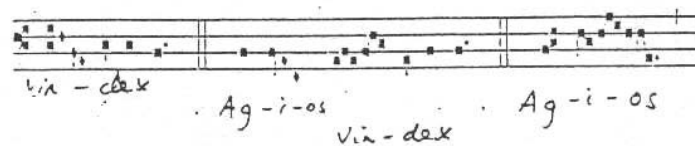
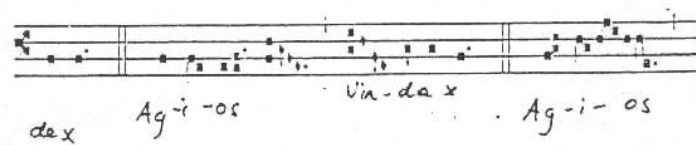
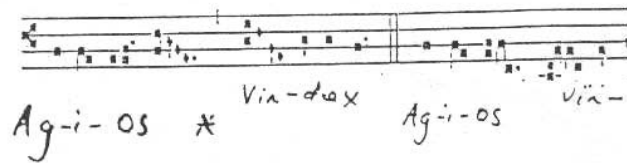
Ba-pho-nat. Ag-i-os Ba-pho-nat. Ag-i-os



Ba-pho-nat.

Agios Baphonet

Saturn



Agios
Vindex



Ny - the k - then - ae * At - a - 30th

Order of the Nine Angles

NAOS



Оглавление:

Введение

Первая часть: Магия Физиса: Практическое руководство к достижению Адептства.

0	Теория магии	5
I	Семиричный Путь	6
II	Первая Ступень - Инициация	8
III	Таро	11
IV	Вторая Ступень – Инициация Второй Степени	19
V	Третья Ступень – Внешний Адепт	21
VI	Звездная Игра	22
VII	Эзотерический смысл Звездной Игры	26
VIII	Четвертая Ступень – Внутренний Адепт	43
IX	Пятая Ступень – Прохождение Бездны	45

Вторая часть: Эзотерическое колдовство

	Введение	47
X	Тайное Скандирование	48
XI	Тайное Скандирование как магическая техника	50
XII	Неистовая Магия	60
XIII	Визуализация и Магия Знаков	62
XIV	Сексуальная Магия	64
XV	Магия Моделей	66
XVI	Эмпатическая магия (Магия Проникновения)	68
XVII	Темные Тропы	70
XVIII	Темные Боги	76

Приложение

0	Путьлевой Руки	78
Я	Семиричная Система	79
II	Техники Визуализации	83
III	Магические символы и шрифты	84
IV	Герметический Ритуал Самоинициирования	95
V	Подготовка к Герметическим Ритуалам	97

Третья часть: Эзотерические Манускрипты

A	Колесо Жизни	99
B	Примечания к Эзотерической Традиции	103
C	Эзотерическая Традиция	106
D	Примечания к некоторым использованным терминам	109
E	Значения рун	111
F	Музыка, ладаны, формы и Подсознательные цвета	113
G	Символы и Бытие	115
H	Время и Бытие	122
Я	Улучшенная Звездная Игра	123
J	Запретная Алхимия	126

Введение

Цель настоящей работы состоит в том, чтобы обеспечить полное и практичное руководство по эзотерической магии, основанной на Семеричной Системе. Эта тайная традиция (*также известная как Hebdomadry*) публикуется здесь впервые.

Данная работа написана понятно, без мистификаций. **Часть первая** - это практическое руководство к достижению Адептства - в сущности, к «Внутренней магии» - это магия для обретения личного развития (*сознания и т.д.*) **Часть вторая** - это также практическое руководство к эзотерической магии и магическим техникам, которые являются Внешней магией - это изменение событий/обстоятельств/индивидуумов и т.д. согласно желанию мага/колдуньи.

Внутренняя магия - это следование Окультистному Пути, от Инициации до Адептства и далее, и в Семеричной Традиции этот путь известен как Семеричный Путь (Seven-Fold Way-прим. перев.).

Часть третья содержит избранные эзотерические манускрипты, циркулирующие среди членов ОНА: они представляют и объясняют дальнейшие аспекты Семеричной Системы и других техник, как исключительно магических, так и более практических. Эти манускрипты публикуются без изменений.

Техники, предлагаемые в настоящей работе, позволяют любому индивидууму идти по пути к мудрости: достичь этой подлинной, уникальной свободы - и эта свобода является «внутренней»: это - появление Адепта, то есть, развитие понимания, как личного, так и «Окультистного».

Из всех Окультистных Традиций, Семеричная Система-это, возможно, наиболее практическое и направленное средство для достижения этого понимания.

Thorold West

Часть первая

Часть 1:Магия Физиса: Практическое руководство к достижению Адептства

0-Теория Магии

Основой магии является вера в то, что феноменальный мир пяти чувств – неполный. Маги верят, что мы живем в мире, сильно отличающемся от того, который отражают нам пять чувств - они верят, что каждое живое существо обладает, так как оно - живое, определенными энергиями, которые мы, как индивидуумы, можем ощущать и «видеть», если мы становимся восприимчивыми к ним. Восприимчивость-это одна из целей магической или Оккультной Инициации – и она, можно сказать, вовлекает индивидуума в предчувствие (понимание - прим. перев.) сущности вещей, которая скрыта за их внешним обликом (*это применимо к другим индивидуумам, также, как и к «вещам»*).

Согласно Семеричной традиции, эти «магические энергии», которые охватывают вещи и «жизнь», происходят от того, что удобно описать как акаузальное– таким образом, любая живая сущность - это точка области, где акаузальные энергии проявляются в нашей каузальной, феноменальной Вселенной. Количество и тип этой энергии зависит от типа сущности. Акаузальные энергии (*которые наука, в настоящее время имеющая дело только с каузальными сущностями и энергиями, не может описать*), можно сказать, происходят из параллельной акаузальной вселенной, которая пересекается с нашей каузальной вселенной в определенных местах.

Мы, как индивидуумы, обладающие свойством сознания, являемся «вратами» в эту акаузальную вселенную. Мы обладаем (*в основном, скрытой*) способностью «открывать врата» в акаузальное, которое существует в нашем собственном психе, для проявления из акаузального определенных энергий, и эти энергии могут варьировать некоторым образом как наше собственное сознание, так и другие сущности/энергии, которые существуют в акаузальном. Это «проявление энергий» и их использование является магией. Внешняя магия-это использование таких энергий, направляемых индивидуальным желанием, для привнесения изменений в каузальное; Внутренняя магия-это использование этих энергий для привнесения психических, внутренних изменений.

Для того, чтобы управлять этими энергиями, индивидууму обычно необходимо использовать некоторую форму структуры(*framework-прим. перев.*), или символизм, и техники внешней магии используют такой символизм для того, чтобы принести понимание энергий и управления ими. Существуют разнообразные системы символизма – в основном, отображающие типы энергий в виде богов, богинь, духов и демонов. В реальности, действительные символы имеют только второстепенное значение, и Маг, который следует пути к Адепству, скоро откажется от таких символов/имен/описаний (*и, таким образом, самой Внешней Магии*) в пользу понимания этих энергий как энергий внутри себя. В Семеричной Традиции это происходит сначала через «Древо Судьбы» (*Tree of Wyrd-прим. перев.*) (*семь сфер(Spheres-прим. перев.) и тропы(Pathways-прим. перев.), соединяющие их - см. Приложение 2*) и, затем, через «Звездную Игру» (*Star Game-прим. перев.*). Древо Судьбы может рассматриваться как карта сознания: и индивидуального (*психэ*), и тех областей, отличных от **индивидуального**, где акаузальное и каузальное пересекаются. Символизм сфер и троп (карты Таро, планеты, ладаны (*incenses-прим. перев.*), «божественные формы» (демоны, «*god-forms*»-прим. перев.) и т.д.) являются первой, или Инициированной, стадией понимания Звездной Игры.

Внешняя Магия подразделяется на две формы или типа: герметическая и церемониальная. Герметическая магия, по существу, вовлекает только одного или двух индивидуумов, тогда как церемониальная магия вовлекает больше, и, можно сказать, является «формальной» магией, использующей специфические обряды или ритуалы (обычно записанные и точно соблюдаемые) и организованный Храм/ковен или группу. (*Часть Вторая настоящей работы посвящена только герметической магии Семеричной Традиции – церемониальная сторона освещается в таких работах, как «Черная книга Сатаны»(The Black Book-прим. перев.)*) Внутренняя магия всегда индивидуальна.

I-Семеричный Путь.

Физис (Physis-прим. перев.) делится на семь ступеней, и эти семь ступеней могут рассматриваться как представление различных степеней достигнутого понимания. В терминологии традиционной магии, ступени представляют Инициацию, Инициацию Второй Степени(Second Degree Initiation-прим. перев.), Внешнего Адепта(External Adept-прим. перев.), Внутреннего Адепта(Internal Adept - прим. перев.), Мастера/Госпожу(Master/Mistress-прим. перев.) (или Верховного Жреца/Жрицу)(High Priest/Priestess-прим. перев.), Мага(Magnus) и Бессмертного (Immortal).

Каждая ступень связана со сферой семеричного «Древа Судьбы» и определенной символикой. Например, первая ступень является сферой Луны и связана с Кварцем, алхимическим процессом Прокаливания («Calcination» - прим. перев.), словом «Nox» и тремя картами Таро: 18 Луна (Moon - прим. перев.), 15 Люцифер (Lucifer - прим. перев.), 13 Смерть(Death - прим. перев.). Каждая сфера рассматривается как троичность в природе, представляющая бессознательный (unconscious-прим. перев.) аспект¹, аспект эго² (ego - прим. перев.) и аспект самости³ (self - прим. перев.). Эти аспекты представляют постепенную эволюцию «энергии» сферы, поскольку каждая сфера может быть рассмотрена как архетипическое в природе – три карты Таро, отражающие различные аспекты архетипа. Приложение I подробно описывает семь сфер - их свойства и т.д.

Физис - это, по существу, набор средств для понимания сил, связанных с каждой сферой: испытания этих сил, какие они есть на самом деле, используя то, что Юнгианская психология называет «удалением (withdrawing - прим. перев.) проекций». Это удаление создает «Самость» из «Эго» – это расширение индивидуального сознания, и оно отражает то, что часто известно как просветление.

Средствами Физиса являются Ритуалы Степени, связанные с каждой сферой, и Звездная Игра. Ритуалы степени - это практические задачи, в сущности, двойственные по своей природе. Первая часть состоит из серии занятий, медитаций и достижения конкретных личных целей, определенных согласно сфере, связанной с данным Ритуалом Степени, тогда как вторая часть – это выполнение индивидуумом очень специфического «ритуала». Ритуал прост по форме и содержанию. Здесь ритуал обозначает метод выполнения чего-либо, с точным следованием деталям. Это искреннее повторение важно, потому что точное следование процедуре вызывает требуемые изменения сознания.

На ранних ступенях семеричный Путь прост, но он постепенно становится труднее, требуя большого количества свершений. Подлинное Адептство и просвещение должно быть заработано – они достигаются индивидуумом, и никогда не даются как подарки.

Первые две ступени, можно сказать, представляют конфронтацию с теневым аспектом психэ индивидуума - и интеграцию этого аспекта, за которой следует превосходство, давая таким образом новый синтез. Третья ступень, можно сказать, является конфронтацией с тем, что Юнг назвал «анимой/анимусом» (anima/animus-прим. перев.): сила и притяжение любви, эроса. Четвертая ступень представляет появление «самости» из слияния «эго» и «бессознательного» Пятая ступень подразумевает развитие и индивидууме мудрости – понимания вне самости.

С каждой ступенью связан алхимический процесс, представляющий средства и достигнутое понимание: например, процесс для второй сферы, Меркурия - Разделение(Separation-прим. перев.) - и формой, которую он принимает, является «потворство» (indulgence-прим. перев.) Ритуал Степени, связанный с этой стадией – это, в некотором смысле, символическое представление, с точки зрения психологии, алхимического процесса.

1

2

3

Желающие следовать Семеричному Пути должны выполнять Ритуалы Степени по порядку, начиная с ритуала первой сферы - Инициации.

Каждая ступень семеричного Пути предоставляет вам как личный (т.е. «эмоциональный»), так и магический опыт, и этот опыт закрепляется в течение следующей ступени. Кратко, ступени пробуждают, по своей природе, самопонимание, и это понимание является постепенным процессом изучения.

II - Первая Ступень – Инициация.

Инициация обозначает желание следовать Семеричному Пути. Это-открытие врат, которые ведут к Пути, первая часть которого подавлена («downward» - прим. перев.) или «покрыта тенью».

Таким образом, первая ступень, можно сказать, является принятием определенных скрытых сил (*внутри нас*). Для того чтобы предпринять Ритуал Степени, сначала найдите подходящую наружную область – если возможно, неподалеку от ручья/реки или озера.

Ритуал должен выполняться ночью, в Полнолуние. Вам понадобятся следующие предметы:

Духи /масло цибет	(Civet perfume/oil- прим. перев.)
Серебряные/белые свечи	(Silvers/white candles - прим. перев.)
Квадратный кусок пергамента	(Square of parchment - прим. перев.)
Серебряная булавка	(Silvers pin - прим. перев.)
Перьевая ручка	(Quill-type pen - прим. перев.)

Ритуал начинается на закате. Искупайтесь в ручье/реке/озере, а затем вотрите масло в свое тело. Если хотите, вы можете переодеться в черную одежду. Затем, находясь в удобной позиции (сама позиция не важна, она должна быть удобной для Вас), визуализируйте в течение нескольких минут следующий символ или знак (sigil-прим. перев.):



Затем зажгите свечи (которые лучше поместить в фонари, если вы находитесь на открытом воздухе), уколите свой большой палец на левой руке булавкой, и, используя ручку, начертите следующий знак на пергаменте кровью:



Покажите этот пергамент Западу, потом Югу, потом Востоку и Северу, произнося в каждой точке: «С этой подписью Я начинаю мои поиски!» (With this sign I begin my quest! - прим. перев.) Затем сожгите часть пергамента в пламени одной из свечей, и потом бросьте остаток в реку/поток/озеро. Затем поднимите руки и визуализируйте Луну(или посмотрите на нее, если она видна), представляя энергию, стекающую от Луны к Вам – визуализируя энергию как серебряные нити, которые тянутся от Луны к Вам, чтобы опутать Вас, окружая Вас светом.

После визуализации потушите свечи. Ритуал закончен.

На следующий день (*или сразу, как можно скорее*) начните работы со сферами. Для этого вам понадобится комплект карт Таро (*смотрите главу III - Таро, если хотите использовать «зловещий» комплект, рекомендованный для семеричного Пути*), и место, где можно совершать работы. В идеале, работы должны проходить в помещении/области, используемой только для магии, это место должно быть обставлено согласно вашему вкусу вещами, ассоциирующимися с Оккультизмом – например, там может быть алтарь, покрытый черной тканью, на котором находится хрустальная(crystal- прим. перев.) сфера (*или тетраэдрон (tetrahedron - прим. перев.)*), свечи различных цветов, сам комплект Таро и т.д. Важно, чтобы Вы выбрали обстановку и чувствовали себя в ней комфортно – она должна напоминать о незримом мире магии. Несколько тщательно подобранных предметов гораздо эффективнее для создания правильной атмосферы или ауры, чем целая коллекция артефактов. Старайтесь поддерживать область вашей работы окуренной – используя ладан, соответствующий сфере, с которой Вы работаете (*смотрите Приложение I*). Также, когда делаете работу, используйте только свет свечей.

Работы, вовлекающие семь сфер - по сути, упражнения на медитацию. Работы начинаются по порядку - т.е. Луна, Меркурий, Венера, Солнце, Марс, Юпитер, Сатурн. Каждая работа должна длиться около часа и начинаться после заката. Должна проводиться только одна работа в день.

Чтобы начать работу, займите удобное положение, и затем пойте или вибрируйте три раза слово, соответствующее Вашей работе (смотрите таблицу ниже). Затем концентрируйтесь на символе, приведенном ниже⁴ или «бессознательном» символизме этой сферы как предлагается соответствующей картой Таро (*например, для Луны: 18 Луна*) Представьте себя частью изображенного ландшафта.

Сфера	Слово	Символ	Магическая Работа
Луна	Nox	Рогатый Зверь (Horned Beast – прим. перев.)	Шаманизм (Shamanism – прим. перев.)
Меркурий	Lucifer	Перевернутая пентаграмма (Inverted pentagram – прим. перев.)	Церемониальный ритуал (Ceremonial ritual – прим. перев.)
Венера	Hriliu	Дракон (Dragon – прим. перев.)	Транс, секс (Trance, sex – прим. перев.)
Солнце	Lux	Орел (Eagle – прим. перев.)	Оракул, танец (Oracle, Dance – прим. перев.)
Марс	Azif	Перевернутый семиугольник (Inverted septagon – прим. перев.)	Жертвоприношение (Sacrifice – прим. перев.)
Юпитер	Azoth	Звездная игра (Star Game – прим. перев.)	Звездная Игра (Star Game – прим. перев.)
Сатурн	Chaos		

(Смотрите также «Алхимический процесс» в Приложении I)

Так, например, для карты 18 Луна Вы должны вообразить себя находящимся в пустыне, идущим по тропе к обвалившимся башням. Вы идете между башнями и видите скорпионов на полузасыпанной книге. Вы можете решить поднять книгу и посмотреть, что в ней написано, или пробраться в башни, где прячутся сгорбленные темные фигуры, или продолжить длительное путешествие к горам. Вы можете совершить все это - выбор за вами.

Затем Вы концентрируетесь на следующем изображении, стадии Эго⁵ (для сферы Луны это 15 Люцифер), – визуализируя себя как часть изображения. Затем Вы перемещаетесь на следующее изображение, стадию Самости⁶ (13 Смерть, для Луны), и процедура повторяется.

Каждая работа-это путешествие в архетипический мир скрытого и высшего сознания, и Вы должны совершить каждое путешествие в духе приключения и как нечто реальное. Перенеситесь в изображенные миры – останавливайтесь и разговаривайте с встречающимися вам существами, исследуйте, куда ведут пути, что находится за горизонтом и т.д.

Вы должны делать сознательное усилие, чтобы последовательно менять изображения – от Бессознательного к Эго и Самости.



Бессознательное (соль)



Эго (ртуть)

⁵

⁶



Самость (сера)

Проводите с каждым изображением столько времени, сколько хотите, но всегда заканчивайте последовательность и принимайте сознательное решение (*когда работаете с последним изображением*), чтобы закончить работу – произнося «**Свершилось, и я возвращаюсь мир моего дома**» (It is complete and I return to the world of my home – прим. перев.). Сразу, как можно скорее, напишите отчет о том, что Вы почувствовали и испытали.

Успешная работа оставит Вам ощущение утраты – и обычный мир покажется безынтересным и довольно скучным. После написания отчета о работе расслабляйтесь в течение как минимум получаса. Затем покиньте область работы, искупайтесь и переоденьтесь в другую одежду. Часто является полезным совершение работ в одежде, купленной или сделанной специально для работ и ритуалов семеричного Пути.

III-Таро

Каждый инициированный должен нарисовать и раскрасить (*или, по крайней мере, заказать у хорошего художника*) свой собственный комплект Таро, используя указания, приведенные далее в этой главе.

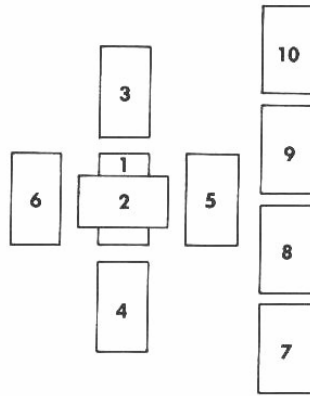
При чтении карт для индивидуума, каждая карта рассматривается и интерпретируется относительно других карт, находящихся вокруг неё. Это делается потому, что карты - это символы того, как конкретные энергии влияли, влияют и могут влиять на человека, для которого совершается чтение – и эти энергии никогда не являются статическими или изолированными.

Сущностью чтений инициированного является проникновение: знание энергий внутри, поблизости и вне индивидуума, и карты используются, чтобы «сфокусировать» эти энергии в сознании. Чтобы помочь этому, производящий чтение (setting of the reading – прим. перев.) должен быть исполнен магического предвосхищения. Этого легко достичь, например, использованием одной свечи, проведением чтения без присутствия людей, за исключением того индивидуума, для которого совершается чтение, раскладыванием карт на черной ткани, предназначенной для этой цели, сжиганием какого-либо специального ладана, когда вы совершаете чтение (*и никогда не используя этот ладан для каких-либо других целей*). В идеале, помещение/область, где совершается чтение, должна быть тихой и спокойной.

Может быть использовано два вида раскладов. Сначала вы задумчиво, спокойно перемешиваете карты, затем клиент делит колоду на три части, кладет все части рядом. Выберите часть, которая, по вашим ощущениям, подходит, и используйте карты в этой стопке, начиная с верхней карты.

Первый расклад – это «Кельтский» (Celtic – прим. перев.), второй – «Семеричный» (Septenary – прим. перев.).

1) Кельтский расклад



Здесь вторая карта помещена поперек первой.

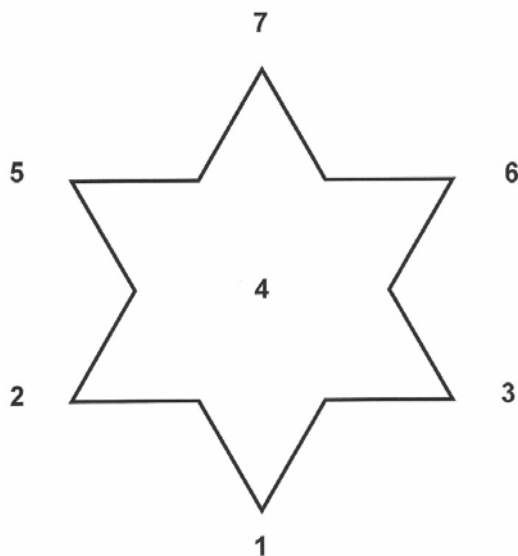
1. Представляет клиента.
2. Доминирующее влияние, которое действует против клиента, «препятствие»(crossing – прим. перев.).
3. То, что было в отдаленном прошлом (*которое может быть бессознательным влиянием на настоящее*).
4. Недавнее прошлое (и также подсознательные (subconscious – прим. перев.) энергии).
5. Настоящее.
6. Недалекое будущее.
- 7,8, и 9 - будущее через промежутки времени, и 10 – это исход.

Должны быть учтены и другие влияния. 4, 6, 9, и 10 – то, как текут позитивные энергии (через 2) – 3, 6, 8 и 7 – негативные. 3-2-10 – то, как бессознательные влияния могут быть преобразованы в сознательные (т.е. управляться, или изменяться обстоятельствами) в позитивном направлении. 5-2-7 – то, как настоящее будет развиваться, чтобы вызвать 10 – или наоборот, как предотвратить наступление 10.

Нужно понять два важных принципа совершения чтений. Первый-интерпретация каждой карты не фиксирована – значения, пробуждаемые каждой картой должны всплывать в вашем сознании естественно, т.е., они должны быть интуитивными и спонтанными. Поэтому нужно избегать “книжных” интерпретаций и специфических карт. Этот интуитивный подход является правильным использованием карт – как посредников для пробуждения психических свойств.

Второй принцип - держать все карты открытыми: нет смысла картах, повернутых рубашкой вверх – т.к. то, что “перевернуто”, покрыто “бессознательными” образами/потоками, которые учитываются в каждом чтении.

2) Семеричный расклад.



Здесь карты расположены по планетарным аспектам/аспектам сфер – например, 5 –это сфера, связанная с Марсом.

Эти связи (в энергетическом смысле) должны учитываться так же, как и следующее:

1. Бессознательные факторы.
- 2 и 3 – прошлое (*и бессознательное, становящееся более сознательным*)
4. Настоящее
- 5 и 6 – недалекое будущее и далее, и 7-исход.

В дополнение, 1 – 2 – 5 – это негативные элементы/энергии; 1 – 3 – 6 –позитивные. 1 – 4 – 7 –то, что нужно сделать, чтобы принести 7 (*или, соответственно, предотвратить его появление*). И в данном, и в Кельтском раскладах все комбинации должны рассматриваться как течение и изменение энергий, или их смену под действием других присутствующих влияний. Интуиция должна позволить вам понять практическое проявление этих энергий – например, определенное влияние может представлять реального человека или событие в жизни клиента.

Зловещее Таро.

Старшие Арканы (Major Arcana – прим. перев.) состоят из двадцати одной карты, и одиннадцати карт каждой масти - четыре Судьи (Court cards – прим. перев.) (Верховный Жрец (High Priest – прим. перев.), Верховная Жрица (High Priestess – прим. перев.), Воин (Warrior – прим. перев.) и Дева (Maiden – прим. перев.), туз и шесть других карт, пронумерованных от двойки до семерки.

Существуют четыре масти: Жезлы (Wands - прим. перев.), Пентакли (Pentacles - прим. перев.), Мечи (Swords - прим. перев.) и Потиры (Chalices - прим. перев.), у каждой масти есть множество атрибутов, некоторые из которых перечислены ниже.

Верховный Жрец	Верховная Жрица	Воин	Дева
Сильфы (Sylphs – прим. перев.)	Гномы (Gnomes – прим. перев.)	Саламандры (Salamanders – прим. перев.)	Ундины (Undines – прим. перев.)
Запад	Юг	Восток	Север

Воздух	Земля	Огонь	Вода
Козерог	Рак	Весы	Овен
Жезлы	Пентакли	Мечи	Потиры

Эти четыре группы символизируются, согласно масти, одним общим способом (*смотрите приведенную ниже таблицу*) – вариации зависят от масти. К примеру, карта Верховный Жрец Жезлов будет изображать Жреца, держащего жезл, тогда на карте Верховная Жрица Мечей Жрица будет держать меч. Доминирующий на карте цвет зависит от планеты –

Жезлы соответствуют Меркурию
Пентакли – Луне
Мечи – Солнцу
И Потир – Венере.

Это означает, что Жезлам соответствует Желтый цвет (*Бессознательный аспект*),

Переходящий в Черный (*аспект Эго*)

И Синий (*аспект Самости*).

Пентаклям соответствуют Синий, Серебряный и Зеленый цвета;

Мечам – Оранжевый, Золотой и Красный;

Потирам – Зеленый, Белый и Серебряный.

Жрец (Priest – прим. перев.)	Жрица (Priestess – прим. перев.)	Воин	Дева
Бородатый мужчина	Прекрасная женщина	Молодой человек	Молодая женщина
Босиком	Трон на Земле	Лошадь	У воды
Плащ(Cloak – прим. перев.)	Мантия(robe – прим. перев.)	Обнаженный	Обнаженная
Волк	Леопард	Орел	Сова
Горы	Поляна	Пустыня	Алтарь
Посох	фрукты	Меч	Полумесяц(Crescent moon – прим. перев.)

Таким образом, Верховный Жрец всех мастей изображается как бородатый мужчина, стоящий/идуший босиком, одетый в мантию. Он держит посох, поблизости или сбоку от него – волк, и он находится в горах или изображен на фоне гор.

Впечатление, производимое картами Верховного Жреца – это мудрость, Верховной Жрицы – плодородие (и скрытая сексуальность – т.е. сексуальность скорее навеяна, чем явно выражена); Воина - сила и смелость; Девы - яркая юная сексуальность.

Четыре Туза:

Эти карты представляют основные элементы.

Жезлы	Белое сияние, смешиваясь с черным индиго и черным формирует деревянный жезл.
Пентакли	Зеленый формирует тетраэдрон, окруженный пентаклем (<i>кругом, описанным вокруг перевернутой семиконечной звезды</i>). Вокруг пентакля – водоворот из фиолетового и синего.
Мечи	Красный/оранжевый меч, погруженный в золотой потир. Вокруг – желтые звезды на пурпурном фоне. Среди звезд видно созвездие Ориона
Потиры	Синий/зеленый потир, переполненный зеленой/красной/синей жидкостью. Вокруг - бело-синие (blue and white – прим. перев.) таинственные деревья

Двойка – Семерка:

Изображение на этих картах отражает количество символов соответствующих масти – например для карты Семерка Жезлов – это изображение семи жезлов.

Номер карты определяет соответствующий цвет – номеру 2 соответствует Юпитер, 3 – Марс, 4 – Солнце, 5- Венера, 6 – Меркурий и 7 – Луна. Таким образом, цвета для 7 – это Серебряный, Синий и Зеленый.

Старшие Арканы:

0 – Дурак (The Fool – прим. перев.)

Ярко одетый молодой человек стоит на краю обрыва, смотрит вверх. Он держит флейту, как будто приготовился играть, и собака кусает его за голень. Над его головой летает красивая бабочка. На сумеречном небе – полумесяц.

1 – Маг (The Magician – прим. перев.)

Молодой человек, одетый в черную мантию, стоит возле алтаря, от которого поднимается дым ладана. На алтаре находятся золотой потир и тетраэдрон. Вокруг молодого человека – цветы (*некоторые из которых раздавлены*), и, на фоне, звезды – созвездия Льва и Девы. Его левая рука опущена вниз, он указывает на Землю, тогда как его правая рука поднята и держит деревянный жезл, на котором вырезано (*рунами*) слово «Желание» (Desire – прим. перев.). У него на шее – перевернутая пентаграмма.

2 – Верховная Жрица (The High Priestess – прим. перев.)

Красивая обнаженная молодая женщина стоит возле тетраэдрона на горном уступе. За ней находится небольшой вход в пещеру, залитую фиолетовым светом. На ее голове – убор из полумесяца (crescent moon headdress – прим. перев.). Маленькие цветы ютятся у голой скалы. В долине под уступом – река. Перистые облака испещрили синее небо.

3 – Госпожа Земли (Mistress of Earth – прим. перев.)

Красивая зрелая женщина, обнаженная выше пояса. Она сидит на камне и в одной руке держит ореховую ветвь, из верхнего конца которой растет цветок. Справа от нее – лебедь, клюющий собственную грудь, из которой сочится кровь, чтобы накормить своих трех птенцов, собравшихся вокруг. С другой стороны сидит орел, вокруг лежат человеческие черепа, среди которых растут цветы. Слева находятся деревья, их ветви – будто руки, а вдали – долина и горы.

4 – Повелитель Земли (Lord of the Earth – прим. перев.)

Мужчина в темно-красной (crimson – прим. перев.), с пурпурными полосами, мантии стоит, оглядывая лес и отдаленное море, над которым восходит Солнце. Он поставил левую ногу на мужчину в белом окровавленном плаще, из груди которого торчит меч. У мертвеца то же лицо, что и у стоящего человека. Волк сидит возле мертвеца и смотрит на стоящего мужчину, над головой которого парит орел. В правой руке стоящий мужчина держит тетраэдрон, который сияет индиго и красным.

5 – Мастер (The Master – прим. перев.)

Мужчина в черной одежде и ярко - красном (scarlet – прим. перев.) плаще, застегнутом серебряной цепочкой, стоит возле большого тетраэдрона. Внутри тетраэдрона – молодой человек и молодая женщина, оба обнаженные, стоят на коленях и обнимаются. Фон – темный, за исключением высокого сводчатого отверстия, через которое приглушенный свет проходит в комнату. Тетраэдрон находится в центре комнаты. Мужчина бородат, и слегка улыбается.

6 – Любовники (The Lovers – прим. перев.)

Молодой человек и молодая женщина, оба обнаженные, стоят лицом друг к другу, держась за руки. Они стоят на лесной поляне, в круге из камней. На голове женщины – венок из цветов. Вне круга камней разбросаны меч, кинжал, мантия и потир. В центре круга горит небольшой костер из дров. На небе – полная Луна. Вокруг одного из камней обвилась змея.

7 – Azoth

Сильный мужчина, одетый в звериные шкуры мрачно стоит возле постамента, на котором находится большая сияющая сфера. В центре сферы – чернота, в которой сияют звезды. Мужчина охраняет постамент, и держит топор и дубину. Он держит волка на цепи, который скалится на женщину в белых одеждах, подходящую к постаменту, несущую подношение – ладан в кадиле. На небе – месяц и, вдалеке, заходящее Солнце. Земля похожа на красную, каменистую пустыню, и позади женщины заметны нечеткие очертания зеленого дракона.

8 – Изменение (Change – прим. перев.)

Женщина в маске, одетая в зеленое (*с синими пятнами*) стоит возле большой Семеричной Звездной Игры. Она держит в руке одну из фишек, собираясь поместить ее на более высокую доску. Слева – зеленый сад; справа – безлюдная равнина, высушенная желтым Солнцем – Звездная Игра лежит на границе. Женщина улыбается. Одна из фишек игры упала на равнину, и из нее появилась бабочка.

9 – Отшельник (The Hermit – прим. перев.)

Бородатый мужчина, одетый в коричневое, с кожаным ремнем, на котором висит кошелек, стоит на уступе среди снежных гор. Он смотрит вдаль. В одной руке он держит посох, а в другой – сияющий кристалл. У его ног лежит спящий волк.

10 – Судьба (Wyrd – прим. перев.)

Большой ясень, ветви которого образуют купол. Три женщины в длинных зеленых платьях стоят вокруг маленького озера с пузырящейся жидкостью. Одна женщина улыбается и бросает маленькие сферы в жидкость. Другая женщина держит змею, которая обвилась вокруг ее руки, тогда как третья пристально смотрит в хрустальный (crystal – прим. перев.) тетраэдрон, который она держит в руках. За деревом стоит скрытая капюшоном (hooded – прим. перев.) фигура, закрывающая свое лицо рукавом и ладонью.

11 – Желание (Desire – прим. перев.)

Обнаженная женщина стоит возле льва. Ее рука покоится на его голове; другая ее рука держит золотой потир, из которого капли белой жидкости падают на землю. Там, где они касаются земли, растут цветы, хотя вокруг – красно-оранжевая каменистая пустыня. Небо – темно-синее (deep blue – прим. перев.), кроме далекого горизонта, оно красно-желтого цвета, как в предрассветные часы. Около горизонта видна сверкающая звезда.

12 – Повешенный (The Hanged Man – прим. перев.)

Молодой человек висит вверх ногами, зацепившись за ветвь дуба одной ступней. Он одет в зеленые одежды, и из кожаного кошелька, пристегнутого к его поясу, на землю падают маленькие сферы. Один глаз его закрыт, и из него вытекают несколько капель крови. Змея лежит у корней дерева, и ворон летает неподалеку. Земля вокруг плоская и бесплодная – оранжево-коричневого цвета.

13 – Смерть (Death – прим. перев.)

Груда человеческих черепов, образующая пирамиду, лежит у края обрыва. Внизу находится долина с рекой и дальше – горящий лес, заволакивающий небо дымом. Небо возле обрыва – ярко-синее (bright blue – прим. перев.). Возле черепов, рваный черный флаг с перевернутой пентаграммой развевается на ветру. Позади знамени, высокая красивая женщина с ниспадающими светлыми волосами стоит со скрещенными на груди руками и смотрит в направлении горящего леса. Она одета в легкую Греческую броню, поперек спины висит лук, и колчан стрел пристегнут к ремню. Возле нее сидит на корточках гном, одетый в яркие одежды. Он усмехается и вытирает о рукав окровавленный нож.

14-Хель(Hel – прим. перев.)

Женщина с суровым лицом, красивая, несмотря на то, что один ее глаз выколот, стоит возле темного озера, окруженного деревьями. Она одета в почти прозрачную белую мантию, которая подчеркивает красоту ее тела. Она бросает маленькие разноцветные кристаллические(crystal – прим. перев.) сферы в озеро, на дальнем конце которого находится голова мужчины, едва заметная над поверхностью. На лице – гримаса ужаса. В небе – радуга и парящая хищная птица.

15-Люцифер(Lucifer – прим. перев.)

Красивый обнаженный мужчина стоит на помосте, под которым стоят обнимающиеся молодой человек и молодая женщина. Они оба обнажены. Красивый мужчина держит разбитую цепь в одной руке, и языки пламени(flames of fire – прим. перев.) в другой. Возле него – оскالившийся волк, и с другой стороны – старый бородатый мужчина, держащий рог животного. На помосте изображена перевернутая пентаграмма, возле нее лежит разбитый человеческий череп, из которого растет прекрасный цветок. Над цветком – бабочка.

16 – Башня(The Tower – прим. перев.)

Замок возвышается среди скал. В одну из высоких башен бьет молния, и из нее падает мужчина. Молния раскалывает несколько камней на башне, которые падают на землю. Небо темное. Молодая женщина в белых одеждах стоит у ворот замка, смотрит в направлении башни и улыбается.

17 – Звезда(The Star – прим. перев.)

Красивая обнаженная женщина с длинными ниспадающими волосами присела (crouched – прим. перев.) у потока, выливая жидкость из потира в руке. Поток находится в долине, окруженной горами. Вниз по течению она плодородна, растут деревья, цветы и кусты. Вверх по течению - она голая и каменистая. На ярко-синем (bright blue – прим. перев.) небе виден узор из семи звезд, образующих перевернутый семиугольник.

18 – Луна (The Moon – прим. перев.)

Тропа ведет сквозь желтую пустыню к двум обваливающимся богато украшенным башням. Вдали – безлюдные горы. В башнях – две нечетких сгорбленных формы с сияющими глазами. Между башнями, на тропе, лежит, наполовину засыпанная песком, большая книга. На ней и вокруг нее – несколько скорпионов. На переднем плане – высохший колодец, возле него лежит верблюжий череп, и из одной из его трещин (cracks – прим. перев.) выползает змея.

19 – Солнце (The Sun – прим. перев.)

Сияющее золотое Солнце восходит из-за снежных горных вершин, вокруг которых парит орел. На переднем плане – равнина, на которой, в круге из девяти камней, фигуры в черных мантиях танцуют вокруг огня. Возле круга – дыра в земле, из нее видна голова черта (imp – прим. перев.), наблюдающего за танцующими и улыбающегося. Возле круга находится путь, ведущий к горам, по которому идет бородатый мужчина с посохом. Со спины он похож на танцующих.

20 – Эон (The Aeon – прим. перев.)

Бородатый мужчина сидит за столом напротив женщины в полупрозрачной красной мантии. Мужчина одет в черное. На столе находится Семеричная Звездная Игра. Слева – обваливающиеся остатки каменного здания, некоторые области которых поросли плющом и травой. Справа – высокий, зубчатый камень. Мужчина и женщина смотрят вдаль, где полная Луна и несколько звезд видны над горизонтом. На горизонте – нечеткие очертания горящего города. На части ночного неба образовалась дыра, из которой появляются Дагон-подобные (Dagon – прим. перев.) формы.

IV Вторая Ступень – Инициация Второй Степени.

Первая часть этой ступени вовлекает вас в нахождение компаньона противоположного пола (или той же сексуальной ориентации, если вы гей) – кого-то, с кем вы чувствуете взаимопонимание и с кем, как вы чувствуете, вы можете работать. Этот человек должен быть заинтересован в прохождении семи ступеней, и должен предпринять первую ступень, как указано выше.

Вторая часть вовлекает вас обоих в проведение совместного ритуала. Он проходит ночью в новолуние, и в нем принимаются «роли» Жреца (Priest – прим. перев.) и Жрицы (Priestess – прим. перев.). Ритуал должен проводиться на открытом воздухе, в изолированном месте, и, если возможно, на вершине холма. Единственный требуемый предмет – кварцевый кристалл – чем больше размером, тем лучше. Может быть использована естественная форма кристалла, хотя идеально подходит кристалл в форме тетраэдра. Ритуал начинается на закате, оба участника – обнаженные.

Жрица начинает ритуал. Держа кристалл в руках, она поет *семь* раз:

«Ad Lucifer qui laetificat juventutem meam!»

(К Люциферу, дарителю юности и счастья – прим. перев.)

Жрец затем кладет руки на кристалл и поет ту же фразу *три* раза. **Жрица** затем ложится на землю головой на север, **Жрец** возбуждает ее языком перед тем, как начнется сексуальный союз. В это время, оба должны визуализировать дыру, образующуюся в пространстве, заполненном звездами, и энергию, появляющуюся из этих “Звездных Врат” (Star Gate – прим. перев.) и стекающую на них, наполняя их своим светом и силой. **Жрица** должна визуализировать как эта энергия затем собирается в кристалл. После кульминации ее экстаза, она хоронит кристалл в земле холма, и оба поют над этим местом:

«Aperiatur terra, et germinet Lucifer!»

Затем они одеваются и уходят с места ритуала.

Надо заметить, что в этом ритуале – как везде – Люцифер рассматривается как светоносец: Прометей, носитель Мысли, тот, кто ищет знание.

Третья и последняя часть этой ступени вовлекает вас в установление трудной физической цели, и борьбы, чтобы достичь ее. Например, поставить себе цель пробежать 20 миль за 2,5 часа или быстрее, проехать на велосипеде 100 миль за 5, 5 часов.

Такая цель должна заставить вас тренироваться в течение нескольких недель или месяцев. Эти тренировки должны начаться сразу, как только вы решили предпринять вторую ступень семеричного Пути, и, как только цель достигнута, вы можете попытаться предпринять третью ступень, связанную с Ритуалом Степени Внешнего Адепта. Эта физическая цель является необходимым дополнением магическим/физическим целям, и, по существу, развивает ваше стремление и волю к победе. Выбирайте цель так, чтобы она была реалистичной, но трудной.

Во время прохождения этой ступени, продолжайте свой «магический дневник», начатый на первой ступени (*описывая на той ступени свою работу со сферами*). Этот дневник должен содержать подробные записи ваших мыслей/чувств об отношениях с компаньоном, о ваших тренировках для достижения физической цели, и запись о ритуале второй части этой ступени.

V – Третья ступень – Внешний Адепт

В первой части этой ступени вам нужно создать Семеричную Звездную Игру, и обучиться играть (если возможно, вместе с вашим компаньоном) в нее.

Вторая часть вовлекает выполнение Ритуала Степени Внешнего Адепта. Этот ритуал должен выполняться в ночь на новолуние – и вы должны позаботиться о выборе подходящего места. Это место должно быть на изолированной вершине холма, вдали от любого человеческого жилья, и должно быть лишено деревьев, таким образом, открывая полный обзор неба. Если возможно, выберите звездную ночь.

Вы должны одеться во все черное и не брать с собой ничего, кроме одежды, которая одета на вас – например, не брать ни фонарей, ни других источников света. Когда приблизится темное время суток, ложитесь головой на восток, прямо на землю. Ваша задача – лежать неподвижно без сна до рассвета. В течение темного времени, вы должны думать о двух ступенях, пройденных ранее – особенно об отношениях с вашим компаньоном. Когда вы очистили ваши мысли и чувства об этих и других вещах, обратите свое внимание к звездам – наблюдая за ними и их медленным движением по небу. На рассвете, поклонитесь восходящему Солнцу (*или в направлении его*), и покиньте холм. Как можно скорее запишите в своем магическом дневнике свои мысли и чувства, приходившие в течение ночи. Вы должны быть честны с собой относительно ваших чувств: так же, как вы должны быть честны и относительно успеха ритуала. Так как вашей целью было лежать без движения и засыпания, вы должны понять, что если вы заснули или пошевелились, то ритуал провален – и должен быть повторен, пока не добьетесь успеха. Это, главным образом, проверка вашей воли и «слияния»(coagulation – прим. перев.) (смотрите «Алхимический процесс»(Alchemical process – прим. перев.)) ваших чувств, опыта и т.д.

Те, кто хотят усложнить испытание, могут попробовать следующую версию ритуала (которая не является обязательной).

Прибыв в Каир (*Egunet*), найдите дорогу через пустыню из города через Мединет Сита Октябрь (Medinet Sita October – прим. перев.) (*Город 6-го Октября*), которая идет в Оазис Бахария (Bahariya – прим. перев.) и оттуда в Фарафру. Остановитесь в приблизительно 100 милях от

Каира и проведите ночь вдали от дороги в пустыне Сахара. Вернитесь в Каир на следующий день. Ваша изоляция в этом месте будет полной.

На момент написания, существует автобусный маршрут (*один автобус в день в каждом направлении*) между Каиром и Оазисом Бахария. Отважные индивидуумы могут попытаться проехать путь из Каира на велосипеде. Независимо от использованного транспортного средства, ритуал остается точно таким же, как приведенный выше.

Обе версии должны выполняться без любой посторонней помощи, и вовлекать только вас.

Третья часть этой ступени вовлекает вас в выполнение заново работ с семью сферами – но на этот раз с вместе с вашим компаньоном (или другим компаньоном, если обстоятельства изменились). Следуйте той же процедуре, что и для второй ступени, за исключением того, что вы оба должны концентрироваться одновременно на одном и том же изображении, и заранее согласовывать совместное исследование сцен. После каждой работы обсудите опыт со своим компаньоном, и напишите об этом в вашем магическом дневнике.

Звездная Игра (The Star Game – прим. перев.).

Введение:

У Звездной Игры существует три основных функции:

- (1) Она развивает определенные высшие уровни сознания
- (2) Это новая форма магической работы, соответствующая двадцать первому веку и далее; и
- (3) Она помогает развить определенные магические навыки – увеличивая внимательность, улучшая концентрацию и визуализацию. Также она содержит целую эзотерическую Семеричную Традицию, и является просто «игрой», в которую можно играть для состязания с оппонентом.

Первая из приведенных выше целей вовлекает, отчасти, новый способ мышления – так как Звездная Игра развивает способность думать и понимать в символах. Это «мышление», однако, не относится к рациональному, каузальному, логическому типу, связанному с наукой. Это скорее интуитивный или «целостный» тип – поэтический/мистический/магический, который видит связи между вещами, который приносит пронизательность и понимание. Еще, в добавление к этому, она улучшает качества которые также лежат в основании нашего сознательного развития как рациональных существ: критических, аналитических свойств, которых так часто недостает в некоторых, изучающих Окультизм в общем и магию в частности.

Вкратце, Звездная Игра –это инструмент – для использования согласно желанию индивидуума. Для того чтобы изучить Звездную Игру, даже как «игру», требуется время и определенное умственное усилие. Как и вся подлинная магия, она не предназначена для лентяев или дилетантов.

Те, кто серьезно заинтересовался изучением использования этого эзотерического инструмента, должны сначала создать Семеричную игру, и тренироваться играть в нее, или в одиночку, или с оппонентом, в течение некоторого времени. Затем, они должны изучить ее магический символизм – семь досок как семь сфер Древа Судьбы, черные и белые фишки как «светлые» и «темные» (*или каузальные и акаузальные*) личностные и космические энергии, изменения этих фишек на досках как изменения в энергиях индивидуального психэ/связанных с

Землей/космических и так далее – и наконец, при желании, использовать магию через Звездную игру. Те, кто хочет идти дальше, должны изучить эонические свойства(attributions – прим. перев.) и потом, при желании, создать и изучить улучшенную форму игры. Те, кто сделает это, получат удовлетворение от принадлежности к элите: от достижения вершины эволюции нашего сознания.

Тогда им будет по силам установить планку еще выше. Вся подлинная Черная Магия – это вызов ограничениям, наложенным посредственностью и трусами, и в этом смысле (*также, как и в других*) Звездная Игра – акт высшей Черной Магии. То, что только немногие поймут это утверждение, является лишь указанием на посредственность современности.

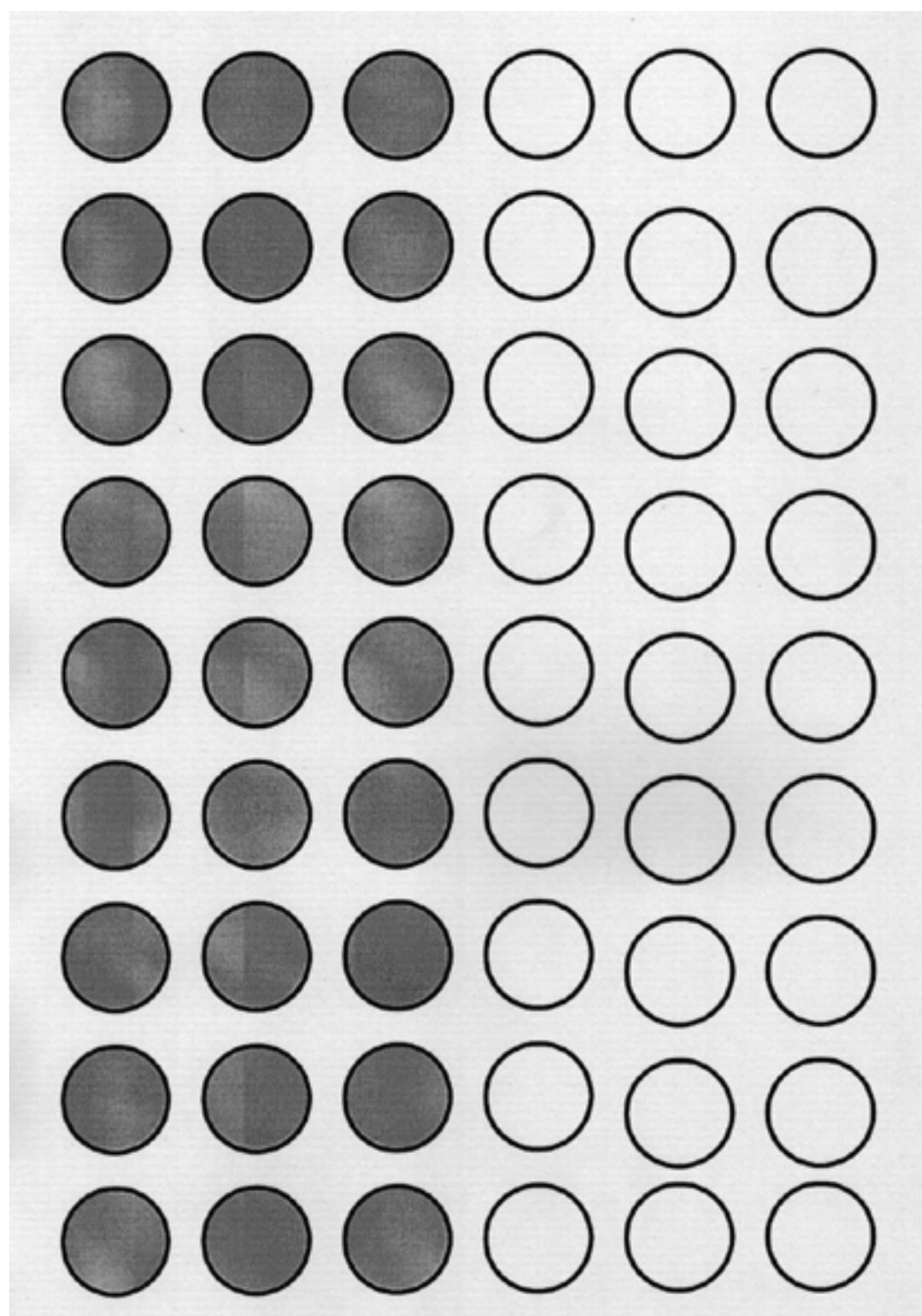
Доски:

Существует семь досок, помещенных по спирали так, чтобы одна была выше другой, которые представляют Семеричное древо Судьбы. Каждая доска состоит из девяти белых и девяти черных клеток (*смотрите рис.1*).

Каждая доска помечается названием звезды.

Фишки:

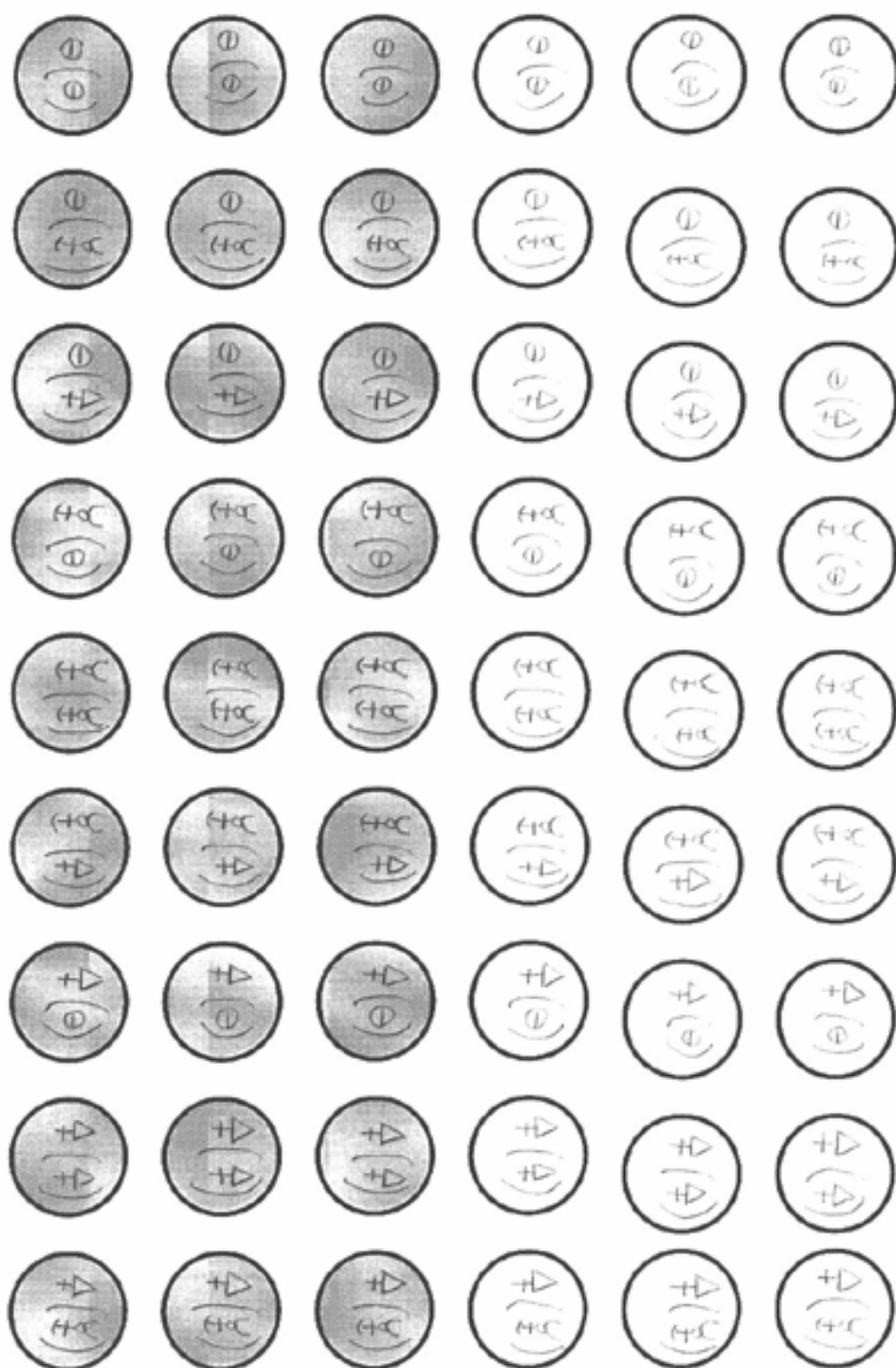
Один набор фишек – белый, другой – черный. Каждый набор состоит из двадцати семи фишек, и он содержит три комплекта по девять фишек. Таким образом, у каждого игрока («черного» или «белого») есть следующие фишки.



⊖(⊖)	⊖(⚏)	⊖(⚊)	⚏(⊖)	⚏(⚏)	⚏(⚊)	⚊(⊖)	⚊(⚊)	⚊(⚏)
⊖(⊖)	⊖(⚏)	⊖(⚊)	⚏(⊖)	⚏(⚏)	⚏(⚊)	⚊(⊖)	⚊(⚊)	⚊(⚏)
⊖(⊖)	⊖(⚏)	⊖(⚊)	⚏(⊖)	⚏(⚏)	⚏(⚊)	⚊(⊖)	⚊(⚊)	⚊(⚏)

Фишки представляют комбинации алхимических символов U, S, и E, где U – это алхимическая соль, E – алхимическая ртуть и S – алхимическая сера (*о важности символизма смотрите главу Эзотерическое значение Звездной Игры (Esoteric Meaning of Star Game – прим. перев.), ниже*).

Может быть применена следующая альтернативная форма символизма: α как U, λ как E, и ω как S. Этот символизм является более абстрактным, чем алхимический, и имеет преимущество – легкость написания на любом материале, выбранном для изготовления фишек – например, кубиках из дерева, или маленьких круглых шашках(counters – прим. перев.), с нарисованными соответствующими символами.



Какая бы из этих двух форм ни использовалась, нужно подчеркнуть, что символы должны быть использованы, сущность игры – символизм: как шахматная фигура, он освобождает разум и позволяет видеть связи, делать ходы, преобразовывать фишки и так далее.

Положение Фишек:

На доске Сириус находятся шесть белых фишек (Sirius – прим .перев.) (два набора U), и шесть черных, как показано на рис. 2.

На Арктуре (Arcturus - прим. перев.) находятся три белых фишки, и три черных, как показано на рис. 3. На Антаресе – шесть белых фишек, и шесть черных – два набора фишек E, расположенных в виде такого же узора, как фишки U на Сириусе: т.е. на тех же клетках.

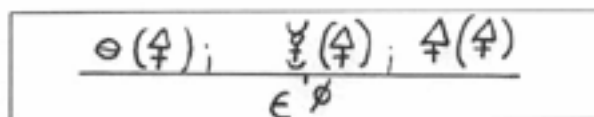
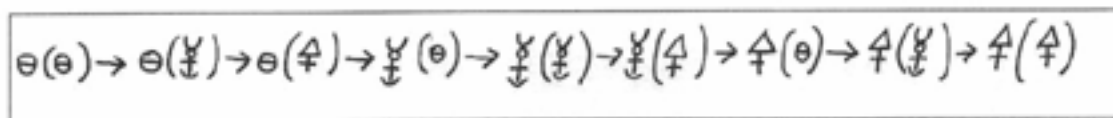
На Мире (Mira - прим. перев.) нет фишек. На Ригеле (Rigel - прим. перев.) находятся оставшиеся три фишки из наборов E, размещенные как фишки U на Арктуре.

На Денебе (Deneb - прим. перев.) находятся шесть белых фишек, шесть черных фишек, все из набора S, размещенные как набор U на Сириусе.

На Наосе (Naos - прим. перев.) находятся оставшиеся три фишки из наборов S, расположенные как набор U на Арктуре.

Ходы:

Каждая фишка, когда ходит, превращается в следующую фишку в последовательности, приведенной на рисунке:



Таким образом, когда U(U) ходит, она превращается в фишку U(E); E(S) превращается в S(U), и так далее. Когда S(S) ходит, она превращается в U(U), и последовательность начинается снова.

Фишки S (это S(U), S(E), S(S)) могут ходить с любой доски на любую другую доску, на любую свободную клетку, также как на любую свободную клетку на доске, на которой они в данный момент находятся.

Фишки E (E(U), E(E), E(S)) могут ходить в пределах доски, на которой они находятся, на любую свободную клетку, или вверх и вниз на две доски. Например, фишка E на Сириусе может ходить или на Арктур, или на Антарес, тогда как фишка E находящаяся на, скажем, Ригеле может ходить на Денеб, или Наос, или Миру, или Антарес, на любую свободную клетку на этих досках.

Фишки U (это U(U), U(E), U(S)) могут ходить только в пределах доски, по одной клетке за ход, на клетку того же цвета, или вверх или вниз на одну доску на клетку того же цвета. Таким образом, например, фишка U на черной клетке на Арктуре может ходить на свободную черную клетку или на Сириусе или на Антаресе – или ходить в пределах доски Арктур на клетку того же цвета.

После того, как любая фишка сделала ход согласно приведенным выше правилам, и была помещена на новую клетку, она заменяется на следующую фишку в последовательности, приведенной выше, и ходит в следующий раз согласно правилам для новой фишки.

Фишка S(S) на любой клетке на доске Наос может захватывать любую фишку противоположного цвета на любой клетке, кроме Наос. Захваченная фишка удаляется с доски и не принимает дальнейшего участия в игре. После такого захвата, фишка S(S) становится фишкой U(U).

Цель:

Когда играется просто как игра – т.е. без какой-либо эзотерической цели – целью является захватить определенные клетки на доске Мира согласно узору, выбранному участниками перед началом игры.

При этом фишки могут находиться на доске Мира три хода – после этого, они должны двигаться: или по доске Мира (если ход допустим)⁸ или на другую доску. Первым ходом из трех считается ход, за который фишка попала на Миру.

Первый игрок, разместивший фишки согласно узору, побеждает.

Наиболее часто используемый узор приведен на рис. 4.

Вариации:

Предлагаются две вариации правил. Они упрощают игру, и могут использоваться при ее изучении. Первая – это отмена ограничения на три хода на Мире – позволяет фишкам оставаться на этой доске до тех пор, пока они или будут перемещены игроком, или захвачены оппонентом. Если используется эта вариация, то игроки могут договориться позволить фишкам S(S) оставаться на доске Наос только три хода, после чего они ходят, превращаясь, таким образом, в фишки U(U).

Вторая вариация – это запретить фишкам S(S) на доске Наос захватывать фишки на доске Мира (это делает игру действительно очень легкой). Чтобы увеличить сложность, ограничение на три хода на доске Мира может быть восстановлено.

Эзотерический смысл Звездной Игры (Esoteric Meaning of the Star Game – прим. перев.)

В общем, семь досок представляют врата (nexus – прим. перев.) между каузальным и акаузальным: вся эволюция рассматривается как прогресс от «низших» областей (realms – прим. перев.) каузального до «высших» областей акаузального. Таким образом, прогресс в магии от Инициированного до Адепта и до Мастера/Госпожи обозначается как прогресс от Сириуса (*сфера Луны на Древе Судьбы*) до Миры (*сфера Солнца*) и, затем, до Ригеля (*Марс*) – смотрите таблицу, приведенную ниже.

Символизм игры действует на нескольких уровнях, тремя наиболее важными являются индивидуальный, Эонический (*и связанная высшая цивилизация или культура*) и космический. Точно также, как семь сфер, семь досок Звездной Игры представляют семь фундаментальных форм, которые, согласно нашему пониманию, принимает «энергия Хаоса», так и эти три уровня представляют, как эта энергия (*или, само «Бытие Космоса» (Being of the Cosmos – прим. перев.)*) проявляется согласно своей природе. Конечно, существует гораздо больше уровней, но, для простоты, здесь будут рассматриваться только эти три.

Индивидуальный уровень рассматривает нас всех, как индивидуумов, несущих в себе, благодаря обладанию сознанием, способность улучшать это сознание. Это улучшение можно выразить множеством способов – например, это Юнгианская «индивидуация» (individuation – прим. перев.), магический путь к Адептству и дальше – но, независимо от того, как оно выражается, его проще представить как перенаправление находящихся в нас «психических» элементов и

появление новых элементов. Три основных символа Звездной игры –U, E, и S – представляют основные элементы, из которых формируются психические энергии, когда эти элементы проявляются на индивидуальном уровне. Таким образом, девять комбинаций этих трех элементов, как фишек Звездной Игры, представляют возможные комбинации энергий.

Тем не менее, для полного описания психэ индивидуума, эти девять комбинаций распространяются на семь досок на троичной основе, потому что семь досок (*представляющие семь сфер Семеричной системы*) символизируют возможные направления в сознании: проще говоря, семь сфер и их соответствия (*особенно боги – формы или архетипы*) присутствуют, или скрыто, или выражено, в каждом индивидууме.

Чтобы разъяснить это, будет использована терминология Юнга, хотя нужно помнить, что даже это – всего лишь одно выражение из многих: наиболее глубоким выражением являются сами абстрактные символы, поскольку они свободны от конфликтов «противоположностей» и догматического/религиозного подтекста, который стоит за многими традиционными выражениями.

В этой терминологии, семь сфер представляют семь фундаментальных архетипов в нашем психэ, согласно приведенной ниже таблице, где архетипы выражены в терминах Греческой и Норвежской мифологий: например, меркурий – «ловкач»(trickster – прим. перев.) – Локи в Норвежской мифологии, Гермес – в Греческой. Как и все подобные представления, эти являются только ориентиром, внешним выражением внутренней сущности.

В данном контексте, девять комбинаций таковы:

U(U)	Тип – Экстраверт Чувствующий
U(E)	Экстраверт Интуитивный
U(S)	Экстраверт Мыслящий
E(U)	Интроверт Чувствующий
E(E)	Интроверт Интуитивный
E(S)	Интроверт Мыслящий
S(U)	Мастер Храма/Госпожа
S(E)	Гранд Мастер(Mag(Magnus – прим. перев.))/Великая Госпожа
S(S)	Homo Galactica

Таким образом, согласно определениям Юнга, можно сказать, что (U) представляет «Чувство»; (E) – «Интуицию» и (S) – «Мышление».

Далее, U() описывает сознание «эго»; E() – сознание «самость»; и S() – сознание за пределами “самости” – то есть, за “индивидуацией”. В магических терминах это описывается как ступени, находящиеся за Адептом – то есть, ступени, представленные Степенями Мастера Храма/Госпожи Земли и так далее.

Читатели, интересовавшиеся работами Юнга, заметят две вещи: не упомянут тип «Ощущение» (Sensation – прим. перев.), и развитие индивидуума описано и за Юнгианской Индивидуацией, достижение которой, согласно идеям Юнга, рассматривается как предел развития личности.

Причина второго отличия очевидна – магия полагает, что нет предела нашим возможностям, возможному развитию нашего сознания. Причина первого отличия более сложная, но ее можно просто выразить, указывая, что полная теория «типов» Юнга показывает, как близки его типы «Ощущение» и «Чувство» (*подробный анализ приведен в манускрипте Ордена «Эманации Урании» (Order MS ‘Emanations of Urania’ – прим. перев.)*) – возможно, его желание выразить психэ в терминах четвертичности, которая так интересовала его, породило этот ненужный дополнительный тип. В действительности, психэ можно описать девятью комбинациями, приведенными выше.

Таким образом, эти девять комбинаций, троично (*эта троичность выражает три «типа» сознания – эго, самость, и сознание за самостью (beyond self – прим. перев.)*) распределенные по семи доскам, дают полное представление о психе каждого индивидуума.

Значит, используя фишки и доски, можно создавать уникальное магическое представление любого индивидуума – и, таким образом, возможно, передвигая определенные фишки - передвижение является переменной - человек, который, таким образом, представляет индивидуальные желания, может привести их в этого индивидуума. Звездная Игра, таким образом, дает человеку неограниченный магический контроль над другими индивидуумами – если этот человек хочет использовать ее для магических целей. Проще говоря, представление определенного человека с помощью Звездной Игры – помещение определенных фишек на соответствующие доски, является «магической моделью» этого человека – как, например, восковая фигурка в более примитивной магии. Чтобы достичь этого представления, необходима определенная тренировка и, конечно, мастерство игры.

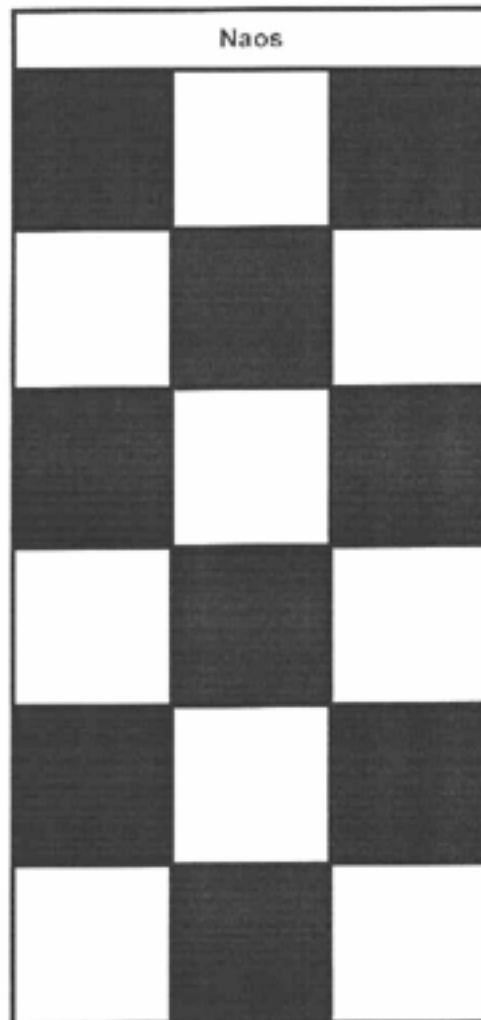
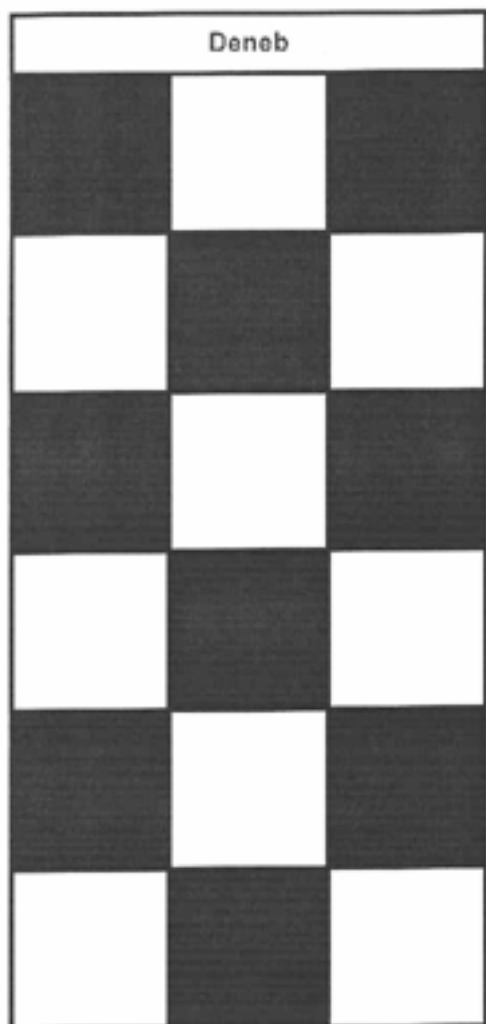
Это магическое применение игры (*подробности будут приведены в Части II этой главы для тех, кто не может ждать, чтобы они могли потренироваться сами*) является, тем не менее, только одним из способов использования Звездной Игры – для представления индивидуума. Вне этого практического магического аспекта, возможно, ее наиболее важным применением, является то, что она позволяет понимать не только себя, но и других людей – через символизм. То есть, она показывает связи и позволяет анализировать психе индивидуума способом, настолько удаленном от современной «психологии», насколько современная технология удалена от каменного топора.

В терминологии Эонического, семь досок представляют семь фундаментальных Эона, в которых мы, как мыслящие существа, можем принимать участие. Как и для индивидуального психе, они представляют развитие сознания – от первого или “Первичного” (Primal – прим. перев.) эона, до Шумерского и, затем, до текущего Западного эона. Эон является, по существу, представлением в архетипических/символических терминах тех космических/связанных с Землей сил, которые формируют нашу эволюцию, в основном, в бессознательном направлении. По мере развития эонов, мы как индивидуумы, можем знать или не знать, в зависимости от нашего собственного личного/магического развития, об этих внешних силах/влияниях. В традиционной магической терминологии, прохождение Бездны (*в Семеричной системе, от Солнца до Марса*) – это момент, когда достигается осознанное понимание этих влияний, и «самость» наконец, с помощью этого (*часто лишь интуитивного*) понимания, получает свободу.

В символическом смысле, новый Эон, можно сказать, появляется, когда одни из семи «Врат» открыты. Это позволяет акаузальной энергии присутствовать на Земле, и это присутствие влияет на психе всех тех индивидуумов, которые не «прошли Бездну», интенсивность проявлений этого зависит от различных факторов. Наиболее важным внешним знаком Эона является связанная с ним высшая цивилизация или культура – то есть, энергии определенного Эона проявляются через механизм цивилизации. Несмотря на заявления мистификаторов, которые наводнили Окультизм, сменилось только пять эонов – и пять связанных с ними высших цивилизаций, которые сформировали эонические энергии, через этос (ethos – прим. перев.), и, таким образом, внесли вклад в эволюцию нашего сознания. Частично, этот этос был религиозным в ощущении этого благоговейного страха, который присутствовал перед земными «Вратами» (*физического места, где проявлялись акаузальные энергии*) и перед теми, кто с помощью определенных магических техник проводил его энергии (*часто бессознательно*). Часто с этими Вратами связывался определенный миф или легенда, и по мере того, как развивался эон, энергии влияли на индивидуумов согласно их природе: вдохновляя на творчество, создавая “elan” и ощущение Судьбы... Модель эонических энергий (*т.е. их трансформацию, каузально*) можно представить в виде следующей последовательности:

Рисунок 1 –

Доски (The Boards – прим. перев.)



Tarot Atu:
«Архетипический Образ»

U E S

Луна	Прокаливание (Calcination – прим. перев.)	18	15	13	Орешник
Меркурий	Разделение (Separation – прим. перев.)	0	8	16	Тис
Венера	Слияние (Coagulation – прим. перев.)	6	14	17	Черный Тополь
Солнце	Разложение (Putrefaction – прим. перев.)	7	12	5	Дуб
Марс	Возгонка (Sublimation – прим. перев.)	1	4	9	Ольха
Юпитер	Брожение (Fermentation – прим. перев.)	11	3	2	Бук
Сатурн	Сгущение (Exaltation – прим. перев.)	10	19	20	Ясень

Рис. 2: Расположение фишек на Сириусе.

$\Theta\left(\frac{\Psi}{\mp}\right)_{\emptyset}$		$\Theta(\Theta)_{\emptyset}$
	$\Theta\left(\frac{\Delta}{\mp}\right)_{\emptyset}$	
$\Theta\left(\frac{\Psi}{\mp}\right)_{\emptyset}$	$\Theta\left(\frac{\Delta}{\mp}\right)_{\lambda}$	$\Theta(\Theta)_{\emptyset}$
$\Theta(\Theta)_{\lambda}$	$\Theta\left(\frac{\Delta}{\mp}\right)_{\emptyset}$	$\Theta\left(\frac{\Psi}{\mp}\right)_{\lambda}$
	$\Theta\left(\frac{\Delta}{\mp}\right)_{\lambda}$	
$\Theta(\Theta)_{\lambda}$		$\Theta\left(\frac{\Psi}{\mp}\right)_{\lambda}$

$\mathbf{0}$ = черные фишки

$\mathbf{\Lambda}$ = белые фишки

($\mathbf{0}$ фишки на черных клетках)

Рис.3: Расположение фишек на Арктуре.

$\Theta(\Upsilon)_{\emptyset}$		$\Theta(\Theta)_{\emptyset}$
	$\Theta(\Delta)_{\emptyset}$	
	$\Theta(\nabla)_{\lambda}$	
$\Theta(\Theta)_{\lambda}$		$\Theta(\Upsilon)_{\lambda}$

$\mathbf{0}$ = черные фишки

$\mathbf{Л}$ = белые фишки

($\mathbf{0}$ фишки на черных клетках)

Рис.4:Узор для победы в игре.

$\Theta\left(\frac{\Psi}{\Upsilon}\right)_{\emptyset}$		$\Theta(\Theta)_{\emptyset}$
	$\Theta\left(\frac{\Delta}{\Upsilon}\right)_{\emptyset}$	
	$\Theta\left(\frac{\Delta}{\Upsilon}\right)_{\lambda}$	
$\Theta(\Theta)_{\lambda}$		$\Theta\left(\frac{\Psi}{\Upsilon}\right)_{\lambda}$

Θ = черные фишки

Λ – белые фишки

Семеричная Звездная Игра – Эзотерическая Теория

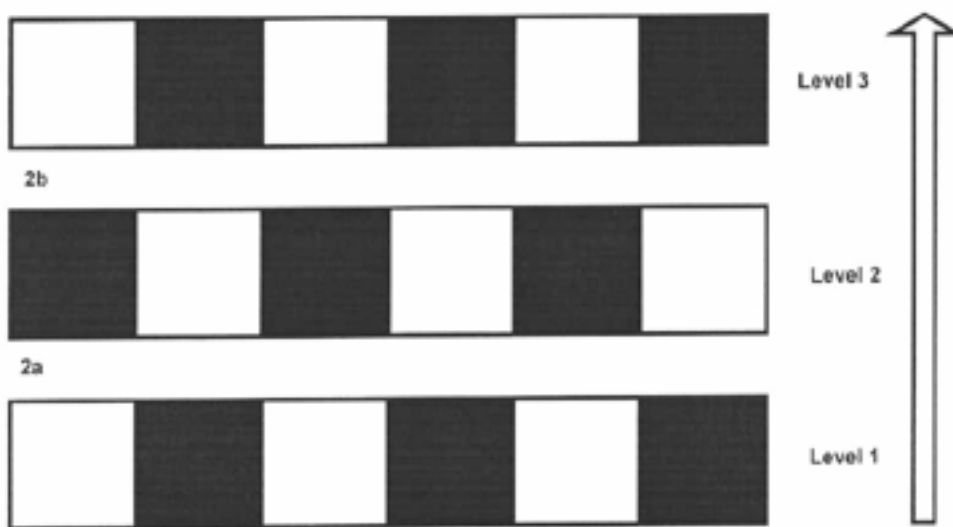
Символизм:

Акаузальное пространство представляется 0ми; каузальное –Лми. 0и описывается Е0; Лы – ЕЛ. kiu символизирует индивидуума; kpi – группу из n индивидуумов; kci представляет высшую цивилизацию. Е обозначает «принадлежность» группе/пространству или подпространства.

Общая Теория:

Все живое включает соприкосновение 0ей и Л. Разумная жизнь включает 0иЕЛам: это абстрактно изображается как семь ступеней или уровней, представленных семью досками игры. Два набора, состоящие из девяти фишек, представляют Е0и и ЕЛы аспекты космического Изменения (*обычно «черные» фишки являются 0, а «белые» фишки – Л*) – или как происходит становление Бытия во Времени. Это выражает взаимодействие 0 и Л через формы бытия – U,Е, или S. Три набора фишек, как аспекты времени, используются для того, чтобы выразить фундаментальную сущность этой Перемены.

Каждая доска, чтобы быть правильным представлением, должна состоять из трех уровней, как в «простой» форме Звездной Игры – то есть, каждая доска – это полностью «простая Звездная Игра», таким образом:



Тем не менее, на практике эта форма Семеричной Звездной Игры не используется на начальных ступенях из-за своей сложности: достижение мастерства в ней – это одна из задач Внутреннего Адепта. Описание, приведенное ниже, применимо и для «стандартной» формы Семеричной Звездной Игры с семью досками, где на каждой доске - по восемнадцать клеток.

Магия означает изменение Лс через Е0: « причина и следствие», рассматриваемые наукой, действуют в Лс через ЕЛ.

Движение фишек означает ЕІ и Е0, и это – сущность магического использования игры. Е0 представлено через ходы и захваты S (или ω), ЕІ – другими ходами. Ходы Е представляют дуальность, связанную с меркурием – полученную от элементов как ЕІ, так и Е0.

I-kiu:

В терминологии сознания индивидуума (*поскольку 0сЕІс для kiu представляет сознание*), фишки являются:

таблица соответствия психологических типов!

⊖ (⊖)	Extravert Feeling type
⊖ (⋈)	Extravert Intuitive
⊖ (⚊)	Extravert Thinking
⋈ (⊖)	Introvert Feeling
⋈ (⋈)	Introvert Intuitive
⋈ (⚊)	Introvert Thinking
⚊ (⊖)	Master of Temple/ Mistress
⚊ (⋈)	Grand Master (Magnus)/ Grand Mistress
⚊ (⚊)	Homo Galactica

U() описывает сознание «эго»; E() - сознание «самость», и S - «адептство» –то есть, за пределами индивидуации – это ЕІ цель kiu.

Развитие сознания соответствует увеличению элементов 0 в конкретном kiu.

Для того, чтобы представить конкретное kiu через размещение фишек (*в последовательности, например, для совершения магической работы над этим конкретным kiu*), нужно сначала определить характер kiu, взяв за основу Семеричные соответствия. Для того, чтобы сделать это

аккуратно, будут полезны различные факты, известные о k_{iu} – например, определенные интересы, или вовлечение в «эзотерические» группы и так далее.

Характер можно установить, определяя психологический тип индивидуума по приведенной выше таблице, и затем подбирая соответствующие образы «Таро», связанные с типом сознания, представленным этим характером.

II-кcu:

Для кcu, семь досок представляют семь Эонов, каждый Эон представлен размещением определенных фишек на соответствующих досках – Сириус – это первый Эон (*до-Гиперборейский, иногда называемый Первичным Эоном*), Арктур – это Гиперборейский Эон, и так далее. Наступающий «Новый Эон» - это, таким образом, Денеб.

Для того, чтобы представить текущий Эон, первоначальные положения фишек должны меняться таким образом:

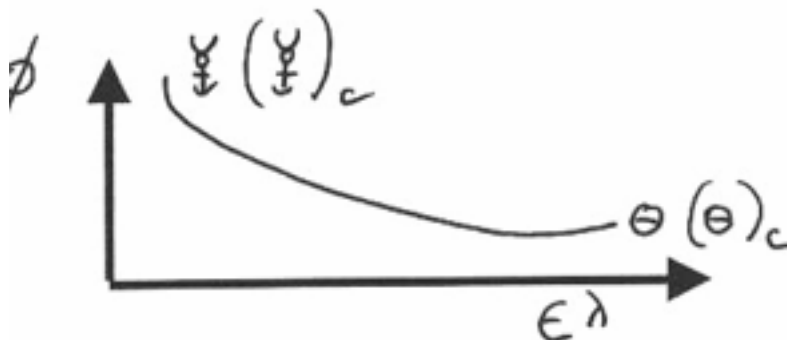
$$\begin{array}{l} S\Theta(\frac{\lambda}{\lambda})_{\lambda} \rightarrow M\frac{\lambda}{\lambda}(\Theta)_{\lambda}; R\frac{\lambda}{\lambda}(\frac{\lambda}{\lambda})_{\lambda} \rightarrow N\frac{\lambda}{\lambda}(\Theta)_{\lambda} \\ R\frac{\lambda}{\lambda}(\frac{\lambda}{\lambda})_{\lambda} \rightarrow M\frac{\lambda}{\lambda}(\Theta)_{\lambda}; A\frac{\lambda}{\lambda}(\Theta)_{\lambda} \rightarrow R\frac{\lambda}{\lambda}(\frac{\lambda}{\lambda})_{\lambda} \\ N\frac{\lambda}{\lambda}(\frac{\lambda}{\lambda})_{\lambda} \rightarrow M\Theta(\Theta)_{\lambda}; N\frac{\lambda}{\lambda}(\frac{\lambda}{\lambda})_{\lambda} \rightarrow M\Theta(\Theta)_{\lambda} \end{array}$$

k_{iu} означает 60Л через ЕЛ: открытие врат, которое вызывает присутствие 0с в Лс, опережает начало соответствующей кcu приблизительно на 300-400 лет.

Все кcu до современной Западной израсходовали свой потенциал на стадии U(U) – хотя возможны стадии S (например, через E0).

$$\delta^{\lambda}k_{cu} \Rightarrow \frac{\lambda}{\lambda}(\frac{\lambda}{\lambda})_c \rightarrow \frac{\lambda}{\lambda}(\Theta)_c \rightarrow \Theta(\frac{\lambda}{\lambda})_c \rightarrow \Theta(\Theta)_c$$

Ни одна кcu никогда не достигала 60 кcu, потому что это требует $0\omega'$ Елс, где $\omega' \gg \gamma$, и $k_{cu} \Rightarrow 0\gamma$ Елс: $k_{iu} \Rightarrow 0\beta(\gamma > \beta)$ и. кcu длится от 1500 до 1200 лет, в течение этого времени уменьшая свою интенсивность, как показывают символы:



U(U)c длится приблизительно 400 лет.

Каждый Эон связан с соответствующей высшей цивилизацией таким образом:

Эон	Соответствующая кси	Дата завершения
Шумерский (Sumerian – прим. перев.)	Шумерская	2298 до н.э.
Эллинический (Hellenic – прим. перев.)	Эллиническая	378 н.э.
Западный	Западная	2390 н.э.

Ос выражаются для кси, через k_{iu} (и, в общем, k_{nu}), как «этос», как экзотерический, так и эзотерический (который, очень часто, понимают лишь Адепты, поскольку эзотерический этос – это сущность, скрытая экзотерическим этосом, и он часто раскрывается через «Бездну»).

Важно понимать, что наиболее важный и практический аспект Эона – это соответствующая высшая цивилизация – Эонические магические работы формируют этот этос во время переходного периода между завершением одного Эона и началом другого. В это время, тем не менее, энергии старого Эона создают последнюю трансформацию кси: стадию U(U) – это, обычно, Империя (Imperium – прим. перев.), часто в значительной степени военизированная, в том числе и по форме правления.

Таким образом, Эонические работы – когда они вообще совершались – концентрировались на открытии врат, что вызывало присутствие сил нового Эона. Также возможно с помощью этих работ развить кси до стадии S. Для настоящего времени, это означает завершение Западного Эона в 3090 году н.э., вместо 2390. Это – первая в истории возможность такой перемены, поскольку ранее процесс Эонического изменения не был осознанно понят Адептами – его пытались достичь главным образом через мифологический символизм. Этот полный контроль возможен через абстрактный символизм Звездной Игры.

$$\delta^\phi t_c u = \sum (\hat{\phi})_c \rightarrow \theta(\hat{\phi})_c \rightarrow \hat{\phi}(\hat{\phi})_c$$

$$\delta^\phi \delta^\lambda = \hat{\phi}(\hat{\phi})_c \rightarrow \hat{\phi}(\phi)_c : \text{"opening of a gate"}$$

$$\delta_i^\phi(g) = \sum_{a=1}^{n+2} \beta(\mu) [\epsilon_{\mu}^\lambda] \delta^\phi \text{ where } g = \epsilon_{\mu}^\lambda \rho_a$$

VIII - Четвертая Ступень – Внутренний Адепт

Первая часть этой ступени требует от вас приобретения мастерства в использовании Звездной Игры – регулярная игра с оппонентом (*и, если возможно, это должен быть ваш «магический» компаньон*) – лучший способ достичь этого. Вы должны также изучить эзотерическую теоретическую основу игры – связь символов и их трансформаций с Семеричной системой и так далее.

Когда вы будете удовлетворены своими достижениями в Звездной Игре, вы можете предпринять Ритуал Степени Внутреннего Адепта, который является второй частью четвертой ступени. Этот особый Ритуал Степени является, возможно, самой трудной задачей семеричного Пути, и именно этот ритуал создает подлинного Адепта. Этот ритуал создает в вас не только само-понимание, но также проникновение – и именно это взаимное проникновение в жизнь и космос является основанием истинного Адептства.

Ритуал вовлекает вас в проживание в одиночку в течение как минимум трех месяцев. Вы должны заранее выбрать подходящее место – оно должно быть как можно более уединенным (*т.е. находится далеко от человеческого жилья*) и находиться возле какого-либо источника свежей воды (*например, поток*). Возможны два способа проживания в изоляции на протяжении требуемого промежутка времени, и вы должны выбрать подходящий для вас способ. Первый вовлекает проживание в палатке, используя денежные накопления для покупки пищи по мере необходимости. Второй способ – обеспечение всех своих нужд за счет природных ресурсов охотой, установкой капканов, рыболовством и так далее, строительством своего собственного укрытия. Первый – наиболее легкий – если вы обладаете необходимым желанием для выполнения ритуала, поскольку вы хотите достигнуть магического Адептства, то вы найдете средства для того, чтобы создать необходимые денежные запасы.

В течение вашего уединения вы не должны контактировать ни с кем (*включая семью и друзей*), за исключением необходимых закупок пищи – и этот контакт должен быть как можно более кратким. Вы не должны брать с собой никаких средств связи с внешним миром (*радио, телевизор, газеты и так далее*) и никаких средств воспроизведения музыки (*плеер, кассеты и так далее*), за исключением музыкального инструмента, который вы можете, при желании, взять с собой. Вы должны использовать для освещения только свечи и не брать с собой часов или других средств измерения времени. Необходимо точное соблюдение этих условий, поскольку без уединения и тишины, которые создают для вас эти условия, ритуал не будет успешным.

Когда вы выберете место и проведете необходимые приготовления, может начаться ритуал. Лучшее время для этого – Весеннее Равноденствие, тогда ритуал заканчивается на Летнее Солнцестояние. Вы можете взять собой столько, сколько вы сможете нести на спине.

Цель вашей изоляции – выполнить задачу или задачи. Например, вы можете решить учиться играть на музыкальном инструменте, или улучшить свое мастерство в Звездной Игре (*возможно сделать игру маленькой и портативной*) или день за днем писать дневник вашего опыта и ощущений. Тщательно продумайте эти задачи до начала ритуала, поскольку нельзя менять задачи, когда ритуал начнется.

Ритуал Степени – это алхимический процесс перемен, которые возникнут в ваших мыслях и чувствах силой уединенного проживания на протяжении указанного времени, и в предписанной простой форме. Важно, чтобы в течение ритуала вы сохраняли решение продолжать до тех пор, пока пройдут как минимум три месяца – у вас множество раз будет появляться искушение прервать ритуал, так же как у вас будет искушение искать развлечений - общения, друзей и удовольствий и комфорта внешнего мира: его музыки, увеселений и других наслаждений. Нужно противостоять этим искушениям – не потому, что они неправильные, а потому, что в первую очередь, выполняя ритуал, вы сами решили жить, отказавшись от всего этого ради достижения магического и само-понимания. Не существует других способов достигнуть этого. Мудрость рождается из понимания, которое приносит простое уединение.

Вашей самой большой проблемой будет скука – дни будут казаться очень длинными. Научитесь наблюдать за переменами, которые вы видите в Природе вокруг вас. Научитесь думать: о себе,

своей жизни, мире. Попробуйте связать то, что вы изучили о Звездной Игре и о Семеричной системе с миром и его изменениями, включая людей. Если в какое-то время вы становитесь эмоционально агрессивными или впадаете в депрессию, дайте физический выход вашим чувствам – бегая или плавая (*в озере, если оно находится неподалеку*). Попробуйте понять свои чувства.

Все это не будет легким – это будет борьба. Но если вы выдержите, вы обнаружите к концу ритуала перемены, происходящие внутри вас. Вы получите понимание и проникновение, и выйдете как Адепт. Вы можете испытать искушение, до завершения трехмесячного срока, покинуть ваше уединение, поскольку вы верите в то, что вы достигли цели. Но это может также быть заблуждением, и трехмесячное ограничение должно точно соблюдаться. Это так, просто потому, что три месяца – это абсолютный минимум времени, требуемого для совершения алхимического изменения – любая перемена до завершения этого срока обычно иллюзорна или только временна.

Не будет излишним подчеркнуть, что в подлинном Адептстве нет сокращений: нет легкого пути к мудрости. Существует только проживание в уединении, изолированное и в простой форме, как указано выше. Ритуал Степени создает за три месяца то, что судьба создает (*и, таким образом, очень редко*) за два или три десятилетия в небольшом количестве удачливых индивидуумов. Это техника, которая очищает опыт тысячелетий развития понимания, и делает Адептство доступным для всех.

IX – Пятая Ступень – Прохождение Бездны (Entering the Abyss – прим. перев.)

Согласно Семеричной системе, Бездна простирается между сферами Солнца и Марса – это область, в которой встречаются «акаузальное» и «каузальное». Семеричная система – семь сфер и соединяющие их пути – рассматривается как карта нашего собственного сознания. Наше сознание, по своей природе, является и каузальным, и акаузальным – то есть, и рациональным, и «иррациональным», причем это «иррациональное» включает бессознательное. Каузальное является линейным, последовательным, развивающимся, а акаузальное является единым, «целостным» (wholistic – прим. перев.). К акаузальному относится «магия» – и «Оккультизм» вообще; к каузальному относится наука и логика. Бездна может рассматриваться, по существу, по ту сторону противоположностей каузального и акаузального – как единство вне обоих. Ей принадлежит наше прошлое, настоящее, будущее – и демоны/боги внутри и вне нас. Это – место, где наш образ себя (self - image – прим. перев.) – созданный нашим жизненным опытом – разрушается, и где мы узнаем, как мы, и все другие, входим в механизм самого космоса. Бездна, уничтожая наш образ себя, или уничтожает нас – или переносит нас вне самих себя, к истинным истокам мудрости.

Ритуал Степени (*который создает, в магических терминах, Мастера Храма/Госпожу Земли*) является простым по форме, но трудным на практике. Как и все Ритуалы Степени, он требует честности перед собой. Этот ритуал могут пытаться выполнить те, кто успешно совершил ритуал Внешнего Адепта, и чувствует себя готовым к следующей ступени.

В частности, ритуал вовлекает кандидата в прохождение испытания: нужно пройти пешком (*без помощи других людей или любых видов транспорта*) – и самому нести все необходимое из еды, воды и укрытия – расстояние 80 миль (*мужчины*) или 56 миль (*женщины*). Кандидат – который должен также нести хрустальный (crystal – прим. перев.) тетраэдрон не менее 3 дюймов (3” – прим. перев.) высотой – должен в течение этого перехода останавливаться только на час только один раз, в ночное время. Ритуал начинается на рассвете первого дня и достигает кульминации на закате следующего дня. Переход должен выполняться как можно дальше от человеческого жилья, и кандидат должен пройти указанное расстояние до заката на следующий день.

В конце перехода, кандидат должен – без питания или отдыха – искупаться в реке/потоке/озере (*переход планируется так, чтобы он заканчивался возле водоема*). Затем принимается удобное положение, хрустальный тетраэдрон находится в ладонях, и кандидат визуализирует тьму

внутри кристалла, которая распространяется наружу, стремясь окружить его/ее. Эта визуализация сопровождается медленным, повторяющимся пением слова 'Chaos'. После нескольких минут напряжения визуализация прекращается, и кандидат позволяет ощущениям и чувствам свободно приходить в сознание. Не нужно пытаться контролировать или направлять образы/ощущения/чувства, которые могут появляться. Их нужно наблюдать отрешенно, без эмоций.

Кандидат узнает, когда ритуал закончится, и после - он должен будет как можно скорее написать отчет о нем. Важно, чтобы купание началось сразу же, как только будет пройдено необходимое расстояние – и сама визуализация должна начинаться после купания.

Если эти условия не соблюдены – или в течение перехода использовалась какая – либо помощь – ритуал считается невыполненным.

Часть третья

Эзотерические Манускрипты

Колесо Жизни(The Wheel of Life – прим. перев.)

Колесо отражает в форме диаграммы связь между **временами года**, Зодиакальными созвездиями, четырьмя основными элементами и так далее. Это эзотерическая часть Семеричной системы.

Необходимо обратить внимание на два важных аспекта этого представления. Во-первых, созвездия распределены по **не равным** «сегментам», и во-вторых, **время-путь** (time-path – прим. перев.) (*т.е. последовательное движение от одного созвездия к другому в зодиакальной последовательности*) – скорее **винтовой** (helical – прим. перев.), чем круговой. Оба этих аспекта представляют то, что происходит в действительности.

Овен, Весы, Рак и Козерог занимают больше места по сравнению с другими зодиакальными созвездиями, потому что в эти периоды определенные Оккультные силы на Земле становятся сильнее. Они представляют собой “**приливы**”, и Равноденствие и Солнцестояние **обозначают** смену этих “**приливов**”. Таким образом, благоприятными для магической работы являются “периоды”(seasons – прим. перев.), которые начинаются в Равноденствие или Солнцестояние.

Далее, колесо отражает время-путь, который **проявляется** в «природе» – это изменение скорее винтовое, а не круговое: штопорообразное движение по часовой стрелке. Эта модель – трехмерна, но, для удобства, изображается в виде двумерного колеса. Таким образом, скорее существует развитие, а не постоянно повторяющийся **круговой шаблон**: винтообразный путь не возвращается к исходной точке, а, наоборот, новый цикл начинается там, где кончается путь.

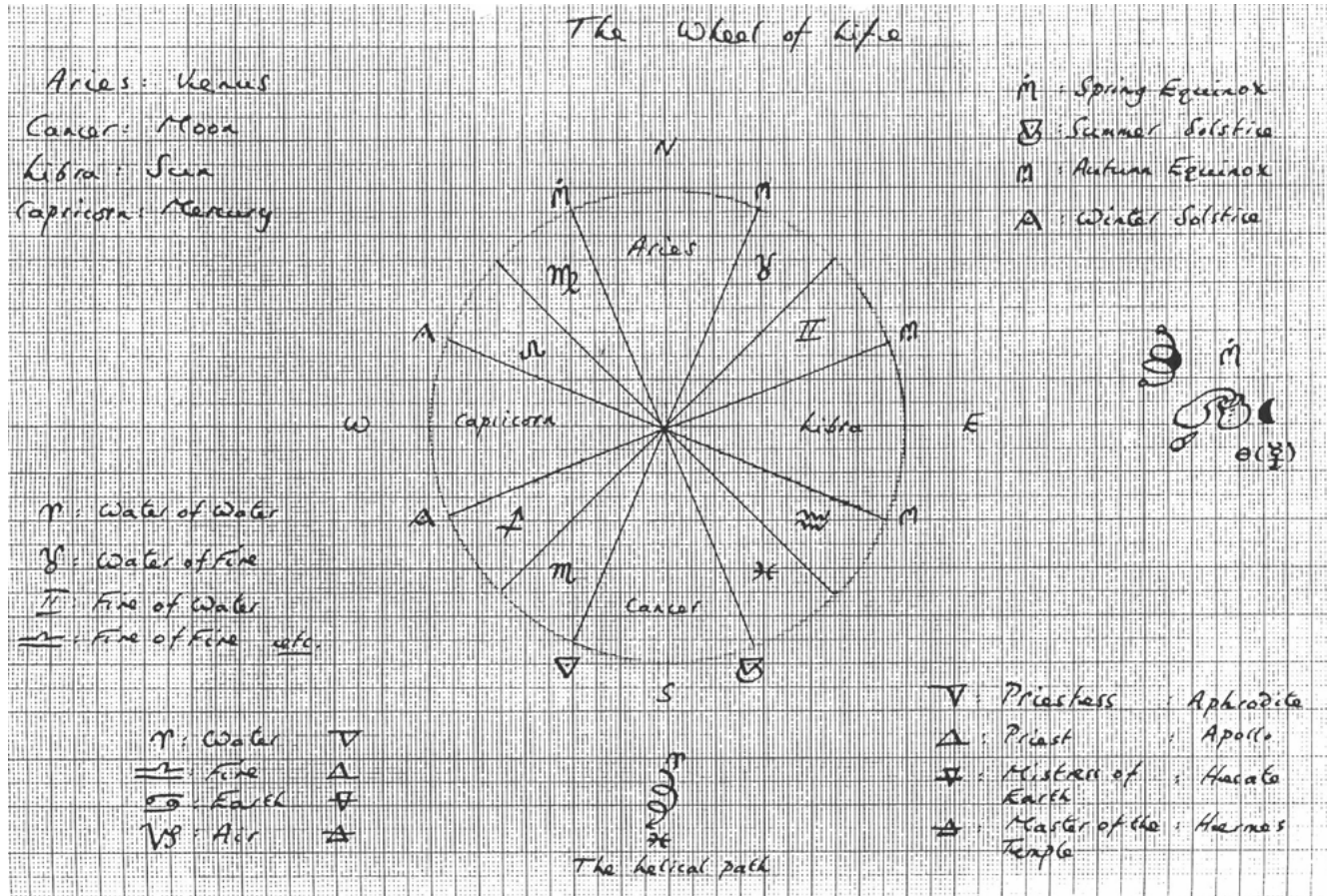
Эти два аспекта, и их соответствия в диаграмме, составляют часть подлинной Западной традиции. К сожалению, большинство ищущих следуют искаженной традиции, которую возродил и распространил Золотой Рассвет (Golden Dawn – прим. перев.). Например, большинство «Оккультных» книг имеют дело с Зодиакальными созвездиями, которые унаследовали большинство своих свойств/соответствий от реальных и воображаемых качеств животных/символов, давших названия созвездиям. Для любого человека с любым **уровнем знаний** очевидно, что **внешняя** фигура, которую, для наблюдателя, образуют звезды, не имеет значения, за исключением использования в целях общей классификации. С эзотерической точки зрения важно то, что происходит с вибрациями/силами **внутри** и вокруг Земли во время года, обозначенное созвездием.

Слишком долго ищущие Оккультных знаний впитывали соответствия – или то, что по их мнению, являлось учением о соответствиях. Кратко, они никогда не испытывали реальность сил, которые, **предположительно**, представлены соответствиями: они сильны в теории, но слабы (*и часто совершенно бессильны*) в практическом магическом опыте.

Согласно Семеричному Пути, Инициированные обучаются **скорее** испытывать реальность этих сил, а не рабски следовать «учениям» или «традициям». Этот процесс начинается Ритуалом Степени Внешнего Адепта, продолжается Ритуалом Степени Внутреннего Адепта и окончательно завершается прохождением Бездны. **Таким образом, существует восприятие и понимание этих сил такими, какие они есть в действительности.**

Соответствия Семеричной системы отражают результаты этого восприятия и понимания, и, таким образом, являются частью подлинной традиции. Не случайно магия, практикуемая согласно Семеричной Системе, является более сильной, чем основанная на других системах (*как, например, Каббала*).

Колесо Жизни.



Примечания к Эзотерической Традиции.

Семеричная система:

В одном смысле, семь представляет четыре плюс три: четвертичность, обнаруженная в «природе», плюс три алхимических субстанции:

U E S

В Средневековых Алхимических текстах эта комбинация представлялась «квадратурой круга», и обычно изображалась в виде квадрата, вписанного в круг вместе с треугольником. На некоторых изображениях углы треугольника(ов) обозначены символами алхимических субстанций:

U E S

Четвертичность - это четыре “формы материи”: Воздух, Земля, Огонь и Вода, связанные с Матями Таро (смотрите таблицы Семеричной системы) и Зодиакальными созвездиями (например, Воздуху *соответствует* Козерог). Последнее также является “временем года”, отражающим подходящее время для алхимического действия, связанного со ступенью: таким образом, процесс, начавшись с наступлением Овна, со ступени Прокаливания, продолжается до Скорпиона (*Разделение*¹), затем ступень Разделения заканчивается на Зимнее Солнцестояние, которое обозначает начало Слияния, продолжающегося до Летнего Солнцестояния, и так далее. (Эта форма Семеричной Системы – как алхимической комбинации – позволяет достичь более глубокого понимания некоторых *более* важных Алхимических манускриптов).

Врата(Gate – прим. перев.)/Звездные Врата:

Это термин(ы), используемые для обозначения врат между акаузальным и каузальным. В основном, существует два типа «врат» или нексионов (nexus – прим. перев.) (*примечание: «Врата»-это слово, обычно используемое в эзотерической литературе; нексион – в эзотерических работах, последнее – более подходящее и более точное*) – первый тип – это то, что скрыто существует в нас как в индивидуумах *в силу наличия у нас* психэ; второй –это физический нексион, *в котором* акаузальное соединяется с каузальным, и где «энергии» могут течь из одной вселенной в другую. Нужно добавить, что существуют особые «псевдо-нексионы» (pseudo-nexus – прим. перев.): районы, в которых две вселенные почти контактируют, но которые в действительности не являются нексионами. Они могут быть «открыты» естественным космическим *изменением* (например, переменами/дисбалансом в энергиях), или посредством «ритуала» - т.е. индивидуумами, ищущими «слабое место», и затем использующими различные энергии, чтобы «пробить» нексион.

Физические нексионы обычно называются «Звездными Вратами» (эзотерически) или Звездными нексионами (Star-nexus – прим. перев.) (эзотерически: *хотя их очень часто называют просто нексионами, их тип очевиден из контекста*). Считается, что некоторые из этих «Звездных Врат» являются *областями Космоса* (по наблюдениям с Земли) возле звезд Алголь, Дабих и Наос². Согласно традиции считается, что ближайшие Звездные Врата находятся у планеты Сатурн. Эти нексионы делают возможными физические путешествия в акаузальное, и *считается, что их существует намного больше, но они не зафиксированы*.

Инициация и следование Семеричному пути «открывают» нексион внутри психэ. «Астральное путешествие» в акаузальное считается возможным за Бездной: ниже этой ступени, *могут проявляться какие-либо признаки этой вселенной*.

¹ Автор записывает это слово как “Seperation” во всей книге “Naos”, и, возможно, у него есть повод для этого.

² То есть, если бы человек отправился с Земли в Космос в направлении этих звезд, то он рано или поздно достиг бы нексиона.

Акаузальное/каузальное:

Каузальное – это «физическая» вселенная, описанная тремя пространственными измерениями (находящимися под прямым углом друг к другу) и линейным временем. Акаузальное – это вселенная (или вселенные: вообще, единственное число используется для того, чтобы избежать семантических трудностей, хотя Семеричная Традиция принимает почти несомненный факт существования множества таких «акаузальных» вселенных, в дополнение к «нашей» каузальной вселенной), описанная неопределенным **числом** пространственных измерений и нелинейным (или акаузальным) временем. Эти пространственные измерения не обязательно находятся под прямыми углами друг к другу.

Каузальная вселенная (часто **называемая** просто «каузальным») описывается законами Физики. **С эзотерической точки зрения**, жизнь рассматривается как проявление акаузального в каузальном: это, в сущности, «единственный **путь**» (т.е. из акаузального в каузальное – это может рассматриваться как «поток» энергии). Высшие формы жизни (то есть, **разумная жизнь**) вовлекают двунаправленный процесс: или, скорее, двунаправленный процесс скрыт внутри **разумных форм жизни**. В практических терминах, это означает что **разумные существа** (индивидуумы) могут менять **объем**/интенсивность акаузального потока, так же как и переходить в само акаузальное. Таким образом, «цель» разумной жизни в том, чтобы увеличить этот поток (через обнаружение – **раскрытие**(dis-covering – прим. перев.) или проявление в смысле Хайдеггера – скрытого нексиона) и, **затем**, стать частью акаузального (т.е. обрести “бессмертие” с точки зрения каузального). Инициация, и “Таинства” (т.е. Семеричный Путь) - средства для достижения этой “цели”.

Наше психэ – это область, в которой акаузальное и каузальное, можно сказать, “**сливаются**” и эта область описывается “законами психэ”. Архетипы – это каузальные восприятия акаузальной энергии, **когда она течет из акаузального в каузальное**. “Древо Судьбы” является основным описанием (или “картой”) этой области – Бездны, самого нексиона. До Бездны, восприятие зависит и от символов, и от слов (здесь символами называются как знаки/художественные изображения, и т.д., так и мотивы/мифы/архетипические формы, и т.д.) **За Бездной – это каузальное восприятие**: мы можем приблизиться к нему с помощью абстрактных символов (таких, как Звездная Игра).

Эон – это особое **свойство** каузального на Земле, которое проявляется **как** цивилизация – т.е. это **увеличение** акаузального, обычно в определенном месте/области в определенный период (линейного) времени. Это **увеличение** влияет на индивидуумов: сначала тех, кто находится ближе к центру, и потом, по мере распространения, остальных. Это **свойство** рассматривается как естественный процесс, происходящий **из природы** акаузального и каузального. Тем не менее, эзотерическая традиция утверждает, что это **свойство** в различной степени «изменялось» индивидуумами: **сначала как по большей части неосознанный процесс**. (Также смотрите и другие манускрипты, особенно «Темные Боги» (The Dark Gods – прим. перев.) и манускрипты, относящиеся к Эонической магии (Aeonics – прим. перев.))

«Магия» является просто присутствием акаузального в каузальном через намерение или желание индивидуума - для «внешней» магии - направленным на другой каузальный аспект (который включает других индивидуумов); для «внутренней» магии – направленным на психэ³.

³Примечание: Это обобщенные описания довольно сложных процессов, – но они объясняют вовлеченные основы.

Эзотерическая Традиция

Бездна:

Один из секретов Бездны содержится в этой цитате из «Алхимического текста» (Alchemical text – прим. перев.):

«Секрет Мага/Музы (Mousa – прим. перев.), что **находится** за Степью Магистра Храма (Magister Templi – прим. перев.)/Госпожи Земли – это простой союз двух обычных вещей. Этот союз превосходит, но выстроен на двойном пеликане, что пока обращен внутрь подобно стадии Солнца (Sol – прим. перев.), и наружу, хотя и в меньшей степени. Здесь живая вода, AZOTH, что падает на Землю, **питая ее, и из которой** прорастает семя и расцветает ярче, чем Солнце. Цветок, правильно приготовленный, раскалывает Небеса - **из этого рождается тот самый великий эликсир**, что, будучи принятым внутрь, растворяет и Солнце, и Луну (Luna – прим. перев.), принося экзальтацию. Кто бы ни принял этот эликсир, он будет жить бессмертно среди пламенных звезд...»

Этот секрет содержится в нескольких средневековых алхимических текстах: из двойного пеликана **появляется** Azoth. «Семя» нужно поливать этой живой водой – **от этого**, обеспеченное определенными условиями подготовки (*т.е. питания*), семя расцветает. Нужно обратить внимание, что семя поливается водой в Земле. Из этого цветка приготавливается конечный эликсир.

Алхимические тексты:

Тексты, которые были опубликованы на протяжении многих веков, делятся на три группы. К первой группе относятся тексты, **в которых** основной символизм (*алхимических ступеней, процессов и так далее*) является, главным образом, семеричным; ко второй – тексты, основанные на другом символизме (*иногда двенадцать, иногда десять, четырнадцать*); тогда как третья группа не содержит «числовой» системы для классификации, или содержит смесь из нескольких систем. (*О ранних упоминаниях Семеричной системы смотрите в работах Robert Fludd.*)

Очевидно, что тексты, заслуживающие глубокого изучения, относятся к первой группе.

Таро:

Символизм карт – это представления архетипических форм – таким образом, семь основных архетипов (*смотрите «Семь сфер и их соответствия» (The seven spheres and their correspondences – прим. перев.)*) представлены в своих **троичных** формах:

U E S

Они формируют «Старшие Арканы» (Major Arcana – прим. перев.) и описывают, на одном уровне, тропы. Они являются, в сущности, «образами/ролями», которые и бессознательно, и сознательно влияют на психэ индивидуума – как изнутри, так и снаружи. Очень часто, эти образы/роли проецируются, **бессознательно**, на других индивидуумов – то есть, другие люди «классифицируются» согласно этим типам. (*Это особенно присуще «противоположному полу», где вовлечены сексуальные энергии: например, мужчина может увидеть женщину, которая привлекает его (свою «аниму») в «роли» Верховной Жрицы, или Госпожи Земли или Звезды.*) Карты – это средства для изучения этих аспектов каждого индивидуума – позволяющие (*через работы со сферами и тропами – совершаемые в одиночку и с компаньоном*) «удалять проекции» и, в результате, понять сущность: т.е. понять фундаментальные энергии такими, какие они есть в действительности, **без искажения «эго»**. **В символическом смысле**, это начало Адептства (*или Юнгианской «индивидуации»*).

Четыре «Масти» являются, в сущности, представлениями «образа себя» (*символически, стадией за «эго»: представленной Старшими Арканами*). В терминологии развития сознания – т.е. Семеричного Пути – «Судьи» каждой Масти представляют роли, которые принимает Адепт (или, в другом смысле, энергию, которой обладает индивидуум, достигший этой ступени).

Существует другое описание – с точки зрения сил/энергий, соответствующих Судьбе (wyrd – прим. перев.) индивидуума. В терминологии Семеричной Системы, Старшие Арканы относятся к сферам Луны и Меркурия (*Бессознательное, и Бессознательное, переходящее в сознание – которое охватывает индивидуума так же, как и Бессознательное: это сферы «эго»*): карты Судей относятся к следующим четырем ступеням от Венеры до Юпитера (*т.е. они представляют энергии, символизируемые этими сферами*). Для индивидуума, **выполняющего магические тренировки**, эти энергии проявляются после выполнения ритуала Внешнего Адепта: испытание и осознанное понимание этих энергий отмечает переход от Новичка (Novice – прим. перев.) к полному Адепту (*т.е. Внутреннему Адепту*). Проще говоря, это означает, что, хотя Внешний Адепт может (*и должен*) сознательно понять образы/роли Старших Арканов (*т.е. быть на пути к «Самости»*) через удаление проекций (и т.д.), он/она все еще находится под влиянием энергий, представленных «ролями/образами» карт Судей (*снова, это влияние все еще является частично бессознательным, хотя многие Внешние Адепты не понимают этого*). Интеграция этих аспектов ведет к **подлинному** Адептству.

Эзотерически, от индивидуума к индивидууму каждая карта (*«образ/роль/архетип»*) будет меняться, хотя внешняя форма всегда будет одинаковой. Таким образом, некоторые детали могут различаться. Важно, что статическое изображение (*как, например, в «печатной» версии карт Таро, нарисованных художником*) отражает сущность – «нуминозную» или «мистическую» сущность – это проявляется в определенном символизме (*о котором смотрите описания карт Ордена*). Такие статические представления не могут быть совершенными – поскольку образы обладают жизнью, а жизнь находится в постоянном изменении. Единственное, что такие статические представления могут сделать (*в зависимости как от мастерства, так и от «интуиции» и магического понимания художника*) – это приблизиться или попытаться приблизиться к «совершенному» изображению. В зависимости от этого, статические версии (*как в комплектах Таро*) могут «работать» или не «работать» как инструменты, открывающие внутренние тропы. В сущности: **статическое изображение должно передавать определенный символизм, пробуждая вдохновение.**

Звездная Игра:

На индивидуальном уровне, Семеричная Звездная Игра с помощью абстрактных символов отражает архетипические формы сфер и троп – и в каузальном и в акаузальном аспектах. Это позволяет воспринимать соответствующие энергии такими, какие они есть в действительности: т.е. в их «хаотической» сущности (*свободной от иллюзии «противоположностей» – противоположностей, **скрыто подразумеваемых** во всех языках и «словах»/названиях*). Это восприятие является одной из основных целей Внутреннего Адепта.⁴

Вообще, Звездная Игра является для Внутреннего Адепта тем, чем является таро для Инициированного и Внешнего Адепта.

⁴ Примечание: «Улучшенная форма» Звездной Игры, содержащая нулевые клетки, является более полным представлением, – т.е. более точным представлением. Тем не менее, понимание этой формы обычно становится возможным только после достижения мастерства в Семеричной версии (*достичь этого мастерства само по себе довольно трудно*). Вероятно, в будущем Адепты смогут использовать улучшенную форму, не изучая сначала Семеричную форму.

Примечания к Некоторым Использованным Терминам.

Архетипы:

Эта терминология происходит из работ Юнга, хотя она используется, эзотерически, особым образом. Эзотерически, архетип рассматривается как восприятие акаузальных энергий индивидуумом. Это восприятие может быть осознанным, или бессознательным – то есть, оно может быть представлено в сознании индивидуума такими процессами, как сны, вдохновенные произведения Искусства или процесс жизни (*например, когда индивидуум архетипически «видит» реального человека: думает, что он является такой архетипической фигурой*).

Фундаментальные архетипы, воспринимаемые индивидуумом на индивидуальном уровне, изображены в Таро: как «Старшие Арканы» и «Судьи» каждой Масти. Это – изображения архетипических форм.

В сущности, каждый индивидуум обладает в себе (в своем «психэ») всеми архетипическими формами: и «мужскими» (или солнечными) и «женскими» (или лунными). Большинство из них «скрыто» от сознания и, по большей части, **бездействует**. Магические тренировки пробуждают эти формы, переносят их в сознание и затем избавляет их от их «форм»: оставляя «чистую» архетипическую (или «акаузальную») энергию. Эта энергия становится Адептом.⁵

Как установилось среди Адептов Семеричного пути, слово «архетип» является развитием терминологии Юнга, и оно заменяет термин «образ», который использовался ранее.

Психэ:

В эзотерическом смысле, психэ относится к латентным или «скрытым» аспектам сознания индивидуума. Важной частью психэ является «бессознательное» – та область психэ, о которой не знает индивидуум (*неспособен объяснить/понять ее в ее сущности*) и где архетипы, можно сказать, «живут».

Под «латентным» понимается: способный к развитию. Психэ, таким образом, содержит потенциал «Самости». Таким образом, психэ может рассматриваться как то, что и «выше» и «ниже» того, чем определенный индивидуум является в конкретный момент времени: обычно существует что-либо «бессознательное», также как обычно существует возможность дальнейшего развития (по направлению более сильного сознания). Это просто выраженная другими словами мысль, что архетипические образы, эго, самость и «Бессмертный» (последний – как седьмая ступень семеричного пути) – все это является частью психэ.

Эго; Самость:

«Эго» – это аспект индивидуума, связанный с «Я» – то есть, восприятие ограничено непосредственными делами/нуждами индивидуума. Индивидуум, охваченный «эго» - это индивидуум, подчиняющийся почти бессознательным желаниям/нуждам – то есть, находящийся в рабстве архетипов и их проявлений. Эзотерически, важный аспект этого заключается в том, что индивидуум «охватывается» символизмом бессознательного и видит аспекты внешней жизни как «чудеса» этого бессознательного (которые могут проецироваться как «Бог»/боги/демоны: т.е. как производные этих форм). Это проявляется, например, как погружение индивидуумов в символизм снов (и «толкований»), в «сообщения из бессознательного» (и их «толкований») – приходящие от «Бога»/богов/демонов и т.д. – и в «каузальные» системы (такие, как Таро, И Шинь (I Ching – прим. перев.) и т.д., и т.п.), которые, как они считают, могут «объяснить» их жизнь. Напротив, эзотерический Новичок относится ко всем формам такого символизма с определенным презрением – просто средства: не конец сам по себе.

При естественном развитии индивидуума (т.е. без помощи эзотерических Искусств) стадия «эго» длится с молодости до средних лет: нужно основать внешнюю «роль» (в обществе/клане и

т.д.), найти “партнера” и размножаться и заботиться о физических/материальных нуждах/удовольствиях.

«Самость» - это стадия, следующая за «эго» – **на которой** существует понимание (*вне магии часто лишь интуитивное*) (а) судьбы индивидуума и (б) **отдельного существования других индивидуумов такими, какие они есть на самом деле**. Проще говоря, (б) **вовлекает** некоторую степень «проникновения». В естественном состоянии, самость может развиваться в «зрелые годы» или раньше – и часто возникает как следствие **образующего опыта** (*например, опыта войны; личной потери; трагедии*). В естественном состоянии почти всегда существует (*потому, что бессознательное не было должным образом испытано и интегрировано*) конфликт с желаниями/**гнетом** «эго», так что понимание, дарованное самостью, иногда теряется индивидуумом, который возвращается к «эго» существованию. «Мудрость» «старости» - это постепенное разрешение этого конфликта в пользу самости.

В прошлом, борьба индивидуального психэ за самость часто отражалась в мифах и легендах.
















Другим термином для «самости» (*проживания роли самого себя – где восприятие «Времени» отличается от его восприятия «эго»*) является «индивидуация» (*смотрите Работы Юнга*). Эзотерически, самость/индивидуация- это Адепство, - но Адепство **подразумевает** гораздо больше, чем «индивидуация». Оно включает осознанное, **рациональное понимание индивидуумом себя** и других, также как и мастерство/использование эзотерических Искусств и техник. Оно также подразумевает «космическую»/Эоническую перспективу для Судьбы и самого себя. Индивидуация может рассматриваться как естественный этап, достигаемый естественным процессом жизни (*как минимум, у некоторых*), тогда как Адепство – это цель, которая достигается **следованием** эзотерическому Пути; то есть, результат Инициации в таинства. Как таковое, Адепство включает в себя индивидуацию, но превосходит ее. Также, индивидуация сама по себе является лишь ступенью: существуют стадии, превосходящие даже эту: это не конец личного развития (*как утверждают многие «Юнгианцы»*). За ней **находится** испытание Бездны и рождение Мастера/Госпожи – за ними **простирается** Бессмертие.










Проще говоря, «эго» не воспринимает акаузальное «время» – но на него **бессознательно** влияют акаузальные энергии; у «самости» есть некоторое восприятие акаузального «времени», и на него меньше влияют акаузальные энергии. Адепт научился управлять личными акаузальными энергиями психэ (*внешняя/внутренняя магия*) – но **в нем**, тем не менее, все еще остаются «Эонические» энергии, которые влияют даже на самость. Контроль/использование этих энергий переносит индивидуума **за Бездну**.

Значения Рун.

	животные
	сила
	Локи/ночь
	Один
	движение
	огонь
	дар(gift – прим. перев.)
	Смех/ мед (mead – прим. перев.)
	гром
	Судьба (Wyrd – прим. перев.)
	Лед
	год/”время»
	колдовство
	луна
	защита/жизнь
	Солнце
	Тор
	Земля (<i>как богиня</i>)
	война/борьба
	семья/род
	вода
	народ
	родина (folk-land – прим. перев.)
	день

Attributions of the Runes

	animals
	strength
	Loki/night
	Odin
	movement
	fire
	gift
	Laughter/mead
	thunder
	Wyrd
	Ice
	year/'time'
	sorcery
	moon
	defense/life

	sun
	Thor
	Earth (<i>as goddess</i>)
	war/strife
	family/kin
	water
	the folk
	the folk-land
	day

Музыка, Ладан, Формы и Подсознательные Цвета.

1) Музыка, Ладан и Формы

Луна	G мажор	Трапециод (Trapezoid – прим. перев.)	Орешник	
Меркурий	E минор	Тетрагедрон	Тис	
Венера	F sharp	Пирамида (Pyramid – прим. перев.)	Черный тополь	
Солнце	B минор	Кубоид (Cuboid – прим. перев.)	Дуб	
Марс	C мажор	Октаэдрон (Octahedron – прим. перев.)	Ольха	
Юпитер	B flat	Икосаэдрон (Icosahedron – прим. перев.)	Бук	
Сатурн	A flat	Додекаэдрон (Dodecahedron – прим. перев.)	Ясень	

2) Подсознательные цвета

C	Ярко-красный (Bright red – прим. перев.)
G	Оранжевый (Orange – прим. перев.)
D	Желтый (Yellow – прим. перев.)
A	Зеленый (Green – прим. перев.) (ярко-зеленый (viridian – прим. перев.))
E	Синий (Blue – прим. перев.)
F	Темно-красный (Dark red – прим. перев.)
B	Индиго (Indigo – прим. перев.)
F sharp	Фиолетовый (Violet – прим. перев.)
C sharp	Пурпурный (Purple – прим. перев.)
A flat	Черный (Black – прим. перев.)
E flat	Хаки (Xanthin – прим. перев.)
B flat	Тирский пурпур (Tyrian purple – прим. перев.)

**Оригинальная страница автора главы «Музыка, Ладан, Формы и
Подсознательные цвета».**

1) Musick, Incense and Forms

Moon	G major	Trapezoid	Hazel	▽
Mercury	E minor	Tetrahedron	Yew	△
Venus	F sharp	Pyramid	Black Poplar	▽
Sun	D minor	Cuboid	Oak	△
Mars	C major	Octahedron	Alder	⊖
Jupiter	B flat	Icosahedron	Beech	⊕
Saturn	A flat	Dodecahedron	Ash	⊕

2) Reflexive colours:

C	bright red
G	Orange
D	Yellow
A	Green (viridian)
E	Blue
F	dark red
B	Indigo
F sharp	Violet
C sharp	Purple
A flat	Black
E flat	Xanthin
B flat	Tyrian purple

Символы и Бытие (Symbols and Being – прим. перев.)

Данный манускрипт Ордена является исключительно техническим и предназначен в качестве инструкционного текста для кандидатов во Внутренние Адепты. Он очень подробно объясняет философию, на которой основывается восприятие, соответствующее ступени Внутреннего Адепта, и в этом смысле исключительно полезен.

Точно так же, как никто не может достигнуть Степени **Магистра Templi**/Госпожи Земли, не сделав значительного вклада в человеческое знание (*или, в случае искусства - исключительного произведения Искусства*), никто не может достигнуть Степени Внутреннего Адепта без полного понимания Звездной Игры и ее символических принципов. Манускрипт Ордена «Символы и Бытие» должен помочь в поисках этого понимания.

Символы и Бытие

Абстрактные:

Взяв за основу интерпретацию Хайдеггера Бытия и Seienden, показано, что бытие человека происходит от бытия перемены, и достигнута новая интерпретация человеческого бытия – **интерпретация** акаузального.

Время и Бытие

Бытие понимается через Время, а Время является выражением **фундаментальной сущности** изменения, которое правит космосом. Время – это расширение Бытия, которое выражает эволюцию **самого** Бытия.

Бытие-это безграничное изменение, и оно может быть выражено в терминологии дуальности. Эта дуальность проявляется Временем как каузальное и акаузальное, которые сами по себе могут символически изображаться как пространства – каузальные, имеющие три пространственных измерения и одно измерение линейного (*или каузального*) времени, и акаузальные, имеющие в настоящее время не определенное количество пространственных измерений и три измерения каузального времени, образующие одно акаузальное измерение. В качестве приближения, можно считать, что каузальное пространство подчиняется законам, основанным на четырех измерениях, и отражается физической вселенной в общепринятом смысле этого термина; акаузальное пространство может рассматриваться как параллельная вселенная, подчиняющаяся акаузальным законам геометрии.

Жизнь – это **соединение** этой дуальности, а человеческое сознание/Мышление – слияние каузального и акаузального. Восприятие чувств основано на каузальном времени, тогда как акаузальное восприятие до сих пор очень приблизительно объяснялось нуминозным и такими феноменами, как интуиция и сны. **Подлинные истоки** акаузального восприятия **находятся** в развитии нуминозного, абстрактного символизма.

Индивидуум, благодаря наличию сознания, является выражением **Бытия становления**, и это **становление** подразумевает **рост сознания** индивидуума, включающий развитие как каузального, так и акаузального восприятия. **Приближением такой эволюции индивидуального сознания являются ступени семеричного Пути, одновременно вовлекающие развитие логического и рационального/научного понимания, а также, через абстрактный символизм и нуминозное участие, восприятие акаузального.**

Индивидуальное сознание, являясь слиянием каузального и акаузального, ставит своей целью баланс обоих, и это подразумевает **расширение** сознания в царство акаузального. Смерть индивидуума - это кассация каузального аспекта (*то есть, присутствия в каузальном пространстве*), хотя, если акаузальный аспект развился на протяжении каузального существования, то он сохраняется, но, в настоящее время, характер его существования выражается только через символизм.

Мышление можно разделить на три основных вида, выражающих **природу** слияния каузального и акаузального, и у каждого индивидуума преобладает один из этих видов мышления, определяя его жизнь. Первый вид – это выражение **«эго» существования**, и он вовлекает ограниченное восприятие Времени; второй вид – это выражение **«самость» существования**, он вовлекает более глубокое восприятие Времени – то есть, **осознание** акаузального. Третий вид вовлекает смесь двух предыдущих. Тем не менее, все эти виды образуют основу, на которой происходит становление Бытия, и **являются началом, из которого может развиваться увеличенное индивидуальное восприятие.** «Воля к Власти», Искусство, нуминозный опыт – все они **указывают дальнейший путь из этого начала.**

Улучшенная Звездная Игра.

Улучшенная Звездная Игра, как и Семеричная версия, состоит из семи досок – с тем же числом и расположением фишек – но каждая из семи досок состоит из 4 уровней:

Первый уровень каждой доски состоит из обычной доски с 18 черными и белыми клетками. На втором уровне находятся восемь клеток, по 4 с каждой стороны, **каждая сторона состоит из 3 клеток, расположенных в ряд, и 1 клетки спереди**. Третий уровень состоит из одной клетки, и четвертый уровень состоит из 4 клеток. Эти уровни **расположены** по обеим сторонам доски, как показано на рисунке.

Таким образом, на каждой доске (*которая представляет сферу Семеричной системы*) находятся 18 клеток плюс 26, в сумме 44. Таким образом, в улучшенной игре всего 308 клеток. Также существует несколько дополнительных фишек, которые описаны ниже.

Эта версия игры является **завершенным и полным представлением Семеричной системы**: каждая доска отражает связи или тропы между уровнями или сферами. Например, черные клетки на 2 и 4 уровнях (*8 плюс 4 клетки*) представляют акаузальные пути или связи этой сферы со всеми остальными сферами. Другая сторона доски (*9 белых клеток на первом уровне плюс 12 клеток на 2 и 4 уровнях*) представляет каузальные связи этой сферы. **В одном смысле**, каузальные связи являются «исходящими» связями (*или выходами*), а акаузальные – «входящими» связями (*или входами*) **с тропами (или туннелями)**. Две клетки 3 уровня (*по одной на каждой стороне доски – снова, представляющие акаузальный и каузальный аспекты*) – это «нулевые квадраты». Эти нулевые клетки представляют связь с Бездной – то есть, они символизируют элемент случайности, который присутствует всегда. В реальной игре эти клетки играют важную роль – любая помещенная на них фишка автоматически заменяется на другую фишку, выбранную случайным образом. Способ этого случайного выбора определяется игроком или игроками до начала игры: наиболее распространенный – это **выбор, не глядя, из запасных фишек**. Этот выбор совершает тот игрок, чья фишка переместилась на эту клетку. Выбранная фишка может быть или белой, или черной, и фишка на нулевой клетке – когда она была случайным образом заменена – может двигаться на другие клетки согласно своему типу. Таким образом, фишка U(U) может двигаться вверх или вниз только на один уровень, тогда как фишка S(S) может двигаться на любую свободную клетку на **любом уровне или доске**. Для того, чтобы обеспечить случайный выбор, специально для этого **хранится запасной** полный набор фишек, который используется только для этой цели. Таким образом, по мере **развития** игры выбор фишек становится все более ограниченным.

Фишки:

Для каждого игрока существует два дополнительных набора из девяти фишек, и, таким образом, **всего существует пять наборов для белых и пять наборов для черных. Значит, на 308 клетках всего 90 фишек.**

Три набора для каждого игрока (*или «стороны»*) размещаются так же, как в Семеричной версии. Два дополнительных набора размещаются следующим образом:

- Один набор черных фишек - **на черных клетках** 2 и 4 уровней доски Сириус.
- Один набор черных фишек – на черных клетках 2 и 4 уровней доски Аркутр.
- Один набор белых фишек - на белых клетках 2 и 4 уровней доски Сириус.
- Один набор белых фишек – на белых клетках 2 и 4 уровней доски Арктур (*смотрите рисунок*)

Нулевые клетки на Сириусе и Арктуре **оставляются** свободными.

Ходы:

Фишки **следуют** тем же правилам ходов и трансформаций, что и в Семеричной версии.

Тем не менее, когда фишка находится на любом уровне (то есть, 2,3, или 4) любой доски, ход вверх или вниз по уровням рассматривается как эквивалент хода вверх или вниз по семи доскам.

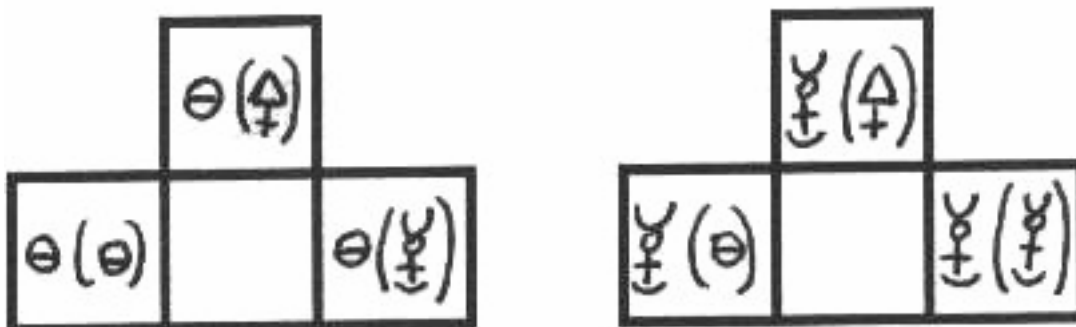
Таким образом, например, фишка U(U) на черной клетке на 2 уровне доски Сириус может ходить (при условии, что клетки, на которые *перемещается фишка*, в данный момент свободны) **по 2 уровню** на другую черную клетку или вверх, на черную клетку 3 уровня (нулевую клетку – где она будет случайным образом заменена) или вниз на черную клетку на 1 уровне. Фишка U(U) на 4 уровне может ходить **по клеткам** 4 уровня на другую черную клетку, или она может ходить на свободную клетку того же цвета на **Арктуре**. Поэтому 4 уровень может рассматриваться как «переправа» к другим доскам.

Другой пример: фишка E() на 2 уровне Сириуса может ходить на любую свободную клетку на 2 уровне, вверх на 3 уровень, или вверх на 4 уровень (на любую свободную клетку, или вниз на любую свободную клетку на 1 уровне). Эти ходы возможны, потому что **у фишки E() есть 2 «степени» свободы**. Если фишка E() была на, скажем, 2 уровне Арктура, она может двигаться вниз на 4 уровень Сириуса (но не дальше). Также, фишка E() с 4 уровня может ходить, **если она находилась, скажем, на Арктуре**, на любую свободную клетку на 1 уровне Антареса или на любую свободную клетку на 2 уровне Антареса (на любую сторону – то есть, или «каузальную», или «акаузальную» **сторону**).

Это всего лишь вопрос просмотра уровней вверх и вниз в поиске «степеней свободы». Таким образом, фишка S(), имеющая неограниченное количество степеней свободы, может ходить с любого уровня любой доски на любой другой уровень любой доски.

Если фишка S(S) находится на любой клетке доски Наос, **то она может захватывать любую фишку любого цвета на любой клетке любого уровня любой доски, кроме Наос.**

2 уровень



4 уровень

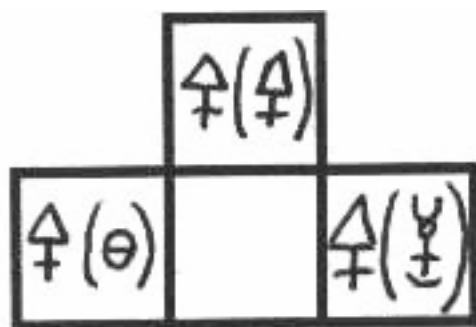
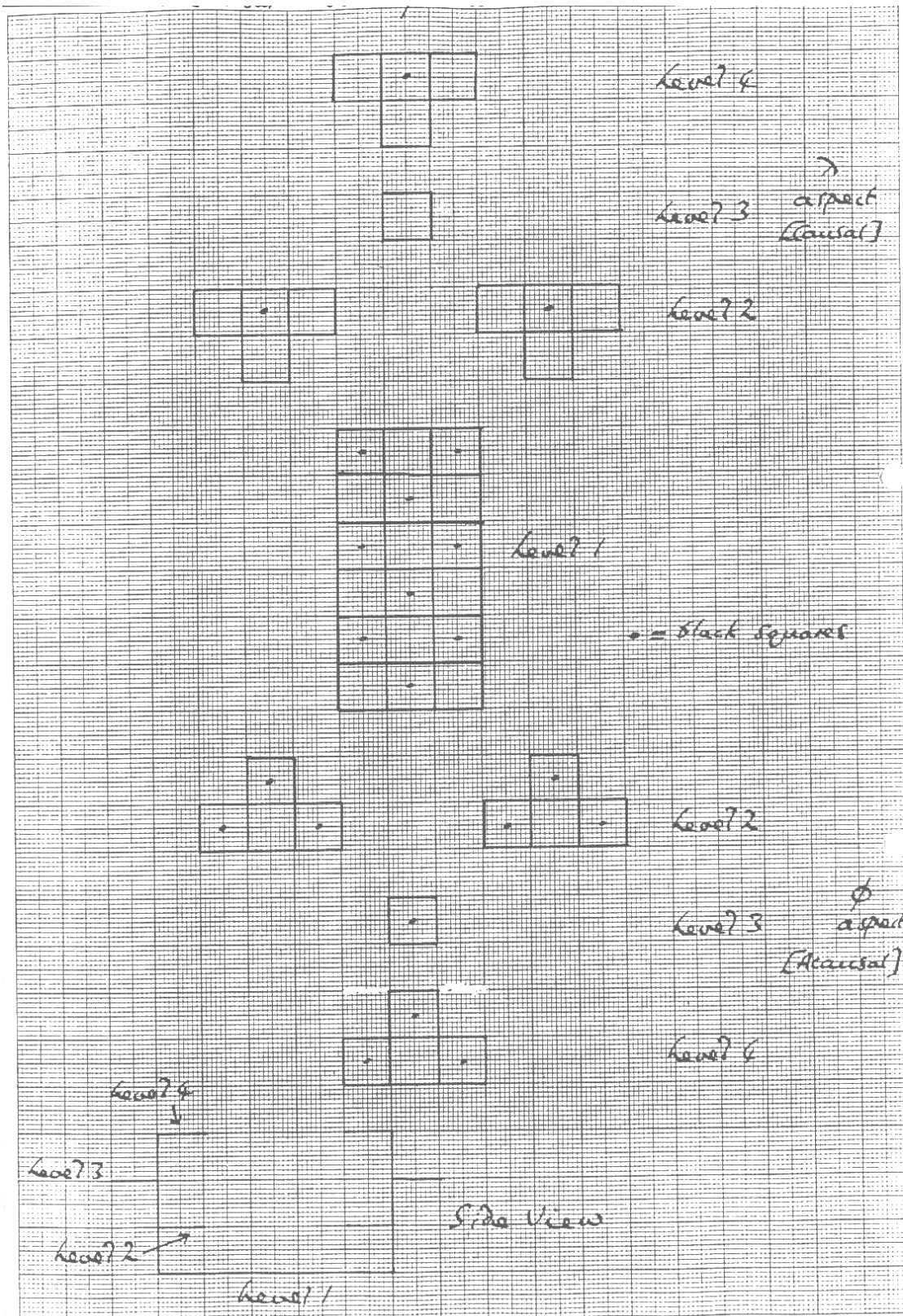


Рисунок «Улучшенная Звездная Игра»



Запретная Алхимия

Введение в Эзотерическую Черную Магию

Подлинная алхимия принимает две основные формы: первая форма – исследование, **рассматривающее** трансформацию материи; а вторая - **психолого–магическая**. Секретом первой формы является взаимодействие алхимика и вещества, **трансформирующегося** под действием химических или других средств. То есть, алхимик **неуловимо** (“*Оккультным*” **способом**) способствует трансформациям, которые создают Эликсир Бессмертия (*Elixir of Immortality* – прим. перев.). Для алхимика, следующего этой форме алхимии, превращение «простых металлов» в золото было лишь этапом на пути к высшей цели.

Вторая форма алхимии имеет дело с изменением алхимика – и это требует особых, часто очень сложных процессов. Ее целью является «Адептство»: появление нового индивидуума из пепла старого. Высшей целью также является «Бессмертие», но оно достигается напрямую, а не через создание Эликсира, который через некоторое время принимается алхимиком, как в первой форме. Истинная природа этого «Бессмертия» была предметом большого количества **гипотез**.

Два аспекта второго типа алхимии – «запретной алхимии» – **вышли на свет** за последнюю сотню лет. Тем не менее, эти два аспекта – критически важные, также как и для подлинного эзотерического Искусства – составляют лишь часть запретной системы.

Первый из этих аспектов, на который нужно обратить внимание – это сексуальный элемент, который вовлечен в достижение поставленной цели. Второй – это «психологический» аспект, в котором процессы, методы и символы понимаются (например, Карлом Юнгом и др.) как представляющие обычно неосознанную борьбу индивидуального психэ за «целостность» или «индивидуацию».

В действительности, запретная алхимия была **развивающейся** наукой (или, как **некоторые предпочитают говорить, практическим образом жизни**), которая через длительный период времени пришла к пониманию, что для того, чтобы достичь поставленной цели – Бессмертия и/или Оккультно-Магического Адептства, необходимо не только символически изображать определенные природные энергии и определенные состояния «бытия», но также **использовать** на определенных этапах практический сексуальный элемент.

Эти идеи – развившиеся в Средние Века и унаследованные **в некоторых, знаменитых в настоящее время, алхимических текстах** – сами были продолжением более ранних идей: особенно **из** некоторых мистических школ Древней Греции. В то время, когда были написаны тексты, Западная Европа находилась под тоталитарным игом Назарянской церкви, и, частично, поводом для **неясности** текстов послужило то, что их основные идеи были еретическими – желание достигнуть Бессмертия, независимого от «Бога», и сексуальный характер некоторых работ. Другие причины, послужившие причиной неясности: (а) сложная сущность самих идей, **с путаницей «теологий»** и (б) **намеренное** желание сделать эти тексты **эзотерическими**, чтобы они могли раскрыть секреты доверенным Инициированным или тем, кто достаточно просветлен (*то есть, свободен от духовной тирании Назарянской веры*) для того, чтобы интуитивно понимать их.

Мнение об алхимии как о «Западной тантре», **удерживающееся** в определенных кругах в последние годы, является ошибочным и вводящим в заблуждение, как и убеждение, что алхимия была чисто «психологической» – а не практической – системой. Это мнение игнорирует: (I) **жизненную** важность символизма (*часть которого является чисто абстрактной и не «символической»*) в возможности развития мышления и понимания; и (II) **стадии за теми, что вовлекают сексуальные действия**. Вторая точка зрения вовлекает (или, скорее, неправильно истолковывает) важность не только практических, магических аспектов, но и того факта, что запретная алхимия была, в сущности, системой само-испытания в реальном мире, вовлекающей достижение конкретных целей и **результатов**. **Это, вместе с сексуальными аспектами, сделало Путь резко отличающимся от внутренних, созерцательных путей, которые процветали в определенных Назарянских институтах.**

Основные идеи запретной алхимии продолжали развиваться на протяжении десятков и сотен лет после того, как были написаны **первоначальные** манускрипты, и развивающаяся традиция передавалась, в основном, Адептами-одиночками. Эта традиция, можно сказать, достигла своей кульминации в «Семеричном Пути». В Семеричном Пути основные идеи были очищены и переработаны, а также расширены, и сам Путь является практической системой, свободной и от догм, и от мистицизма. Он **оставался**, до самого последнего времени, подлинно эзотерическим.

Основные идеи этого Пути или «внутренней Алхимии» могут быть кратко изложены:

- 1) В развитии самопонимания, также как и в понимании естественных и «Оккультных» сил, важен абстрактный символизм: такой символизм делает возможным не только восприятие тех областей (*например, сознания*), обычно **не подчиняющихся мышлению** (*и, таким образом, осознанный контроль и развитие*), но также развивает новые области сознания.

Абстрактный символизм делится на два вида; первый вид – это Семеричное «Древо Судьбы» с соответствиями, связанными с каждой сферой, и тропами, соединяющими эти сферы; второй – это абстрактные символы Звездной Игры. Первый вид является развитием «традиционного» алхимического символизма, тогда как второй – это полностью новая разработка, включающая в себя первый вид **целиком**.

Первый вид позволяет, на практическом уровне, исследование и, таким образом, интеграцию/**превосходство** скрытых/бессознательных/Оккультных областей как нашего сознания, так и космоса. Это, в сущности, магическое или алхимическое ученичество, и оно вовлекает практическую работу с символами – магический ритуал, например, является использованием особых символов, представляющих определенные Оккультные или магические энергии.

Второй вид ведет индивидуума дальше – **по направлению к следующей ступени нашей осознанной эволюции, с развитием высших уровней сознания и новыми открытиями**.

- 2) **Вовлеченная** практическая работа для удобства подразделяется на семь ступеней. Некоторые из этих ступеней **вовлекают** индивидуума («алхимика») поиск и работу с компаньоном противоположного пола, часть работы носит сексуальный характер. Это само по себе является исследованием сознания: конфронтацией с анимой/анимусом и так далее.

Каждая из этих семи ступеней представлена Ритуалом Степени – последовательностью задач, работ и ритуалов, которые развивают самопонимание и понимание вообще, и которые **улучшают** «Оккультные» способности индивидуума. Последовательно проходя ступени, и выполняя соответствующие Ритуалы Степени, индивидуум достигнет понимания и, в конечном счете, Мудрости: «Философского Камня».

- 3) Символизм Древа Судьбы происходит от представления сил/энергий космоса (*и, таким образом, сознания каждого индивидуума*) в терминологии дуальности каузального и акаузального – семь сфер древа представляют **не только** развитие (*или, скорее, врожденные возможности сознания каждого индивидуума*) сознания каждого индивидуума от бессознательного через «эго» и «самость» к Адептству и далее, но также эволюцию самого космоса, в терминологии его собственного «сознания» или Бытия.

На ранних этапах, каузальное часто рассматривается как «рациональный» аспект индивидуального психэ, акаузальный - как «бессознательный» или магический аспект. Для индивидуума цель ранних ступеней Пути - испытать (*и развить*) оба этих аспекта, и, затем, объединить их, **достигая превосходства**.

Важно понять, что семеричный путь - это **полная** и практическая система, свободная от догм и мистификаций, которая позволяет любому индивидууму, если он обладает необходимым желанием, достичь Адептства **и дальнейших ступеней**. Это уникальный

эзотерический Путь, который, прочно укоренившись в эзотеризме Запада, подходит для двадцать первого века **и далее**: например, Звездная Игра **содержит** в своем символизме и техниках всю эзотерическую мудрость алхимии, магии и «Оккультизма» вообще, а также является мостом к будущему. Это, в сущности, новая форма языка – и, хотя этот новый язык может, поначалу, оказаться для некоторых трудным в изучении, он **раскрывает** новые захватывающие области, новые возможности и новые измерения. Кратко, он улучшает наше Бытие, расширяя наше сознание.

Задачи и Ритуалы Степени, связанные с семеричным Путем, а также соответствия, подробно описаны в манускрипте «Магия Физиса – Практическое Руководство к Достижению Адепства» (Physis magick – A Practical Guide to Becoming an Adept – прим. перев.). Большая часть **данного манускрипта** вскоре будет опубликована в книге «Наос – Руководство к Зловещей Герметической Магии» (Naos-A Guide to Sinister Hermetic Magick прим. перев.). Остальная часть этого номера «Fenrig» посвящена Звездной Игре.

Проницательные читатели сразу поймут, почему эта «запретная» алхимия является, в сущности, Черной Магией. Очень просто – потому, что она делает возможной **на практике** эволюцию индивидуумов согласно их собственным желаниям. Ее сущностью является испытание на практике: и Оккультных/магических энергий (*и каузальных, и акаузальных – то есть, «светлых» и «зловещих»*), и , что в равной степени важно, самой –жизни-. Это не «теоретическая» система, **отвергающая** личную опасность – это развитие жизни, **предлагающее награды богов, как каузальных, так и акаузальных** (*и того, что вне всех этих противоположностей – того, что можно обозначить лишь как Хаос: **исток** Бытия и Небытия*).

Ниже приведено краткое руководство к семи ступеням.

- 1) Выполните ритуал зловещей само-Инициации (*Пробуждение темных/бессознательных аспектов*).
- 2) Совершите работы с Семеричными Сферами и тропами. (*Начало **осознания** этих энергий через символизм*).
Найдите подходящего компаньона и иницируйте его. (Начало конфронтации с анимой/анимусом). Начните изучать Звездную Игру. (*Дальнейшее воплощение и **манипуляции энергиями***).
- 3) Начните организовывать работающую магическую группу, принимая участие в роли «Жреца/Жрицы», со своим компаньоном в роли «Жрицы/Жреца» - выполняйте и церемониальные, и герметические ритуалы, согласно своим желаниям. (*Это – **вживание в роль «тени»/«ловкача»/мага***). Выполните Ритуал Степени Внешнего Адепта. (*Начало **понимания** того, что находится за «эго» и «тенью»*).
- 4) Изучите эзотерические аспекты Звездной Игры – ее магические/эонические аспекты и т.д. (*Развитие высших церебральных уровней, а также **проявлений «самости» и далее***).

Продолжайте работать с организованной группой (*на протяжении как минимум шести месяцев*). (**Развитие личных качеств, навыков и объединение аспектов анимы/анимуса**).

- 5) Подготовьтесь и выполните Ритуал Степени Внутреннего Адепта. (***Появление самости, на протяжении ритуала, и, как результат, самопонимания и Оккультных способностей. Это также приносит осознание вашей уникальной Судьбы(Destiny – прим. перев.)***).
- 6) Изучите и используйте «Улучшенную Звездную Игру». (Развитие дальнейших уровней сознания). Выполните задачи уникальной Судьбы. (*Творчество – или через вклад в знание/произведения искусства, или через **преподавание. Выполнение возможностей самости***). Подготовьтесь и выполните Ритуал Степени Проникновения в Бездну. (***В которой происходит уничтожение «самости», обретается понимание космоса, независимо от дуальностей, и достигается Мудрость***).

Степень (2) обычно продолжается от трех до шести месяцев, Степень (3) – от шести месяцев до года. Степень (4)-до года. Степень (5) - от года до нескольких лет.

Последовательное выполнение задач, **изучение** техник и т.д. каждой ступени за указанное время – это то, что приносит успех.

Order of the Nine Angles

NAOS

Часть Вторая

**Эзотерическое колдовство
(Esoteric Sorcery – прим. перев.)**

Введение.

Приведенные ниже главы подробно описывают различные техники внешней магии, и использование этих техник для достижения конкретной желаемой цели. Тем, кто хочет использовать их в практическом ключе, рекомендуется прочитать сначала Приложение V (*Подготовка к Герметическим Ритуалам (Preparation for Hermetic Rituals – прим. перев.)*), а потом Приложение II (*Техники Визуализации (Visualization Techniques – прим. перев.)*). Также, если вы еще не выполнили Инициацию как указано выше в Первой Части, это (*или ритуал, приведенный в Приложении IV*) должно быть сделано, поскольку это, проще говоря, является «введением в роль колдуна/колдуньи».

Успешная внешняя магия в огромной степени зависит от принятия этой роли: это открытие внутренних врат, ведущих в акаузальное, этого источника магической энергии. Внешняя магия – как герметическая, так и церемониальная – это искусство, изучение которого – одна из задач Инициированного, следующего семеричному пути. Это изучение очень естественно связано с магической степенью «Внешний Адепт».

Приведенные техники предоставляют выполнение желаний, без ограничений. Одна из этих техник – «Темные Тропы» (Dark Pathways – прим. перев.) – вовлекает в привлечение/призыв энергий «темного/зловещего/негативного/хаотического» типа, и в этом смысле является работой «Путилевой Руки»: поскольку она имеет дело с различными областями сознания, которые часто неправильно понимаются. Работы с тропами, можно сказать, являются путешествиями в темные **глубины** бессознательного (или «скрытого сознания») (*hidden consciousness – прим. перев.*) психэ индивидуума, и, хотя эти энергии могут быть использованы герметически – то есть, направлены по желанию к определенной цели или намерению – они могут использоваться «внутренне», чтобы провоцировать/вызывать изменения в **индивидуальном** сознании, помогая таким образом магическому развитию и самопониманию. В этом «внутреннем» смысле, когда энергии вырабатываются (*способами, приведенными в главе «Темные Тропы» (Dark Pathways – прим. перев.)*), они не направляются, а оставляются для создания образов/ощущений в психэ (как в работах со сферами в Первой Части). Оба вида работ связаны с магическим обучением Инициированного – то есть, они выполняются перед Ритуалом Степени Внешнего Адепта, этот Ритуал Степени является средством сознательной интеграции **опыта**.

(Для Путилевой Руки в общем смотрите Приложение О.)

Неистовая Магия (Frenzy Magick – прим. перев)

Этот вид магии вовлекает индивидуума(ов) в одержимость акаузальными энергиями, путем создания с помощью определенных техник физического и эмоционального неистовства.

Для успеха неистовой магии необходимо, чтобы индивидуум на пике вызванного неистовства визуализировал (*или, используя вибрацию, пропел*) необходимый исход ритуала – например, ритуал выполняется для уничтожения с помощью магии конкретного человека, тогда визуализация – смерть того человека выбранным способом; подходящая фраза для вибрации - «N.N. (имя человека) умрет!»

Неистовство может быть вызвано с помощью наркотиков – но они подавляют (а иногда уничтожают) способность концентрироваться, и поэтому наркотики не рекомендуются для этого вида герметической магии. Лучший способ достичь неистовства – это танец – в основном, **круговой или спиральной природы**. Другие способы, которые могут быть использованы – намеренная концентрация, физическая выносливость и **вызванный** экстаз. Все эти способы будут ниже подробно описаны.

Тем, кто заинтересован в выполнении конкретного герметического ритуала, рекомендуется прочитать Приложение V – **Подготовка к Герметическим Работам (Preparation for Hermetic Workings – прим. перев.)**

I-Танец:

Выразите цель своей работы в нескольких фразах и образах. Например, если работа выполняется для того, чтобы побудить определенного индивидуума полюбить вас, подходящей фразой для пения/вибрации будет «Пусть N.N. будет охвачен любовью ко мне». Подходящим образом будет фотография индивидуума – или визуализация его лица.

В подходящий день в сумерках начните работу или на открытом воздухе, или в закрытом помещении, подходящем для танца. Медленно ходите по кругу по направлению движения Солнца (т.е. с Востока на Запад), повторяя фразу, которая выражает цель вашей работы. Продолжайте это медленное круговое движение в течение нескольких минут, визуализируя выбранный образ (или концентрируясь на фотографии), постепенно позволяя себе почувствовать эмоцию, соответствующую работе (*например, ритуал разрушения – ненависть; ритуал, приносящий любовь – любовь; ритуал, приносящий богатство – ощущение наслаждения роскошью и богатством...*).

Затем двигайтесь все быстрее и быстрее, представляя, что небо над вами раскрывается и энергия стекает вниз - и в вас. Эта энергия усиливает вашу эмоцию, позволяет ей заставить вас кричать все громче и громче выбранную вами фразу. Позвольте этой жизненной энергии охватить вас – и танцуйте, бегайте, прыгайте как хотите, визуализируя образ и выкрикивайте/пойте фразу, как велит неистовство. Продолжайте это до изнеможения, затем посидите или полежите спокойно в течение нескольких минут, визуализируя свою энергию, поднимающуюся обратно на небо и исчезающую в звездах. Приблизительно в течение минуты медленно глубоко подышите, встаньте и скажите «Свершилось»(It is over – прим. перев.) и покиньте область проведения ритуала.

II-Другие способы:

Намеренная концентрация вовлекает последовательное выстраивание соответствующей эмоции, когда индивидуум стоит спокойно, с помощью дыхательных упражнений и чередования сокращения и расслабления мышц. Сначала производится глубокий вдох и сокращаются мышцы рук, ног и спины: представьте, как вместе с воздухом энергия(соответствующего типа – любовь, ненависть и так далее) входит в тело. Затем - медленный выдох и мышцы расслабляются. Эти действия продолжают как минимум четверть часа – затем визуализируется выбранный образ на протяжении пяти вдохов и пяти выдохов, после которых выполняется один длительный медленный вдох, с **мощным втягиванием эмоции**. Затем производится выдох с выкрикиванием выбранной фразы – до изнеможения или до полного выхода энергии.

Как и прежде, расслабьтесь, произнесите “Свершилось” (It is over – прим. перев.) и покиньте место проведения ритуала.

Физическая выносливость как техника вовлекает выбор какого-либо испытания, которое является для вас исключительным физическим вызовом. Достижение этой заранее установленной цели является кульминацией работы, в этот момент визуализируется цель ритуала и либо вибрируется, либо выкрикивается выбранная фраза, отражающая желание.

Пример использования этого метода: вы выбираете крутой холм и ставите себе задачу достигнуть, пробежав как можно энергичнее и как можно быстрее, вершины, как успеха работы – если считаете полезным, при умственной подготовке повторяйте что-нибудь про себя вроде (считая, например, что цель ритуала – принесение успеха определенному делу): «Успех мой придет, как только я достигну вершины холма!» (My success will come as I reach the top of the hill!) - прим. перев.)

Не должно проводиться никакой физической подготовки: этот метод вовлекает абсолютную волю и решительность. Если вы действительно хотите добиться успеха в работе, вы обретете необходимую волю для достижения физической цели. Цель необходима для взрыва физической энергии, и по многим качествам бег идеально подходит для этого.

Вызванный экстаз как техника затрагивает использование каких-либо внешних форм для вызова в вас эмоции, соответствующей цели работы. Эта внешняя форма зависит от вашего интереса и/или способностей. Одна из простейших форм – музыка – т.е., использование музыки для вызова соответствующей эмоции. Тем не менее, это не так просто как кажется, потому что необходимо вызвать неистовство эмоции и поддерживать его в течение некоторого времени. Если вы намерены использовать для этого музыку, найденный подходящий фрагмент/композиция должен, если возможно, использоваться исключительно для магических целей. Поскольку эффекты от музыки индивидуальны, только вы можете найти музыку, подходящую для определенной эмоциональной работы. Важно позволить эмоции постепенно вырасти до неистовой кульминации, и в момент кульминации выпустить/направить энергию используя визуализацию и вибрацию. Очень эффективно комбинирование танца с музыкой.

Также может использоваться музыкальная импровизация на конкретном инструменте – и очень эффективно. Снова, неистовство должно вызываться медленно и его кульминация должна сопровождаться визуализацией и вибрацией/выкрикиванием выбранной фразы.

Визуализация и магия знаков (Visualization and sigil magick – прим. перев.)

Визуализация, как техника, проста. В области, выбранной для ритуала, займите удобное положение (*сидя, лежа или в «позе медитации»* – *поза не важна, она только должна быть удобной*) и в этом положении визуализируйте подробно, но без всяких эмоций желаемую последовательность событий.

Визуализация, можно сказать, является намеренным «сном наяву» (day-dream – прим. перев.), и требует для эффективности спокойного, но сконцентрированного душевного состояния. Чтобы помочь визуализации, могут использоваться различные внешние раздражители для создания подходящей атмосферы или настроения: должны сжигаться ладаны планет, соответствующих работе (*смотрите приложение I*), и в качестве источников света используются только свечи цветов планет. До начала визуализации, три раза **подряд** вибрируйте слово, соответствующее планете (*смотрите ниже*).

Визуализация должна быть как можно более естественной и реалистичной.

Примеры:

(а) Вы хотите получить сексуальный интерес определенного человека. Вы визуализируете человека и затем, как можно подробнее, сам акт;

(б) Вы желаете вызвать тревогу у соседа, который докучает вам. Вы визуализируете человека ночью в кровати, и себя, стоящего рядом. Вы улыбаетесь, и по своей воле формируете энергию акаузальных измерений в раздраженного черта (представьте энергию как туман, образующий смерч, из которого ваша воля формирует черта). Вы сажаете этого черта на кровать в ноги спящему, для нанесения ему увечий, а затем сами уходите.

Для успеха при использовании этой техники важно, чтобы визуализация становилась для вас как можно более реальной, как сон реален, когда он снится. Чтобы добиться этого, необходимо быть расслабленным и спокойным – любая созданная эмоция должна принадлежать не вам непосредственно, а образам в визуализации, и быть контролируемой, ни в коем случае не неистовой, но довольно прохладной и **обдуманной**.

Как и во всех герметических техниках, правильно закончите работу – расслабляясь и произнося: «Свершилось.»(It is over – прим. перев.)

Планета	Слово	Соответствующие Работы
Луна	Noctilius	Скрытое знание
Меркурий	Сатана (Satan – прим. перев.)	Вожделение/Потворство
Венера	Darkat	Любовь/Очарование
Солнце	Karu Samsu	Пророчество/ Откровения (Revelations – прим. перев.)
Марс	Shugara	Смерть/Разрушение
Юпитер	Davcina	Богатство/Успех
Сатурн	Vindex	Хаос/Распад (Disruption – прим. перев.)

Магия знаков вовлекает Семеричную форму Звездной Игры (**смотрите Главу IX**). Описанная ниже техника – только одна из многих техник, вовлекающих Звездную Игру – хотя она является наиболее простой в использовании.

Во-первых, должна быть создана сама Звездная Игра, и фишки должны быть помечены соответствующими алхимическими знаками. Суть техники – это поставить себе цель - разместить свои фишки в виде определенного узора на доске Мира. Эту цель вы сознательно приравниваете к **успеху вашего желания**.

Начните с определения цели работы: например, если вы хотите завоевать чью-либо любовь с помощью магии, скажите себе (*и напишите на бумаге*) что-нибудь, подобное этой фразе – «Я желаю, чтобы N.N. полюбил меня. Как я двигаю мои фишки к моей цели, так пусть мое желание будет исполнено.» (My will is for N.N. to love me. As I move my pieces toward my goal so shall my desire be fulfilled – прим. перев.)

Выберите узор для доски Мира – сам узор не важен, важно только чтобы вы выбрали его и приравнили к исполнению вашего желания.

Например, узор может быть таким:

Белые фишки выбираются для созидательных работ, черные фишки – для разрушительных. Первые должны проводиться в сумерках, вторые – на рассвете.

Затем начните двигать фишки – согласно правилам игры – до тех пор, пока не составите узор. Когда цель будет достигнута, ликуйте, произнеся «Свершилось, согласно моей воле». (So it is done according to my will – прим. перев.)

К этой технике можно сделать два дополнения. Оба вовлекают игру против оппонента. Первое состоит в том, что оппонент не знает узор, который вы установили для себя – вы записываете желаемый узор и показываете его оппоненту только когда вы составите его в игре, **передвигая фишки**. Согласно второму дополнению, оппонент знает вашу цель и пытается своими действиями предотвратить достижение вами цели. В обоих случаях игра должна доводиться до конца без перерыва.

Приведенные выше дополнения естественно увеличивают сложность техники – но они также значительно увеличивают ее магическую силу.

Сексуальная магия (Sexual magick – прим. перев.)

Герметическая сексуальная магия – это техника использования полового акта для магических целей – является довольно простой, зависящей только от обретения подходящего партнера и сексуальной ориентации человека, желающего использовать эту технику. Ниже будут приведены техники как для гетеросексуальных индивидуумов, так и для геев.

Наиболее подходящими являются партнеры, с которыми исполняющий чувствует понимание, и, в идеале, партнеры в сексуальной магии должны быть заинтересованы в магии, знать о природе работы и желать достижения успеха. Стоит побеспокоиться, чтобы найти подходящего партнера и развить с ним подлинное партнерство. Работы с кем-либо, не знающим о том, что половой акт совершается для магических целей возможны и эффективны (*хотя не так эффективны как работы, выполняемые с подлинным партнерством*) и, должны быть соответственно откорректированы.

Сущность сексуальной работы в том, чтобы целенаправленно использовать сексуальную энергию, созданную обоими индивидуумами, и, несмотря на множество различных попыток мистифицировать этот процесс, это очень просто сделать. Для достижения лучших результатов, работа должна выполняться согласно планете, связанной с желанием – например, работа, **вовлекающая** богатство связана с Юпитером. Созидательные работы должны выполняться, когда соответствующая планета восходит в месте, где проводится работа. Разрушительные работы – когда планета заходит. Это естественно ограничивает работы до определенных промежутков времени – таким образом, усиливая то, что можно назвать нуминозностью работы.

Полезно в определенной степени ритуализировать работу – например, используя ладан и свечи, соответствующие планете (*смотрите Приложение I*) и, по возможности, проводя работу в области, где магическая аура существует естественно (*например, на священной поляне или изолированной вершине холма*), либо была создана - или предыдущими работами, или созданием Храмовой области с определенными магическими артефактами - как, например, алтарь, алтарное покрывало и так далее.

Как и в большинстве герметических работ, приведенных в этой книге, должна быть избрана подходящая визуализация и/или фраза, которая описывает **желание работы**.

I – Гетеросексуальная Работа:

Мужчина возбуждает женщину сначала лаская ее спину и плечи кончиками своих пальцев, затем возбуждает ее страсть своим языком (*locis muliebribus*) до того, как начнется сам союз. На вершине союза, женщина визуализирует желание в избранной форме. Если для описания желания была избрана фраза, женщина может ритмично петь ее по мере того, как союз приближается к своей кульминации, или она может тихо произносить фразу таким же образом.

Женщина является вратами, через которые течет энергия, и, таким образом, ей принадлежит ведущая роль. Для женщины на начальных стадиях полезно визуализировать энергию, текущую на нее и через нее **с неба и звезд**.

Если мужчина предпринимает работу без женщины, полностью участвующей и знающей ритуал, то визуализацию и (тихое) пение осуществляет он сам. Эта форма работы по своей природе менее сильна, чем предыдущая.

Женщина может, конечно, выполнять работу без знания мужчины, и это никак не влияет на силу работы, за исключением того, что она может захотеть увеличить силу работы, используя сексуальное **заклинание** для того, чтобы **заманить** мужчину и использовать его в работе. В этом случае **заклинание** является мощной прелюдией к самой работе.

Работа завершается обычным способом - расслаблением и простой фразой, например, «Свершилось» (It is completed – прим. перев.).

II – Лесбийская/Гей – работа (Sapphic/Uranian – прим. перев.):

Лесбийская работа (иногда называемая Сапфизмом(Sapphisty – прим. перев.)) является мощной магией, так как в ней участвуют только две женщины. Обе участницы могут объединиться в визуализации и/или ритмичном дыхании избранной фразы – страсть возбуждается одновременно ласками и языком (*locis muliebribus*), один оргазм за другим (*одновременный оргазм – несмотря на то, что пока не развит техникой – очень силен магически*). Если есть желание, процесс можно повторять столько раз, сколько желают участники. Работа **завершается** обычным способом.

Гей-работа может выполняться как (I), приведенная выше, с очевидными изменениями, или один из участников может выбрать возбуждение страсти другого своими губами. Визуализация и/или пение выбранной фразы должны совпадать с описанными в разделе (I). Работа завершается обычным способом.

Магия моделей(Model Magick – прим. перев.)

Магия моделей состоит из двух техник. Первая **вовлекает** создание **подлинных** моделей событий или индивидуумов, на которых человек хочет воздействовать, используя магические силы. Вторая использует отражение (*то есть, представление*) событий изобразительным искусством, или посредством слов, чтобы создать модель для воображения.

Создание подлинных моделей является самообъяснением. Например, чтобы проклясть индивидуума, создайте модель этого индивидуума (*проще всего использовать воск*¹). Модель должна быть правдоподобной. Вы называете эту модель именем индивидуума – **произнося что-нибудь похожее на фразу «Своими руками я родил(а) тебя и я называю тебя N.N.»(With my hands I gave you birth and I name you N.N. – прим. перев.)**. Затем вы протыкаете эту модель булавками (обычный способ) или заворачиваете в черную ткань и хороните в землю, произнося при этом **«Я, родивший(ая) тебя, теперь кладу тебя мертвым в Землю!»** (I who gave you birth now lay you dead in Earth! – прим. перев.). Во время совершения этих действий должна развиваться соответствующая эмоция – в данном случае - ненависть.

Если вы хотите получить любовь индивидуума, вы изготавливаете две модели: одну – **этого** человека, другую – себя. Вы называете их, как в предыдущем случае, затем связываете их вместе зеленой ниткой, произнося «Через эту связь придет наша любовь!» (From this binding shall come our love! – прим. перев.). Затем оборачиваете модели зеленой тканью и помещаете их в спокойное место возле жилища этого индивидуума. Эмоция здесь – любовь.

Важно, чтобы была создана сильная эмоция, и, чтобы способствовать этому, техника может быть ритуализована. Например, может быть приготовлен алтарь, сожжен соответствующий ладан, в качестве единственного источника света использованы свечи. Как только вы зажжете свечи, произнесите **«Вот я пришел, чтобы воплотить мое желание в жизнь!» (here have I come to bring my desire to life – прим. перев.)** Затем вибрируйте способом, приведенным в **Главе II(chapter II – прим. перев.)**, слово (*смотрите выше*) соответствующей планеты перед тем, как начать изготавливать модели. Часто повторяйте цель работы: например, **«N.N. умрет!» (N.N. will die! – прим. перев.)** Закончите работу обычным способом.

Вторая техника магии моделей вовлекает создание образов с помощью художественного произведения. Если человек является объектом вашего магического желания, то эта техника вовлекает рисование карандашом или красками этого человека – но выполненное в творческом настроении. То есть, с помощью рисунка (или скульптуры) вы действительно оживляете человека – вы захватываете с помощью выбранного средства дух (или «душу») этого человека. В процессе создания вы переделываете образ согласно своему намерению. Например – если вы хотите повредить человеку, муки/боль/страдания могут быть изображены на его лице и теле. Здесь очень важно чувство, которое вы вкладываете в вашу работу.²

Если события, вовлекающие определенных индивидуумов являются целью желаемой магической перемены, то могут быть использованы литературные средства. **Для этого, вы используете ваше воображение, чтобы описать словами, в основном посредством «короткой истории» или новеллы, вовлеченных индивидуумов и то, как вы хотите, чтобы эти индивидуумы менялись под влиянием событий, согласно вашему желанию.** Как и раньше, настроение должно быть наполнено магическим творчеством, – вы должны чувствовать, что вы контролируете и формируете события и индивидуумов. Предполагается, что когда вы впервые используете эту технику, представьте только незначительные изменения в событиях и жизнях индивидуумов - например, если вы желаете получить любовь индивидуума, начните с как можно более реалистичного описания этого индивидуума и его жизни, **насколько вы их знаете.** Затем введите в рассказ себя – в реалистичной ситуации. Постепенно побудите индивидуума влюбиться в вас.

Эта литературная техника также может быть использована для изменения в значительном масштабе таких сил, которые воздействуют на индивидуумов несмотря на то, что индивидуумы

¹ Поместите восковые свечи в кипящую воду. На поверхности воды образуется пленка воска – используйте ее для создания модели.

² Чем более правдоподобно изображение, тем сильнее магия.

не знают о них. Эти силы в основном называются магическими Эоническими энергиями и течениями. Используя такие литературные формы, как новелла, пьеса, короткий рассказ, вы создаете, с помощью воображения, новые образы и идеи магическим способом, как, например, действовал Лавкрафт (H. P. Lovecraft – прим. перев.) Так, чтобы быть магически эффективными, для ваших произведений не является необходимым быть «опубликованными» в общепринятом смысле этого слова, поскольку, если образ или идея рождены магией через желание индивидуума, они будут, если получат достаточное количество энергии при рождении, распространяться через акаузальное в умы других индивидуумов, и в общем станут формой живой сущности. Публикация, как таковая, в основном не уместна – магия использует акаузальное, тогда как публикация – это лишь каузальное представление чего-либо, что могло быть *(как в примере с рассказами Лавкрафта)* подлинно акаузальным.

Также, как и литературные формы, для магических целей могут быть использованы и другие творческие средства – например, кино.

Художественное творчество, используемое для магии, само по себе является ритуалом, и не нуждается в таком ритуальном оформлении, как пение, визуализация и так далее, хотя оно может быть **формально ритуализовано**, если вы хотите усилить магическое настроение. Такая ритуализация может включать использование ладана, свечей и выполнение самой работы в специально подготовленной ритуальной/Храмовой области.

Магия Проникновения (Empathic Magick – прим. перев.)

Магия проникновения, по существу, вовлекает отождествление с людьми, человеком или силами (*например, силами Природы*), которыми вы хотите как-либо управлять.

Чтобы отождествить себя с индивидуумом, необходимо сконцентрироваться на нем и представить, как вы становитесь этим индивидуумом. Единственный способ сделать это – представить, какой, как вы думаете, будет его реакция на конкретное событие или ситуацию, и, затем, очень осознанно и с осторожностью, разыграть эту реакцию. **Расширяйте это отождествление, пока не почувствуете полное единство с этим индивидуумом – и затем используйте и визуализацию, и пение фразы, отражающей ваше желание – перемены**, которые вы хотите привести в этого индивидуума.

Эта техника может, тем не менее, привести к проблемам само-идентификации, также как и к созданию внутри вас подлинного понимания этого индивидуума в такой степени, что ваше желание менять его разрушается. Таким образом, важно, чтобы вы тщательно обдумали свои мотивы перед использованием этой техники. Если после обдумывания вы все еще хотите действовать, то вы должны решить – несмотря ни на что - довести до конца желаемые перемены, не позволяя чувствам менять ваше решение.

Когда согласие (*в смысле отождествления*) достигнуто, вы можете вызвать в индивидууме желаемые изменения, разыгрывая их в роли этого индивидуума. Например, при желании повредить этому индивидууму, вы разыгрываете, со всеми соответствующими чувствами, отчаяние этого индивидуума, боль, которую вы хотите причинить, и, скажем, его мысль о самоубийстве.

Эта техника проникновения имеет большое значение, если вы хотите как-либо позитивно помочь индивидууму, – например, исцелением. Если возможно, вы должны физически находиться возле индивидуума (*хотя это можно легко сделать с помощью передачи мыслей*), и, затем, впитывать в себя физические и душевные страдания этого индивидуума, воспринимая их своими. При необходимости, вы можете представить это как передачу видимой энергии, которую вы принимаете в себя. Эти страдания или негативные энергии должны быть проведены в Землю, как только вы примете их – лучший способ сделать это – простереть свои руки над землей и представить негативную энергию, истекающую из вас, через руки, и в Землю. Наиболее эффективен непосредственный контакт **с голой землей**.

Чтобы помочь себе впитать эту негативную энергию, вы можете представить ауру, окружающую индивидуума. **Также для развития проникновения в индивидуума полезно ваше сочувственное отношение к нему**. Когда будет достигнуто проникновение (*часто для этого достаточно самого желания исцелить*), попытайтесь ощутить вызванные страданием перемены в ауре. Когда эти перемены будут обнаружены, впитайте их в себя, представляя негативную энергию, текущую через пальцы в вашу ауру.

Нужно заметить, что этот способ исцеления может использоваться только самоотверженно: то есть, без желания с вашей стороны получить какую-либо выгоду. Иначе, ваше собственное осознание желания будет блокировать определенные негативные энергии и не позволит им уйти.

Магия проникновения относительно просто вовлекает определенные силы, по сравнению с работой с индивидуумами. Природная сила, которая наиболее часто управляется с помощью магии проникновения – это погода.

Сущность этой техники, заключенная в названии – это развитие согласия с определенными силами – потеря самосознания для испытания этих сил, как они есть. Этот вид магии работает в гармонии с естественными силами, а не против них. Например, невозможно вызвать выюгу в Англии, в июле. Перемены, которые вы хотите вызвать, должны быть возможными в Природе, для того, чтобы магия вообще работала. Перемены не являются мгновенными согласно природе самих сил, – например, если вы хотите вызвать неистовую грозу, обычно существует задержка в несколько дней после ритуала, до того момента, как разыграется гроза, потому что природные силы должны срастись согласно их природе.

Чтобы выполнить работу для управления погодой, вы сначала должны найти уединенное место, находящееся далеко от крупных человеческих поселений – уединенная вершина холма, лишенная деревьев - идеально подходит. Чем более дикое место – тем лучше. Эта уединенность должна создать хотя бы в небольшой степени ощущение того, что вы находитесь между землей и небом. Сначала решите какой тип погоды вы хотите создать, ясно понимая последствия. Ложитесь на землю и представьте себя ветром: почувствуйте нежность бриза и, затем, сильный ветер, уносящий вас, лежащего. Представьте, как ветер становится все сильнее и сильнее, затем вскочите, и вытянув руки, успокойте ветер своей волей, затем освободите его снова как мощную силу, обрушивающуюся на землю вокруг. Представьте себя ветром, приносящим желаемый тип погоды.

Например, если вы хотите создать грозу, представьте ветер, кружащийся вихрем, и создающий гигантские темные облака, которые быстро движутся к вашему холму, покрывая своей тьмой землю, и затем, вспышки молний, удары грома и ливень. При необходимости, озвучьте ваше желание и ликуйте в примитивном неистовстве грозы, – танцую, смеясь в ее порывах, окружающих вас. Если вы хотите создать спокойную, солнечную погоду, представьте, как ветер медленно умирает и в небе появляется солнце. Почувствуйте своим телом тепло солнца, – ликуйте в его чувственности, снова озвучивая свое ликование и желание, если хотите. Если вы хотите создать дождь, представьте ветер, приносящий светло-серые облака, полностью закрывающие небо – почувствуйте, как дождь омывает вас и впитывается в землю, принося рост и радость. Снова ликуйте, чувствуя дождь своим телом – озвучивая это ликование и желание.

Это озвучивание может принимать множество форм в зависимости от вашего настроения в данный момент. Например, для грозы – что-нибудь, похожее на фразу: **«Приди, Шторм, Ветер, Гром, Молния и Град! Сокруши этот холм и землю вокруг своей силой! Ко мне! Приди – вспышка молнии, гром и град...»** (Come Storm, Wind, Thunder, Lightning and Hail! Smash this hill and the earth round with your force! To me! Come – lightning flash, thunder and hail... – прим. перев.). Подобное озвучивание всегда должно быть неистовым: бесполезно просто произносить слова спокойным голосом. Слова должны быть устным извержением вашего неистовства.

Вы должны закончить работу почтительным поклоном Земле и принесением благодарности ветру, солнцу, небу и облакам.

Темные Тропы I (Dark Pathways I – прим. перев.)

Сферы Семеричной системы, можно сказать, являются Вратами (Nexus – прим. перев.) между каузальным и акаузальным (или «Бытием»(Being – прим. перев.) и «Небытием» (non-being – прим. перев.)), и пути, соединяющие сферы, могут рассматриваться с магической точки зрения как зоны энергии. Согласно традиции, **эта энергия символически изображена в виде архетипов**, и, таким образом, с помощью символизма возможно управление энергией.

Приведенные ниже таблицы подробно приводят этот символизм, пения/вибрации, соответствующие конкретному символу, и знаки, соответствующие **определенным** формам энергии. Эти знаки помогают визуализации. Определенная форма призывается для того, чтобы позволить индивидууму испытать соответствующий форме тип сознания/чувства, и все призывы должны проводиться для выполнения конкретного желания, **соответствующего вызываемой форме**, - **например, Shugaga должен быть призван в работе, связанной с разрушением**. По своей природе, эти силы - «темные» - то есть, они представляют энергии темного аспекта/Тени каждого индивидуума, и их призыв – это средство **интеграции сознания**. **Для того, чтобы использовать Темные Тропы как внутреннюю магию, должен быть использован весь двадцать один путь – призывая соответствующие формы**.

Для призыва отведите специальную область в качестве Храма или используйте уединенное место на открытом воздухе. Лучшее время для работы – до рассвета или после заката. Начните призыв, вибрируя девять раз имя соответствующей сущности – если вовлекается пение (например, в призыве Atazoth), то оно, по возможности, должно быть исполнено согласно описанию. Если вы не можете по какой-либо причине исполнить соответствующее пение, то можно вибрировать имя сущности девять раз, и затем, после короткой паузы, дальнейшие четыре вибрации.

Если для вибрации предписан определенный ключ, попытайтесь вибрировать согласно ему, но, если это по какой-либо причине невозможно, выполните в два раза больше вибраций.

При желании, вы можете принять «ритуальную» ванну перед выполнением призыва (*переодеваясь, при желании, в мантию, и таким образом, улучшая работу*) – ароматизируя эту ванну маслами планет, которые соединяет данная тропа, взятыми в равных пропорциях.

После вибрации/пения начните медленный круговой танец – **направление которого не важно** – скорость этого танца постепенно увеличивается и он **постепенно закручивается спиралью внутрь**. В танце, кричите или вибрируйте, как можно сильнее, имя призываемой сущности.

Продолжайте до тех пор, пока головокружение или изнеможение не повергнет вас на землю, **затем** вибрируйте со всей энергией, которую вы обрели, соответствующую энергию – чтобы помочь этой вибрации, попробуйте проецировать свой голос:

- (а) Если вы совершаете работу снаружи: непосредственно на горизонт
- (б) Если вы работаете в закрытом помещении: так, чтобы комната/Храм резонировали силу вашего голоса

Затем произнесите: «Приди (здесь произносится имя сущности) ко мне! И принеси мое желание!» (Come to me! And bring me my desire! – прим. перев.). Кратко визуализируйте свое желание, и озвучьте его в виде короткой фразы (*например, «N. N. умрет!»(N. N. shall die! – прим. перев.)*) Затем начните медленный круговой танец в противоположном предыдущему танцу направлении, смеясь в танце и **произнося: «Я – сила, я – слава, я – бог!» (I am the power, I am the glory, I am the god! – прим. перев.)**.

Прекратите танец, сядьте на землю/пол и глубоко дышите в течение нескольких минут. Позвольте своему сознанию **естественно** наполняться образами и чувствами, но не двигайтесь. Постепенно дайте себе расслабиться и, расслабившись, встаньте, **один раз** поклонитесь Северу, произнесите «Свершилось»(It is completed – прим. перев.) и покиньте Храм или область совершения работы. Как можно скорее напишите отчет о том, что вы почувствовали, после второго танца.

Для получения лучших результатов, в течение семи дней перед каждой работой сокращайте количество пищи и сон, стремясь достигнуть минимума в день, избранный для совершения работы. В это время нужно отказаться от употребления мяса, и каждую ночь перед сном около четверти часа концентрироваться на соответствующем знаке, медленно произнося (*не используя пение или вибрацию*) имя призываемой сущности. Сжигайте ладан (составленный из ладанов соответствующих планет, как указано выше). Этот способ подразумевает, что может быть выполнена только одна работа в неделю – что является идеальным.

Попробуйте связать свои **чувства во время выполнения работы** с соответствующим изображением Таро.

Если для какого-либо пути в Таблице II не указан тип желания, определите желание, связанное с данной работой, с помощью соответствующего изображения Таро: некоторое время концентрируйтесь на изображении, и позвольте ассоциациям естественно вырасти в вашем сознании.

Работы с Тропами – Таблица I (Pathworkings – Table I – прим. перев.)

Тропа

Слово Силы

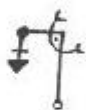
Знак

Изображение

PATH WORKINGS- Table I

	Path	Word of Power	Sigil	Image
1) → ♀	Nectulius	2.	XV
) → ♀	Nythra		XIII
) → ♂	Shugara	⌞	XVIII
) → ○	Shaitan	☆	VII
) → ♀	Asoth		XIV
) → ♀	Azanigia		X
	♀ → ♀	Nekalah		VIII
	♀ → ○	Ga wath am		O
	♀ → ♂	Uinan ath		I
10	♀ → ♀	Lidagon	↑	XI
	♀ → ♀	Abatu		XVI
	♀ → ○	Karu samsu		VI
	♀ → ♂	Nemieu		XVII
	♀ → ♀	Macteron		II
	♀ → ♀	Velpecula	⌞	XIX
	○ → ♂	Kthunae	⌞	IV
	○ → ♀	Atazoth	⌞	V
	○ → ♀	Vindex	⌞	XII
	♂ → ♀	Darcina	⌞	III
	♂ → ♀	Sauroctenon	⌞	IX
21	♀ → ♀	Naos	⌞	XX

Asoth:



Azanigia:



Nekalah:



Nythra:



Abatu:



Darcina:



Знаки (Sigils – прим. перев.)

Таблица II

Имя сущности	Описание
Noctulius	Божество ночи. Полезно в работах очарования. Основывается на Земле. Ключ пения: G минор. Аромат – petriochor.
Nythra:	Энергетический вихрь в Бездне – является безымянным, но представлен вибрацией слова. Работы ужаса и зловещего разрушения.
Shugara:	Одно из наиболее страшных вторжений, возможных на каузальном уровне – и очень опасное. Ключ пения для совершения призыва - G мажор. Проявления часто сопровождаются запахом, похожим на запах гниющей плоти.
Aosoth:	Темная женская сила. Работы страсти и смерти. Имя нужно вибрировать.
Azanigin:	Мать всех демонов, которые лежат, ожидая, в Земле. Ключ В минор. Очень полезно призывать в работах разрушения, направленного на личности.
Shaitan:	Издавна считается связанным с Землей представителем Темных Богов. Аромат/ладан – сера. Имя нужно вибрировать. Камень – опал.
Nekalah:	Совокупное имя для расы Темных Богов. Имя нужно вибрировать способом, похожим на Atazoth.
Ga Wath Am:	Вибрация этого слова освобождает мощные энергии. Это ключ (<i>если используется с хрустальным(crystal – прим. перев.) тетраэдром</i>) ко всем темным силам Бездны. Нельзя вибрировать без соответствующей подготовки. Согласно традиции, слова обозначают: «Сила во мне велика»(the power within me is great – прим. перев.) -это ссылка на внутренние тропы, которые ведут к Темным Богам.
Binan Ath:	Как выше. Обозначает: «Вот Огонь!» (Behold the Fire! – прим. перев.)
Lidagon:	Символическое представление союза двух сексуальных противоположностей (<i>Darkat u Dagon</i>) в их темных аспектах.
Abatu:	Связанная с землей форма разрушительной/негативной энергии. Связана с ритуалами жертвоприношения. Ключ для пения - F sharp мажор.
Karu Samsu:	Слово силы вдоль 12-й тропы – нужно петь в ключе A flat мажор. Согласно традиции, это обозначает: «Я призываю солнце.»(I invoke the sun – прим. перев.)
Nemicu:	Приносящий мудрость. Имя нужно вибрировать.
Mactoron:	Слово силы 14-й тропы – нужно петь в ключе А минор. Легенда упоминает это как слово, представляющее название одного из планетарных домов Темных Богов, позже известных как ранние Звездные Врата.
Atazoth:	Наиболее сильный из Темных Богов. Само имя (<i>которое описывает сущность, только если</i>

	<i>пение исполнено должным образом)</i> выражает в одном смысле назначение космических циклов и открытие врат, поскольку «Atazoth» как слово обозначает «увеличение azoth». Смотрите иллюстрацию пения.
Davcina:	Женская форма вдоль 19-го пути. Имя нужно вибрировать. Полезна в работах очарования.
Athushir:	Символическая форма вдоль 16-го пути. Змей огня («дракон» («dragon» – прим. перев.)), часто рассматривающийся как память одного из Темных Богов во время их предыдущего (<i>и только частично успешного</i>) вторжения в нашу каузальную вселенную.
Kthunae:	Для того, чтобы призвать эту сущность, нужно вибрировать слово силы.
Budsturga:	Синяя нереальная (aetherial – прим. перев.) сущность, относящаяся к 13 - му пути. Традиция определяет ее как Темного Бога, женского аспекта, запертого в вихре между каузальным и акаузальным пространствами. В одном смысле представляет скрытую мудрость – но, обычно, опасна для рассудка. Частично проявляется при вибрации Nemisu.
Gaubni:	Относится к 2-му пути. Его часто называют Великим Демоном – отталкивающий запах и вид. Может проявляться, когда вибрируется Nythra.
Sapanur:	Форма вдоль 11-го пути. Стремительный огонь разрушения. Основной атавизм человеческого происхождения – не относящийся к Темным Богам.
Darkat:	Бгиня, связанная с лунными аспектами. Имя традиционно рассматривается как дошумерский - по происхождению мифа о Lilitu/Lilith – женский двойник Dagon, известный как один из Темных Богов из их последнего проявления на Земле. Связана с 10 – м и 8 – м путем.

Примечание: Ладаны путей являются смесями ладанов планетарных сфер, связанных данным путем – например, для 2-го пути ладан – это смесь Petriochor (Луна) и Сандалового дерева (Sandalwood – прим. перев.).

Луна: Petriochor
Меркурий: Сера (Sulphur – прим. перев.)
Венера: Сандаловое дерево
Солнце: Дуб (Oak – прим. перев.)
Марс: Musk (Musk – прим. перев.)
Юпитер: Цибет (Civet – прим. перев.)
Сатурн: Белена (Henbane – прим. перев.)

Концентрация на знаке должна дополняться пением.

Темные Боги(The Dark Gods – прим. перев.).

Согласно традиции, боги являются действительными сущностями, которые существуют в акаузальной вселенной. Согласно нашему пространственному, каузальному восприятию, эти существа могут рассматриваться как «вневременные и хаотичные»(timeless and chaotic – прим. перев.).

Поскольку наше сознание по своей природе является частично акаузальным, эти сущности могут проявляться для нас, если мы получим ключ к достижению соответствующих уровней сознания. То, что называют «Бездной» отделяет наше обыденное сознание от сознания (*и, таким образом, понимания*) Темных Богов. Прохождение Бездны вовлекает вступление в конфронтацию с этими сущностями – и принятие их такими, как они есть, то есть, освобождение от нашей иллюзии противоположностей и конфликт «добра» и «зла».

Поскольку удобно рассматривать Темных Богов как единственные символы, которые представляют энергии акаузального – как проекции нашего собственного сознания непосредственно на сам Хаос – то также возможно рассматривать их как физически существующие в себе. Какое из этих предположений является правильным (*или ни одно из них*), Адепт открывает во время прохождения Бездны. Легенда, тем не менее, упоминает, что Темные Боги в прошлом посещали нашу планету несколько раз – проходя через одни из многих «Звездных Врат». Звездные Врата – это области в пространстве–времени, где соединяются наша каузальная вселенная и вселенная акаузального – они являются физическими вратами, и через них возможен переход из одной вселенной в другую. Согласно легенде, Звездные Врата существуют около звезд Дабих, Наос и Алголь: то есть, если бы вы совершили путешествие с Земли в направлении одной из этих звезд, вы прошли бы сквозь Звездные Врата. Также существуют легенды о Звездных Вратах внутри Солнечной системы – это Врата, через которые Темные Боги пришли на Землю. Считается, что эти Звездные Врата находятся около планеты Сатурн.

Иногда Бездна вторгается в наши сны, но в основном Бездны достигают через следование семеричному пути. Она находится между сферами Солнца и Марса, и отделяет Адепта от Мастера/Госпожи. Это – Врата к богам внутри и вне нас.

